

SECRETARIA DE EDUCACION  
DEL GOBIERNO DEL ESTADO  
SAN LUIS POTOSI

"El Juego como una Alternativa Didáctica para favorecer  
el proceso de Enseñanza-Aprendizaje Social en  
el Niño de Preescolar."

PROPUESTA PEDAGOGICA

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADO EN EDUCACION  
PREESCOLAR

PRESENTA

*Juana Aida Pavageau Lara*



CD. VALLES, S. L. P. FEBRERO DE 1996

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION  
CD. VALLES, S.L.P., 20 DE FEBRERO DE 1995.

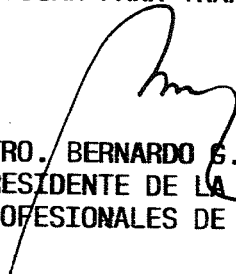
C. PROFRA. JUANA AIDA PAVAGEAU LARA  
P R E S E N T E .-

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación en esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su PROPUESTA PEDAGOGICA Intitulada "EL JUEGO COMO UNA ALTERNATIVA DIDACTICA PARA FAVORECER EL PROCESO DE --- ENSEÑANZA-APRENDIZAJE SOCIAL EN EL NIÑO DE PREESCOLAR", le informo que - reune los requisitos académicos establecidos al respecto por nuestra -- Universidad.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente y se le autoriza presentar su examen profesional ante el H. Jurado que se le asignará.

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

*6077-01 m exp*

  
MTRO. BERNARDO S. BRAVO RODRIGUEZ  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES  
PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 242 S. B. P.



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD S. B. P.  
CD. VALLES

c.c.p. Archivo.

## DEDICATORIA

Sólo a Tí:

Incansable trovador del aire, el cielo, el mar y la tierra. Generoso haz sido conmigo, desde mi primer llanto y mi primer risa; aceptando mis errores y disfrutando de mis triunfos, perdonando siempre con dulzura y guiando mis pasos inseguros.

A Tí que eres tres en uno solo y que sin olvidar nunca a ésta servidora tuya, que se ha servido siempre de tus dones, hoy te ofrece un reconocimiento humilde a Tu gran proeza de crearme y guiarme siempre.

Es tan poco lo que yo te ofrezco, que no quisiera ofender tu magnificencia, solo aspiro reconocer que soy tu obra, que Tú me has levantado cuando he caído ante el dolor humano; y me has permitido hoy a concluir algo que había dejado truncado, olvidando que fuiste Tú quien me indicó el camino, que debí seguir hace... ya ni para que recordarlo.

Este trabajo que hoy termino y que sin Tu guía no habría logrado, te lo ofrezco sólo a Tí, porque es justo y necesario. Antes lo he hecho para otros que son parte de mi vida, pero ahora sólo a Tí te dedicaré mi esfuerzo, mis desvelos, mis apuros, mis sacrificios y lo bueno que el contenga.

*Gracias hoy y siempre te diré despierta o dormida, triste o alegre con vida y en el último suspiro...*

**¡ GRACIAS DIOS !**

# I N D I C E

|  | PAG. |
|--|------|
| INTRODUCCION.....  | 1    |
| DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO.....                    | 5    |
| JUSTIFICACION.....                                       | 8    |
| OBJETIVOS.....   | 11   |
| MARCO REFERENCIAL Y CONTEKTUAL.....                      | 13   |
| MARCO TEORICO.....                                       | 20   |
| MARCO METODOLOGICO.....                                  | 62   |
| EVALUACION.....  | 88   |
| RELACION DE LA PROPUESTA CON OTRAS AREAS DE ESTUDIO..... | 96   |
| CONCLUSIONES.....  | 98   |
| GLOSARIO.....  | 100  |
| BIBLIOGRAFIA.....  | 103  |
| APENDICE.....  | 104  |

## INTRODUCCION

El niño tiene derecho a reunirse con sus compañeros y amigos a jugar y - platicar. ( 1 )

### Artículo 15

El niño tiene derecho a la educación. (2)

### Artículo 28

Es suficientemente conocida hoy la importancia trascendental, que tienen los años preescolares en la vida del hombre, ya que se consolida en ellos su futuro emocional y desarrollo físico.

En 1958, Adolfo López Mateos asumió la presidencia, acentuándose un período de reajuste y definición económica. El Jardín de Niños era considerado aún como una institución no obligatoria del Sistema Educativo Nacional, y durante este sexenio se implementó otra reforma a la educación preescolar que establecería nuevos mecanismos para el trabajo educativo en estas instituciones.

En el siguiente sexenio, el del Presidente Gustavo Díaz Ordaz, se manifiesta la preocupación por seguir impulsando la educación. En el campo particular de la educación preescolar no se observaron cambios trascendentales; su desenvolvimiento fue lento.

- 
- 1.-TRIPTICO.Comisión Nacional de Derechos Humanos.
  - 2.-Idem.

En 1977 el Lic. Porfirio Muñoz Ledo, como Secretario de Educación Pública orientó el quehacer educativo a partir de la elaboración del Plan Nacional de Educación, con el que se pretendía resolver las necesidades que el país presentaba, el cual, finalmente, no se llevó a cabo, sin embargo, se reconoce que el diagnóstico realizado en el Plan y la situación imperante en el sector educativo a fines de este año, sirvieron de base para la definición sistemática de sus objetivos y para la reestructuración del Reglamento Interior de la Secretaría de Educación Pública.

En este Plan se propone el Proyecto de 10 años de Educación Básica, incluyendo uno de educación preescolar, seis de primaria y tres de secundaria; enfatiza especial interés en el nivel preescolar, al considerar la limitada atención que se le había dado en períodos anteriores y la inadecuada distribución de los Jardines de Niños, que se habían concentrado en las zonas urbanas, y destinados casi en su totalidad a los sectores medio y alto; lo anterior se pudo realizar por haberse incrementado en forma significativa el presupuesto y con ello la expansión del nivel.

Actualmente y en respuesta a los planteamientos de la modernización educativa surgió el nuevo Programa de Educación Preescolar 1992, que aborda el desarrollo del niño desde cuatro dimensiones, que son: afectiva social, intelectual y física; asimismo se plantea la organización didáctica a partir del método de proyectos de John Dewey, basado en la experiencia del niño y de su necesidad de actividad y libertad, con el fin de responder al principio de globalización. "El proyecto

es coherente con el principio de globalización, ya que toma en consideración las características de pensamientos del niño y no exclusivamente las actividades.

Reconoce y promueve el juego y la creatividad, se fundamenta en la experiencia de los niños, favorece el trabajo compartido para un fin común, propicia la organización coherente de juegos y actividades de acuerdo con la planeación, realización y evaluación de los mismos:

La educación preescolar en México ha presentado diversas tendencias evidenciadas en los planes y programas elaborados a lo largo de la historia nacional, mismos que se han caracterizado por contribuir cualitativamente al desarrollo del país; a través de la atención educativa del niño en edad preescolar, sentando las bases para que éste, con el transcurrir del tiempo, se convierta en un individuo capaz de poner en práctica sus capacidades cognoscitivas, psicomotrices y afectivas, formándose como un ciudadano útil en la construcción de un México mejor.

A lo largo de la presente propuesta, se destaca la importancia que tiene el juego como elemento del proceso de enseñanza-aprendizaje y que anteriormente se le consideraba solo como una diversión o recreación del niño.

La renovación escolar que se ha verificado en las últimas décadas ha tenido lugar a partir de la idea, impulsada por pedagogos y psicólogos de que el papel tradicional del maestro y la intervención de los niños,

en las clases y en general dentro del centro, estaban exigiendo una profunda revisión.

En la actualidad, se considera que la misión del educador consiste en facilitar la instrucción y estimular el aprendizaje, dejando de impartir estáticamente una "formación" para trabajar activamente - con el alumno y despertar en éste, el deseo de aprender, ya que a través del juego, el niño expresa sus ideas, deseos, emociones, etc.

El quehacer pedagógico de la Educadora trasciende más allá de la conducción del niño en el proceso de adquisición de conceptos señalados en un contenido programático, puesto que lo guía hacia el conocimiento de sí mismo, del objeto y de los seres que lo rodean. El niño en edad preescolar aprende el mundo a partir de su cuerpo y del movimiento del mismo porque es el primer medio de que dispone para establecer el contacto y la comunicación con su entorno; es por ello que en su proceso educativo debe confrontar experiencias significativas que le permitan transferirlas a otras situaciones y generar todas las posibilidades de adquisición autónoma de aprendizaje.



## DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO

" El niño satisface ciertas necesidades a través del juego.

Si no somos capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades no podemos entender la singularidad del juego como forma de actividad ". (3)

Los juegos forman parte de la vida cotidiana de todas las personas en todas las culturas. En el caso de los niños los juegos son un componente fundamental de su vida real. Un buen juego permite que se pueda jugar con pocos conocimientos, pero para empezar a ganar de manera sistemática exige que se construyan estrategias que implican mayores conocimientos.

Por lo tanto el alumno aprende a ir construyendo poco a poco mejores estrategias para lograr el éxito en sus tareas de aprendizaje.

Los niños al estar frente al juego, desarrollan rasgos de autonomía, participación y sociabilidad.

La problemática surge cuando el educando ingresa por primera vez al jardín de niños, lugar en el que va ir construyendo sistemáticamente su propio conocimiento, lenguaje; normas sociales, morales, etc.

---

3.-Cuaderno de Evaluación Formativa. El Niño: Aprendizaje y Desarrollo pag. 59. UPN.

Es allí donde la educadora tiene el compromiso ético y moral que asume todo educador con sus alumnos, es decir tratar de buscar e implementar recursos didácticos, que permitan al niño estructurar los conocimientos partiendo de sus necesidades y características individuales que tiene como ser humano.

Por todo lo anterior se plantea la siguiente interrogante:

¿ Podría ser el juego una alternativa didáctica para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje social en el niño de preescolar?

El educando 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, es a la vez 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 juego puede ser considerado una actividad agradable en sí, pero también es un medio fundamental, para impulsar el aprendizaje y reforzar en el niño su recién adquirida autonomía.

Es importante destacar el efecto socializador de los juegos infantiles.

A través de éstos, el infante se relaciona con los adultos, sus padres en primer lugar.

La relación afectiva y social que se dan a través de los juegos con los padres de familia es muy enriquecedora, por que favorece desde el primer momento un diálogo con el hijo.

Así como también la relación educadora-niño, niño-niño, etc. Entre los dos y los cuatro años el juego es la ocupación principal del niño

En las distintas etapas de desarrollo del niño va apareciendo el juego simbólico. Es el medio que permite al educando empezar a tomar contacto con el mundo real y asimilar los papeles y las conductas que observa en los adultos.

## JUSTIFICACION

El juego es un medio que tiene el maestro para plantear eficazmente su labor educativa, siendo fundamental que también propicie que el alumno elabore sus propios juegos y reglas que lo encaucen hacia el conocimiento.

El juego es tendencia, concurso y fuerza de instintos, base del desarrollo físico y mental del niño.

Es una actividad espontánea y creativa que se realiza por el mero hecho de resultar agradable.

Pero va más allá de estos espacios placenteros y lúdicos, ya que todos los juegos del niño constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida, con los que el infante puede medir y expresar sus posibilidades, descubrirse a sí mismo y descubrir también a los demás. Así pues, debe destacarse como rasgo especial un importante papel estimulador del aprendizaje.

El niño todo el tiempo que está jugando, está a la vez y con ello experimentando, explorando, descubriendo su entorno; de esta forma, si aprende y ejercita las nociones de espacio y tiempo, conoce y desarrolla su cuerpo y empieza a dar sentido a objetos, personas y situaciones.

¿ Por qué se afirma que el niño aprende jugando ?

A su edad no hay ninguna otra actividad que como el juego le obligue a dirigirse a sí mismo y a unir constantemente la experiencia pasada y la presente; esto le hace sentirse tan absolutamente motivado e interesado, que no encuentra ninguna traba para dar rienda suelta a su limitación. Gracias a la actividad lúdica, puede exteriorizar sin límite su curiosidad y satisfacer la necesidad que siente de averiguar y descubrir; y todo ello, al mismo tiempo que le significa una fuente de placer, le ayuda a ganar confianza en sí mismo y en los demás.

El juego es también una manera de comunicarse y por tanto se reviste de una importante carga afectiva. Hay que considerarlo como el medio que le relaciona con los adultos en general y con los padres así como también con la educadora estilando y fortaleciendo la socialización.

A través de los juegos simbólicos el niño puede llegar incluso a superar y aceptar determinadas experiencias que en su momento recibió como una situación penosa y conflictiva.

Por lo que se refiere al valor social del juego, es uno de los medios más valiosos para el desenvolvimiento de las tendencias gregarias, encausando prácticamente el inmenso valor de la cooperación, la importancia que tiene para el progreso la disciplina del grupo, etc. Crea en el niño una optimista actitud de la vida y dando al hombre serenidad y energía. Los niños que no juegan posiblemente serán los hombres tristes

del mañana, los pesimistas, los retrasados, los débiles, etc.

Antes de contar con niños que sepan mucho, la sociedad necesita niños sanos, fuertes y con capacidad creadora. El juego contribuye a la formación del carácter, a la adquisición de cualidades morales al dominio de sí mismo, a alcanzar la propia confianza, el valor, el espíritu de disciplina, etc.

## OBJETIVOS

El objetivo general de esta propuesta pedagógica consiste en destacar la importancia que tiene el juego como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje en lo social.

Los objetivos específicos que se pretenden lograr con la elaboración de este documento son:

- \* Favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de actividades y juegos.
- \* Participar en actividades de dramatización representando, a través del juego dramático, diversos personajes de cuentos inventados por el propio educando.
- \* Desarrollar las habilidades motoras que lo conduzcan al control progresivo de su actividad corporal.
- \* Descubrir y coordinar las relaciones entre todas las clases de objetos, personas, sucesos de su vida cotidiana.

El desarrollo del potencial creativo, la expresión y la comunicación social a través del juego es un recurso didáctico que está al alcance de cualquier presupuesto y puede ser adaptado a casi cualquier espacio.

La Tecnología Educativa ha surgido en los últimos años como una estrategia científica para abordar el quehacer educativo, dándole un enfoque sistemático e interdisciplinario, cuya aplicación nos ofrece una alternativa de solución a las deficiencias educativas que nos aquejan a niveles macro y microsistemas.



## MARCO REFERENCIAL Y CONTEXTUAL

El niño tiene derecho a que sus padres cuiden de su crianza y desarrollo. (4)

### Artículo 18

El niño tiene derecho a que sus padres y el Estado lo protejan contra el maltrato físico o mental. (5)

### Artículo 19

Todo niño que carezca de la protección de sus familiares tiene derecho que el Estado cuide de su bienestar. (6)

### Artículo 20

Cada vez es mayor el consenso de que la labor del hogar y del Jardín de niños tienen que ser afines para que el educando se beneficie cabalmente de cualquier oportunidad educativa. Debemos de acabar con la división entre comunidad y Jardín de niños. Es demasiado lo que está en juego para dejar que esa absurda falta de comunicación continúe. La mano izquierda debe de saber que hace la derecha; las dos manos deben de trabajar como una sola.

Es muy importante la relación entre padres y maestros, a lo largo

---

4.- TRIPTICO.- Comisión Nacional de Derechos Humanos.

5.- Idem.

6.- Idem.

del ciclo escolar, la educadora debe adoptar una posición estratégica para iniciar una correlación continua y anticipada entre padres y escuela. Hay que alentar a padres y madres a que participen en el aprendizaje de sus hijos.

El jardín de niños, tiene esencialmente que cumplir una función social con la comunidad.

El sujeto de la educación, el hombre, no posee en realidad existencia como ser individual autónomo. Su vida tiene justificación tan sólo en relación con la vida de los demás hombres, que con él forman una comunidad.

Esto es, que el educando, desde su ingreso en ella, se encuentra con una organización y un sistema de trabajo que favorezcan el desarrollo de sus tendencias a la actividad mancomunada y solidaria, que limiten o condicionen las deformaciones egocéntricas e individualistas, y que apliquen, como técnica dominante de sus actividades: juego, deporte, aprendizaje, enseñanza, la técnica de la cooperación y la mancomunidad en el esfuerzo. Para lograr esta finalidad, esto es, para lograr que de verdad la escuela prepare a la infancia para la vida social.

La escuela activa, coincide en la necesidad de llevar la vida a la escuela; es decir, de que cada vez más el ambiente hasta ahora artificial de las aulas, se convierta en un ambiente natural, vital que desarrolle en el niño sus capacidades tanto de conocer y de pensar,

como de hacer y de estimar, mediante los estímulos del interés y de la propia experiencia.

La acción que el jardín de niños realiza sobre el niño se halla condicionada por que ejercen otros factores sociales que también influyen directa y decisivamente, en muchos casos, en su cultura y su aprendizaje. Estos factores son esencialmente: la familia y el medio social en que el niño se desarrolla. Para que sus esfuerzos rectores de la vida infantil no se pierdan, necesita el jardín de niños neutralizar la acción de los padres y del medio en cuanto tienen de pernicioso para el niño y, por tanto, para la misma comunidad en que a la postre: ha de actuar el educando. El medio más eficaz para lograrlo, a mi juicio consiste en influir sobre ellos, asociar a su función educadora y hacer que contribuyan, con su ayuda y con sus estímulos, al cumplimiento de los fines de la escuela. De esta manera, al mismo tiempo se logrará también mejorar perfeccionar, educar, en fin a la familia y, por medio de ella, al medio social. He aquí por qué puede afirmarse que para la escuela actual el sujeto de la educación no es sólo el escolar que asiste a sus clases, sino todo el pueblo que la circunda.

Para que pueda realizarse esa noble acción social del Jardín sobre el niño y sobre el medio, ha de convertirse en un modelo de organización de tan vivas influencias que sea capaz de despertar, en cuantos trabajan en ella, afanes de imitación. La institución debe tener un acentuado carácter social, esto es que la marcha total del Jardín debe responder a un criterio de colaboración, de solidaridad, de mutua ayuda entre

los niños y de relación continua y cordial con los factores externos: Padres, Autoridades, Organismos sociales, etc.

De manera que sin tener que someterse a normas imperativas e impuestas por la educadora los padres que visitan el Jardín se vean rodeados de una atmósfera acogedora que les muestre con el ejemplo los beneficios de la cooperación, la manera de tratar a sus hijos y el espíritu que preside su educación; de ahí la importancia que tiene el Jardín de Niños, al cual el niño debe concurrir en su segunda infancia y de la labor importante que debe desarrollar la educadora; para el desarrollo integral y armónico del educando.

La educadora debe comprender, guiar y crear un ambiente adecuado que no es sensiblería, sino tonalidad tenue y delicada aunque profunda, para descubrir entre millares de matices y contenidos humanos y naturales, todo lo bello, grato que el educando pueda llegar a necesitar y brindárselo generosa y oportunamente cuando él, lo necesite.

## DATOS GENERALES DEL JARDIN DE NIÑOS

El jardín de niños fué fundado el 1° de marzo de 1980, lleva por nombre "Mirelly" por la unión de los nombres de la fundadora y dueña del jardín, Profra: Mirna Elia González Maldonado.

Se encuentra orientado al norte y colinda al sur con la calle Vicente Guerrero, al este con la calle Jaime Nunó y al oeste con la calle Emiliano Zapata. ( Ver anexo 8 )

Mi labor docente la llevo a cabo en el Jardín de Niños "Mirelly" se encuentra ubicado en Juventino Rosas # 1015 en la colonia Morelos.

Está formada por 4 aulas suficientemente amplias donde se encuentra el 1°, 2°, 3° grado y la última es donde se encuentra la dirección.

El personal docente y administrativo está formado por 3 educadoras y la Directora, además de la señora de apoyo manual o de intendencia.

El ambiente que se desarrolla en el jardín de niños es muy agradable ya que nos consideramos como una familia.

El mobiliario y material didáctico con que cuenta el jardín de niños es muy completo.

El medio socio-económico que rodea al jardín de niños es de clase baja.

La relación que llevo con los padres de familia y comunidad en general es bastante buena ya que estoy consiente de mi labor social.

A través de Campañas, Conferencias, Periódico mural, Actividades sociales, etc., me permiten comunicarme con los padres de familia y la comunidad que rodea al educando.

Las campañas son actividades que se realizan para solucionar un problema y llevar un mensaje a la comunidad; también se llevan a cabo con el objetivo de que el alumno adquiriera hábitos, costumbres e ideas etc.

Estas se llevan a cabo dentro y fuera del jardín de niños.

La educadora y los educandos somos los encargados de realizar dichas campañas con el propósito de llevar a la comunidad un mensaje positivo que cambie la conducta de la persona que esta actuando indebidamente.

A veces los padres de familia participan en dichas campañas y estas pueden ser de aseo, de vacunación, asistencia y puntualidad, etc.

A través de las conferencias logro una mayor comunicación con los padres de familia, ellos me exponen las inquietudes que tienen sobre como tener mayor comunicación con sus hijos, como ayudarlos en su educación y desarrollo social.

Esto me permite realizar conferencias que los ayudan a resolver sus problemáticas.

En las conferencias me documento y pido ayuda a Profesionistas: Psicólogos, Dr. en educación, Pedagogos, etc.

El Periódico Mural- Es otro medio de comunicación que nos permite transmitir la enseñanza, mensaje o conocimiento a los padres de familia, a los educandos y a la comunidad en general.

Por medio de él podemos dar a conocer a las madres de familia la importancia de los temas que se les va enseñando a sus hijos sobre la salud, la higiene personal, la alimentación, etc.

También utilizamos para elaborar láminas sobre fechas conmemorativas. Para su elaboración se debe de tomar en cuenta las siguientes características: colores llamativos, claridad en el contenido del mensaje, que pueda ser visible por lo menos a 5 metros de distancia y de un tamaño regular.

En el plantel educativo los periódicos murales se elaboran relativamente según correspondan a la educadora encargada de la guardia.

## MARCO TEORICO

El niño tiene derecho a la libertad de expresión y a recibir información.

### Artículo 13

El niño tiene derecho a la libertad de pensamiento y religión.

### Artículo 14

El niño tiene derecho al descanso, a jugar y a divertirse.

### Artículo 31

El marco teórico constituye el conjunto de teorías que enfocan el estudio y la solución de problemas educativos y que tienen la ventaja de permitir abordarlos con una visión de totalidad, y evitar así el estudio aislado de elementos dispersos, que han caracterizado desde siempre las estrategias elegidas para dar solución a las múltiples carencias educativas que nos aquejan.

**Juego:** Acción y efecto de jugar.

El juego es una característica innata del hombre, que consiste en la relación de actividades físicas y mentales, que requieren de un ambiente liberador que favorezca el desarrollo de estructuras cognitivas. A través del tiempo, el juego ha formado parte de la vida



cotidiana del hombre en todas las culturas.

Así mismo, Jean Piaget y otros estudiosos en la materia han establecido las etapas en las que el niño caracteriza al sujeto, iniciándose desde antes de su nacimiento a través de movimientos en el vientre de la madre, posteriormente manifiesta movimientos con sus extremidades, manteniendo relación con su medio ambiente limitado por ser un individuo dependiente.

La segunda etapa es simbólica o de ficción, ya que el sujeto construye situaciones ficticias en las que imita o representa situaciones y objetos reales.

La tercera etapa aparece cuando el niño permite que haya un participante en su juego imponiendo reglas.

el juego dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, permite a su vez, que el niño tienda a ser autónomo ya que le estimula para construir estrategias en interacción con otros; participa con entusiasmo permitiéndole obtener los conocimientos en forma espontánea, reestructurando sus antecedentes vivenciales.

El docente debe propiciar situaciones en las que el niño manipule, observe, compare y concluya, construyendo el conocimiento deseado.

Esta concepción revolucionaria del proceso enseñanza-aprendizaje, que tiene sus bases en la Didáctica Crítica, utiliza como medio de

transmisión del conocimiento al juego, se preocupa por los procesos mentales que realiza el educando, para reeconstruir el conocimiento; utilizando una evaluación cooperativa, donde lo que interesa es reorientar el aprendizaje.

Todo lo anterior conforma la teoría cognitiva, - que entra en conflicto con la teoría conductual, que también manifiesta sus características muy particulares al impregnarlas en los juegos, ya que estos llevan la intencionalidad de modificar la conducta del alumno a través de la correlación entre estímulo-respuesta.

El juego aprendizaje de la vida social del niño. Los juegos forman parte de la vida cotidiana de todas las personas en todas las culturas. En el caso de los niños, los juegos son un componente fundamental de su vida social.

Por lo cual principalmente las teorías psicológicas y psicoanalíticas fundamentan al juego como un proceso de enseñanza-aprendizaje innato del educando y que la educadora debe fortalecer en su práctica docente.

En 1959, Piaget dice que el juego es definido de acuerdo a las distintas etapas y en relación a la evolución del pensamiento y las estructuras mentales.

Sutton-Smith, ha criticado esta explicación de Piaget argumentando que reduce el juego a una función subordinada a la imitación y lo

cognitivo ( 1966 ).

En cuanto a la teoría psicoanalítica Sigmund Freud en su " Introducción al Psicoanálisis " ( 1971 ), señala que el juego asume un papel compensador ante deseos no realizados y angustias no resueltas por los niños. El juego se convierte así en un instrumento importante para el tratamiento psicoanalítico.

La teoría Psicogenética creada por Jean Piaget, ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien pueden comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo, a otro modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos.

#### Teoría de la Energía Sobrante:

HERBERT SPENCER: El juego es la descarga agradable y sin fin de energías que el niño posee en exceso.

#### Teoría del Ejercicio Preparatorio:

KARL GROSS: En términos biológicos, se ha definido el juego como el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. " El juego es un ejercicio de la preparación para la vida ".

## " Definiciones del Juego ".

El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño.

Para el Inglés Henry Bett.- los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación para otros, el juego o es una actividad funcional de distinción, o bien el medio de invertir un excedente de energía que las actividades de supervivencia no pueden, o ya no pueden absorber.

Vigotski- considera al juego como una forma particular de acción y una preocupación permanente en su trabajo es explicar qué es lo que mueve al individuo a actuar " Afirma que el individuo actúa movido por circunstancias particulares articuladas con una sucesiva maduración de necesidades. En su artículo " El papel del juego en el desarrollo del niño", Vigotski parte de la afirmación, ya mencionada para explicar las características del surgimiento y desarrollo de la actividad lúdica; refiriéndose al análisis de la relación entre los procesos aprendizaje y desarrollo.

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 esta actividad el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales, y por ende la posibilidad de establecer mas ampliamente relaciones afectivas.

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 en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido y las enriquece con sus aportes personales.

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

El juego en la niñez, 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 tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir a formar el sentido social en los niños de edad preescolar.

Las actividades que se realizan en el Jardín, por lo general tienen una tendencia lúdica, ya que por este medio el niño se interesa más mejor por las actividades escolares y se involucra tanto físico como

emocionalmente en los diversos juegos y actividades propuestas; con el objetivo principal, de que a través del juego además de producir una sensación de bienestar en el niño, se enriquece su desarrollo en las cuatro dimensiones: afectiva, social, intelectual y física.

## PUNTO DE VISTA PEDAGOGICO SOBRE EL JUEGO

" Por una parte, las actividades y los materiales lúdicos constituyen los mejores medios de que dispone el niño para expresarse y los mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle; por otra parte, esas actividades y esos materiales pueden servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que el alumno quiere llegar a elaborar con el pensamiento, puesto en ese niño cuya educación le está confiada ". ( 7 )

Parece natural, en efecto, que el juego ocupe su lugar en la escuela. Hace ya cerca de dos mil años, el maestro de retórica latina Quintiliano, formulaba el deseo que el estudio sea para el niño un juego. Sin embargo pese a las teorías innovadoras formuladas por Claparede y más tarde por Decroly y Freinet el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si éstas, fueran una pérdida de tiempo y de energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse.

Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres, para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha, Y. S. Toureh, añadiendo: " Tal es

---

7. Y.S. TOUREH, Guide pour l'étude et l'utilisation en pédagogie des activités et matériel ludiques. (Doc. UNESCO inédito ).

el caso de esos padres de clase socioeconómico bajo en el que se abrevia o se suprime la edad de los juegos para transformar al niño en un pequeño adulto, que debe dedicarse a actividades de subsistencia aún antes de haber aprendido realmente a jugar ". ( 8 )

Se debe comprender que la función del juego es autoeducativa.

No puede pedirse al educador que movido por un ingenuo entusiasmo, introduzca el juego en su clase, sin haber reflexionado primero debidamente sobre lo que puede esperar del juego en su práctica profesional.

Para el educador el juego será ante todo excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales.

Gracias a la observación del juego del niño, se podrá ver cómo se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, se podrá identificar la fase de desarrollo mental - que ha llegado al niño y que habrá que tener en cuenta, si se desea perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más probabilidades de éxito. Por que el niño, a cualquier edad que se le considere, pertenece a una cultura dada que hay que aprender a respetar y comprender.

---

8.- Y. S. TOUREH, ( DOC. UNESCO INEDITO )



" El hecho de captar los distintos sentidos de esta cultura puede ayudar al educador, en consecuencia, a conocer la manera de pensar, las creencias, las experiencias y las aspiraciones de los niños que se le han confiado y, a partir de ahí a elaborar su estrategia pedagógica ". ( 9 )

---

9 Y. S. TOUREH, OP. CIT.

## EL CONTEXTO DE LA SOCIALIZACION A TRAVES DEL JUEGO

Clásicamente se ha considerado que las personas que rodean al niño van moldeando de forma progresiva sus habilidades y características sociales. Dichas personas actúan como factores externos que contribuyen al desarrollo del niño. Inicialmente se consideró que el determinante más importante era la madre. Pero posteriores observaciones han comprobado que son igualmente importantes el padre, los hermanos, los compañeros, el profesor e incluso el propio niño. todas las personas con quienes permanentemente interactúa el niño son elementos básicos en la red social.

Cuando el educando ha llegado a la adolescencia, periodo crítico de por sí, y los padres se preguntan por qué es tan difícil poder dialogar con él, casi siempre se descubre, remontando el tiempo hasta su edad infantil, que en aquellos primeros años de la infancia no solían compartir sus juegos, y han esperado hasta ese momento, cuando ya ha crecido demasiado, para intentar conseguir estas fracasadas vías de comunicación.

Por consiguiente, los padres deben ofrecer al niño el mayor número posible de oportunidades para jugar juntos, mostrando en todo momento una actitud abierta y dispuesta a la comunicación; su misión no es la de dirigir los juegos, sino la de compartirlos y eliminar las barreras que impidan su desarrollo creativo; en muchas ocasiones, para ellos deberán introducirse de lleno en el mundo lúdico de su hijo.

Las personas son agentes de la socialización del niño, pero su acción viene limitada por el marco y la estructura de las instituciones. La familia, la escuela, la clase, la pandilla o el grupo de amigos, el estado, los medios de comunicación... son marcos más amplios cuyas características y reglas implícitas o explícitas socializan al niño en una dirección determinada. Por ejemplo, el número de hermanos, el orden de nacimiento o el hecho de que falte uno de los padres por emigración, muerte, divorcio, separación o abandono va a condicionar las relaciones que se establezcan entre los otros miembros.

La acción de las personas e instituciones, agentes y agencias de socialización, respectivamente, sobre el niño depende de las funciones que cumplen.

Pueden citarse como funciones sociales a desarrollar durante los primeros años, la protección frente a peligros físicos, la satisfacción de necesidades biológicas, la educación, el afecto, el apego, el juego y la interacción, la exploración. De forma que más importante que quién, ha de cumplir determinada función es que la función se cumpla.

Por eso, en muchos estudios sobre la socialización del niño pequeño, en vez de hablar del influjo de la madre se habla de los efectos del cuidador principal. Lo importante en la vida y la socialización del niño es que exista una persona, como la madre, que cumpla esas funciones específicas.

En este mismo sentido M. Lewis y G. Frering ( 1979 ) han descrito

el mundo social del niño como una matriz de relaciones entre objetos sociales, agentes y agencias, y funciones.

Esta visión del proceso de socialización se describe como unidireccional. Son los adultos y los elementos externos al propio niño quienes moldean al ser social.

El comportamiento de los padres es el responsable de las características del niño, que es más bien un ser pasivo que responde y se condiciona. En cuanto a su concepción, esta visión implica un determinismo externo del proceso de socialización.

## JUEGOS QUE ESTIMULAN EL DESARROLLO DEL NIÑO "

El primer año de vida es muy importante para el niño, ya que durante estos doce meses realiza una serie de aprendizajes que son esenciales para su desarrollo posterior. Las necesidades básicas de este desarrollo quedan absolutamente aseguradas, en principio, si el pequeño recibe la alimentación adecuada y puede mantener una buena relación con la madre o el adulto cuidador. Sin embargo, las capacidades que ha de llegar a adquirir necesitan y deben ser estimuladas. esta estimulación contribuirá a determinar el mayor o menor nivel de aprendizaje que se puede alcanzar, y será tanto más eficaz cuanto más participación tenga el efecto y la atención de los padres.

A continuación sugerimos distintos tipos de juegos o ejercicios para estimular el desarrollo del niño y que requieren e incrementan, además la relación de éste con los mayores.

**LA PALABRA.-** Aunque el recién nacido no puede, lógicamente, comprender el sentido de las palabras, es conveniente hablarle desde el primer momento. La voz de la madre, en especial, tiene para él un efecto tranquilizador. Los niños a los que más se ha acostumbrado a la comunicación verbal, empiezan antes a hablar.

**EL RITMO.-** Cuando hayan transcurrido algunas semanas desde el nacimiento, a medida que el niño vaya desarrollándose, se le empezarán

a cantar canciones sencillas, de ritmos fáciles y repetitivos que se puedan acompañar con las palmas o con el trote suave sobre las rodillas.

**JUEGOS TACTILES.-** Los niños nacen con el sentido del tacto desarrollado, y a través de éste, van experimentando continuamente nuevas sensaciones que estimulan su evolución. Es importante procurar que tengan ocasión de explorar con las yemas de los dedos materiales distintos; el descubrimiento de texturas diferentes, como pieles, peluches, tejidos suaves, cartones lisos y ondulados, cuerdas y fibras suaves y ásperas, etc., supone para ellos una fuente inagotable de sensaciones nuevas.

**CONTACTO CORPORAL.-** El contacto corporal con los padres aporta seguridad al niño. En este sentido, el baño constituye un medio idóneo para estimular su evolución. Permite el contacto corporal y le consiente una mayor libertad de movimientos. A medida que va creciendo pueden iniciarse los juegos con el agua, como golpear la superficie con las manos y los pies, salpicar, pasar el agua de un recipiente a la bañera y viceversa, hacer pompas de jabón para que intente cogerlas o tocarlas, enseñarle a jugar con pelotas u otros objetos flotantes, etc.

**EL ESPEJO.-** A partir del tercer o cuarto mes, el niño descubre su imagen en el espejo e intenta tocarla. Poco a poco se va dando cuenta de lo que ve reflejado y esto le ayuda a formar una identificación de su propio cuerpo como totalidad e individualidad.

**MASAJES.-** Ya desde los primeros días de vida, el niño puede recibir pequeños y suaves masajes, que hay que dar con las manos untadas con leche o con aceite. Cumplen doble función en el recién nacido: ejercen sobre él una acción relajante y además le ayuda a ir descubriendo su cuerpo.

**GIMNASIA.-** Es también aconsejable, aunque ha de ser muy ligera y no se iniciara hasta los cuatro o cinco meses, con ejercicios como: flexionar las piernas del niño sobre el abdomen y devolverlas a la posición inicial; flexionar los brazos sobre el pecho y estirarlos, levantarlos sobre la cabeza y bajarlos junto al cuerpo.

**JUGUETES.-** Los juegos con juguetes constituyen la capacidad manipulativa del niño, pero deben ser apropiados a su capacidad y condiciones, pues cada edad de la infancia requiere un juguete adecuado. Es conveniente que los padres participen en ellos para ayudarle a descubrir sus posibilidades.

## EL JUEGO SIMBOLICO EN RELACION CON EL CONOCIMIENTO SOCIAL DEL NIÑO

El estudio del conocimiento que el niño de preescolar posee sobre las relaciones sociales entre adultos, tal y como se refleja en sus juegos simbólicos colectivos o juegos protagonizados. Al mismo tiempo, es interesante ver la influencia que las actividades orgnizadas por la Educadora para facilitar dicho conocimiento que puedan tener sobre estos juegos.

Utilizando la terminología de D. B. Elkonin ( 1980 ), el tema del juego viene determinado por la realidad social que rodea al niño y que éste reconstruye al jugar; a los médicos, a la escuelita, a la panadería, o el tren, son partes fragmentarias de la realidad social que el niño aísla y sintetiza para su utilización como temas de sus juegos. Sin embargo, el conocimiento de estas realidades estará relacionado con el nivel de desarrollo intelectual del niño y con su experiencia concreta.

En la edad preescolar, muchos de los intentos que hace el niño por lograr un control eficaz del ambiente y de la autonomía ocurren precisamente en el contexto de interacción social con compañeros.

El juego facilita el desarrollo de la competencia, y de la autonomía y ayuda al niño a lograr el equilibrio entre independencia y dependencia. El juego estimula el conocimiento en virtud de la participación activa



misma forma que imaginativamente les gusta la vuelta independiente y lúdica sobre experiencias dolorosas recién superadas; tal es el caso de los niños que al poco de salir de una operación quirúrgica se complacen en representarla en otros o en sí mismos.

Indudablemente todos estos juegos contribuyen a la aceptación de realidades alegres, tristes o enigmáticas y favorecen el desarrollo mental y emocional del niño.

\* **La expresión del pensamiento y sentimientos subjetivos.**- Piaget llega a concluir que el juego simbólico es la forma de pensar del niño. Algo así como si la dificultad de pensar sobre sus propias experiencias se compensara con la facilidad que demuestra para representarlas.

## EL JUEGO DRAMATICO INFANTIL

La dramatización en la educación infantil tiene su fundamento en:

- La tendencia natural del niño al juego y en concreto, al juego de representación.
- El desarrollo del proceso simbólico.
- La coordinación psicomotriz.

Por otra parte, y como consecuencia de su práctica, se desarrollará:

- La expresión bajo sus variadas formas, separada y coordinadamente.
- La creatividad con aplicaciones concretas y lúdicas.
- La relación con los demás, a causa del impulso a la colaboración y de la nueva visión del entorno. Piaget llega a afirmar que todo lenguaje ligado a la acción, a la destreza manual y en especial al juego, tiende a socializarse. Estas condiciones se dan claramente en la dramatización.

La dramatización queda definida como un proceso mental de creación de las condiciones, dramáticas. Su plasmación externa y definitiva es el juego dramático o drama resultante, cuya base psicoafectiva se ha haya - en el juego simbólico.

Desde el principio, el niño se enfrenta con la dramatización de dos formas distintas:

- Entregándose al juego dramático previamente elaborado por otros.  
El niño que juega con otros, a las casitas o cocinitas, o que desarrolla ciertas canciones de como en realidad está aprovechándose de un esquema dramático que no ha tenido necesidad de crear él en persona, sino que ha aceptado y hecho suyo. A menudo hasta la propia forma dramática de desarrollo del juego se le impone, lo que no significa que en ello no haya aportaciones personales a veces con destellos de creatividad.
  
- Creando su propio juego dramático. Por tanto, introduciéndose de forma plena y desde el principio en el proceso dramatizador. Tal es el caso de quienes se inventan un cuento, por ejemplo, lo representan dramáticamente.

Evidentemente el uso intensivo y matizado de los recursos expresivos que propicia la dramatización favorecerá el desarrollo de la expresión y en particular del lenguaje del niño, cuya adquisición se acelerará y depurará de este modo.

Al igual que la capacidad de observación y valoración de la realidad que fomenta la dramatización le proporcionarán nuevos puntos de vista.

## TIPOS DE JUEGO

Siguiendo la teoría de Piaget ( 1932, 1945, 1966 ) podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción. Exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales. Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen a partir de dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

Efectivamente, los juegos de reglas tradicionales tiene un importante componente motor, correr, saltar, desplazar una pelota, etc., y presuponen una representación colectiva del significado de sus acciones, "hacer prisionero", en un rescate, conseguir "guá" en las canicas, "chutar a gol" en el futbol, etc. , pero ambos aspectos están subordinados a la regla, que constituye su característica propia.

### EL JUEGO MOTOR

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante, con aquello que está "presente" golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar; solicitan con gestos que construyamos torres que puedan derribar

etc. Exploran cuanto tiene a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo "repiten" hasta el aburrimiento; es decir, hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si aprenden, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirán la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden lastimarse o de que pueden romperlo.

Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón, nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manifestación. No sabe exactamente por qué los demás le sonríen o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar que es, de todas las cosas que están haciendo, la que nos agrada o nos molesta. Cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean.

Este carácter repetitivo de comportamiento adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Repetimos una "gracia" cuando observamos que les ha gustado. Y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar

con la sonrisa o la mirada esos gestos y esos ruidos raros que constituyen los primeros "juegos sociales". Es un modo de demostrar que nos reconocen. Los estudios sobre cómo adquieren los niños el lenguaje han puesto de manifiesto la importancia de estas interacciones tempranas con el adulto. Nos dirigimos a ellos con un lenguaje distinto del que utilizamos con quienes ya hablan. Simplificamos su estructura, modificamos la entonación, insertamos las emisiones con el contexto de las acciones que realizamos en su presencia.

El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje. Y estos antecesores del diálogo aparecen en estas situaciones que se repiten en el cuidado diario del niño: al darle de comer, al bañarle, al vestirle, al acostarle, etc., y sobre todo, en las que específicamente creamos para interactuar con él cara a cara.

Bruner ( ' 1984, b ) han llamada a estas situaciones "Formatos" para la adquisición del lenguaje, refiriéndose con ello a la reestructuración que el adulto hace de ellas y la facilitación que promueve para que el pequeño incerte sus acciones y sus vocalizaciones en dicha estructura.

I. Vila ( 1984 ) ha encontrado pautas similares en las relaciones de niños catalanes con sus madres. Estos juegos sociales plantean una cierta continuidad entre la comunicación por gestos del bebé y la que realiza el niño hablando mediante el lenguaje.

## EL JUEGO SIMBOLICO

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Indudablemente es el que más nos interesa aquí por ser el predominante en la edad preescolar. Es el juego de "pretender" situaciones y personajes "como si" estuvieran presentes.

Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad, de distorsionarla, de plegarla a sus deseos y de recrearla distinta en su imaginación.

Al jugar, el niño "domina" esa realidad por la que se ve continuamente dominado. Los animales y monstruos que le facinan y asustan al mismo tiempo se convierten en sumisas criaturas de su fantasía.

Hay que tener en cuenta, que al dejar de ser bebé, las actividades de las personas que le cuidan, también se modifican. Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

La inagotable curiosidad que siente por esta realidad que le desborda solo es comparable a la fruición con la que se zambulle en este nuevo tipo de juegos: los de ficción.

Los psicoanalistas ha insistido, con razón en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Con la independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Con frecuencia es la misma sonrisa del niño acompañado de tales acciones, la que expresa su carácter ficticio. Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales o si se realiza en presencia de otros niños equivalen a lo que se ha llamado juego "en paralelo", en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero para informarle o pedirle que rectifique aspectos muy generales del mismo.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a Piaget, ( 1945) a definir el juego simbólico como "egocéntrico", centrado en los propios intereses y deseos. A pesar de ello, y aunque sus observaciones hayan sido ratificadas por otros muchos autores, este juego egocéntrico no siempre se caracteriza por la impermeabilidad a las acciones y sugerencias de los demás compañeros.

En un interesante estudio, C. Garvey (1979), sostiene que el juego es social desde el principio que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en



un contexto social. En apoyo de su afirmación muestra de los resultados de sus propias observaciones a parejas de niños entre 2 y 5 años.

Sus análisis de las conservaciones infantiles mientras jugaban muestran que desde edad tan temprana se diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son, y que, cuando la situación es ambigua los niños recurren al lenguaje para hacerla explícita unos a otros. Y los "planes" o temas de juego, que permiten la coordinación de los diferentes papeles interpretados por cada jugador, son negociados en el curso de su puesta en escena, por simples que ellos fueran, desde las edades más tempranas.

Pero esté presente desde el principio o surja sólo paulatinamente, lo cierto es que este mundo imaginario integra cada vez mejor la participación "real" de los otros compañeros. Parece que las situaciones fingidas cobran mayor carta de naturaleza por el hecho de que sean "vividas" por más de un jugador.

Guardar silencio para que no se "despierte" la muñeca dormida tiene un carácter mayor de obligación si es compartido por otro niño. El material de estos juegos es, sin duda, un material social "tiendas", "vaqueros", "médicos", "maestras", etc. Se exploran en ellos las relaciones entre los adultos y de éstos con los niños. Al jugar se explican ante sí mismos en qué consiste ser madre, cazador o maestra.

No se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más

características y, con frecuencia, exageradas. Así, una maestra debe dar órdenes y castigar continuamente, del mismo modo que una tendera no puede dejar de vender en ningún momento.

La coordinación de acciones y papeles sólo se logra, a una edad en la que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua referencia a lo que sucede "de verdad". De este modo surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles representados.

Cuando hay discrepancias en la síntesis de las acciones el recurso último es la vida real o un reforzamiento del carácter puramente fantástico del juego con afirmación explícita del mismo por los jugadores.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven solo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo en espada o en puerta de una casa.

Del mismo modo que para el niño pequeño lo importante no era el cajón sino la acción de abrirlo y cerrarlo, en los juegos de imaginación, lo importante no son las cosas, los objetos, sino lo que puede "hacer" con ellos.

## JUEGOS DE REGLAS

El final de preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juegos: el de reglas. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a las aulas de preescolar situadas en centros de \*EGB, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Pero hay diferencias importantes entre el "lobo" o el "escondite" que empiezan a practicar los preescolares y el "matado" o el "futbol" a que juegan los mayores. En aquéllos "ganar" sólo sirve para volver a empezar el juego para que el lobo se transforme en "niño" y la persecución corra a cargo de un nuevo jugador. Los mayores ganan o pierden "de verdad", evalúan el resultado final de la competición entre ellos.

Pero en todos los juegos de reglas hay que "aprender" a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir "unas reglas". Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que "tienen que hacer" los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

---

\* Educación General Básica.

Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y, solo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimientos mínimo y la comprensión de su caracter obligatorio, les permite incorporarle al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño preescolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un caracter de verdad absoluta. Creen que solo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento sea, opinan que no seria legítimo alterar sus reglas.

Son necesarios años de práctica para llegar a descubrir en cada colegio o en cada barrio se puede jugar de un modo diferente, y que, no por ello, el juego es más "verdadero" que otro.

De hecho, el propio lenguaje infantil indica la contraposición que espontáneamente realizan entre los juegos simbólicos y los de regla. En el juego de las canicas, tal y como lo practica hoy los niños madrileños, se puede jugar a la "veri" (de verdad) o a la "menti" (de mentira). Como nos decian varios de los niños que entrevistamos: " a la menti" es solo jugando... que si se pierde no tienes que "pagar" bola; y a la "veri", que tienes que "pagar".

Jugar a que se juega, es decir, utilizar las propias reglas del

juego para "fingir" una partida real, pero suspendido en las posibles consecuencias negativas que se derivan de su aplicación.

En los cursos finales de la EGB los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tiene otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas. La práctica continuada de esa cooperación permitirá, por fin, tomar consciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

El preescolar, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico donde ha llegado a descubrir en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negociación.

## JUEGOS DE CONTRUCCION

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabrian clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se ha trazado al iniciarla. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración de los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

## JUEGOS EDUCATIVOS

La iniciación a la actividad intelectual y motriz por los juegos educativos, obra escrita por Ovidio Decroly, son el resultado de la observación y experimentación de su autor y de un grupo de colaboradores durante más de veinticuatro años en el Instituto de Enseñanza Especial de Uccle ( Bruselas ) para niños anormales y retrasados, pero su aplicación a niños normales llevó al Doctor Decroly a la conclusión de que no sólo eran eficientes para niños difíciles, sino que lo eran aún más para los niños normales.

El procedimiento adoptado por Decroly es el juego, que por medio de un material adecuado, se hace eminentemente educativo y que debe tener en cuenta:

- El estado dinámico del sujeto, su temperamento, su capacidad de actividad;
- Explorar las tendencias favorables y, en un sentido útil, los instintos inferiores para encauzar las fuerzas de atención disponibles.
- Favorecer la observación representación por medios vivos, objetivos, que necesiten adaptación real y comprobable;
- Combatir los automatismos inútiles y los tics, dando ocasión de adquirir hábitos útiles y en relación con el medio y las diversas capacidades de los sujetos;
- Adaptar el trabajo a las capacidades mentales, sensoriomotoras

y lingüísticas;

- acostumbrar al niño, mediante el ejemplo, a la actividad, al orden, a la regularidad, a la puntualidad, a la limpieza;
- ser variado y mantener el interés.

El juego educativo constituye el procedimiento fundamental de educación del pequeño normal, y del anormal y retardado escolar, Decroly quiere además consolidar el estado de salud y esforzarse en luchar contra las causas que pueden perturbarla, ejercer una estrecha inspección sobre el rendimiento, teniendo en cuenta las capacidades y el tiempo necesario, y agrupar, después de un examen colectivo e individual, a los alumnos, teniendo en cuenta su edad mental, es decir, el desarrollo de las aptitudes intelectuales; proceder, igualmente, a este examen de modo que puedan conocerse mejor los alumnos y aplicárseles, en cuanto sea posible, un régimen individual en el seno del grupo.

Los juegos son de tal naturaleza que sirven para desarrollar un programa de ideas asociadas, basadas en los intereses primarios y comunes a todos los niños, en relación con las grandes categorías de ocupaciones humanas, primero en sus aspectos actuales y presentes, después, si es posible, en sus aspectos lejanos, en el espacio y en el tiempo.

La ordenación de los juegos se hace de acuerdo con el procedimiento de los centros de interés y de las ideas ejes, haciéndolos servir de iniciación a las técnicas escolares habituales.



Los juegos se realizan en un ambiente regido por una disciplina de confianza, disciplina favorecida por la elección de las ocupaciones y la colaboración activa de los niños en el trabajo y en el orden en la clase y fuera de ella; una disciplina que ha de favorecer la iniciativa, dar responsabilidades, ejercitar, si es posible, en la actividad solidaria, pero no ser débil ni caminar con los ojos cerrados.

Decroly clasifica los juegos de la siguiente manera:

**JUEGOS VISUALES:**

- Juegos de colores.
- Juegos de formas y de colores. Distinción de las formas y colores combinados.
- Distinción de formas y direcciones.

**JUEGOS VISUALES MOTORES.**

**JUEGOS MOTORES Y AUDITIVOMOTORES.**

**JUEGOS DE INICIACION DE ARITMETICA.**

**JUEGOS QUE SE REFIEREN A LA NOCION DE TIEMPO.**

**JUEGOS DE INICIACION EN LA LECTURA**

**JUEGOS DE GRAMATICA Y DE COMPRESION DEL LENGUAJE.**

En el primer grupo están los juegos destinados a desarrollar las aptitudes sensoriales. A este respecto, Decroly aclara que no dice desarrollo de sentidos, sino de aptitudes. En efecto, la psicogénesis muestra que los sentidos se desarrollan espontáneamente, que no es necesario hacer su educación por lo menos como mecanismos de

sensaciones. La educación de los sentidos, es en realidad, sobre todo, una educación de la atención, de la observación, del vocabulario, de la conciencia, de los hábitos. De allí que Decroly no busque desarrollar sentidos, sino que el niño aprenda a registrar impresiones, a clasificarlas, combinarla y asociarlas con otras. Provocar la atención voluntaria, adquirir conciencia de lo que cae bajo el dominio de sus sentidos, formar el juicio, determinar la actividad de acuerdo con las conclusiones del juicio, fijar una idea, una imagen viva, son todos propósitos que Decroly asigna a estos juegos. Para conseguirlos se aparta de las formas geométricas, caras a Froebel y Montessori, y adopta formas vivas que además de la noción sensorial, recuerden al niño actos u objetos conocidos, capaces de excitar su interés y atención.

Pero no por ser formas vivas no han de servir a la formación de conceptos abstractos; un mismo juego se realiza con objetos diversos de cada ejercicio; series de frutos en uno, piezas de vajillas en otro, etc.

Los juegos se prestan a que el niño realice comparaciones y asociaciones, y le suministran la ocasión de traer a su mente recuerdos, abstracciones y juicios.

Con ellos ha de desenvolverse la atención voluntaria partiendo de la espontánea, no importando que el niño llegue a conocer, por ejemplo, las infinitas diferencias de cualidades, si el objeto educativo ha sido obtenido.

173354

Por otra parte, son una preparación a la vida. El juego, como instinto, y mediante los dos factores de superávit de energía disponible y de disposición estructural hereditaria, empujan al individuo a anticipar lo que la curiosidad y la imitación por sí solas no consiguen proporcionar. Cuando el niño juega se prepara auxiliado por la curiosidad y la imitación, a responder a sus tendencias, y, por consecuencia, a vivir la vida del adulto. Tiene un papel de valor primordial para facilitar al niño la posesión de las diversas coordinaciones que favorecen su futura adaptación.

Los juegos visuales, como muchos de los juegos decrolianos, se realiza por medio de un cartón dividido en un cierto número de cuadros, nueve en este caso, en cada uno de los cuales está dibujada una niña con un traje de paseo y sombrilla, del tapado y del sombrero se combinan de modo diferente en cada cuadro. Los colores son: rojo, verde, azul y amarillo. Nueve cuadrados con iguales figuras a las del cartón anterior proveen al niño del material para el ejercicio, que consiste en hacer coincidir cada cuadro suelto con el de la figura del cuadro general. Ejercicio de atención, esencialmente, obliga al niño a encontrar la identidad por medio de la observación y comparación de las diferencias y semejanzas. Un solo objetivo en los primeros cartones; dos, tres en los siguientes: las dificultades van aumentando, pero siempre dentro del terreno del principio sincrético o global que uniforma la didáctica decroliana. El niño ha de encontrar el detalle en el todo observando el todo. Ejercicios de atención, son también de paciencia, contribuyendo a formar hábitos de conducta que contrarrestan la inestabilidad infantil, y llevan como lo quiere Decroly,

a la coordinación integral de sus actividades objetivas y subjetivas.

Juego I del grupo de los juegos de iniciación a la lectura: Un listón fijo en la pared sostiene veinte juguetes, cada uno con una etiqueta que lleva su nombre. La maestra retira dos etiquetas, luego tres, luego cuatro, y así sucesivamente hasta las veinte, invitando cada vez al niño y repetidas veces en cada caso, a que vuelva a colocarlas en el juguete a que corresponde.

Juego que exige atención, obliga a observar el juguete y etiqueta juntos, y juntos (asociados) incorporarlos como imágenes asociadas en el espíritu y fijarlas, mediante la repetición, en la memoria. Mediante la asociación establecida en la mente, entre la imagen del juguete y la imagen gráfica de su nombre, el niño puede encontrar entre las etiquetas la que es igual a la imagen gráfica mental.

Del mismo tipo es el juego III del mismo grupo. Dicen sus autores: Hemos dibujado en cartones de 15 por 16 centímetros una serie de ocupaciones familiares. Sobre ellas se escribe la frase que describe la escena y se da al niño una segunda serie de frases idénticas que debe colocar por simple identificación. Poco a poco se suprime la primera serie, y el trabajo de comparación se completa con un ejercicio de memoria. Se presenta en seguida al niño una tercera serie de frases descompuestas en palabras, y el alumno debe reconstruirlas con modelo o sin él. El número de escenas familiares puede multiplicarse para despertar el interés del niño, a medida que ocurra en clase un suceso cualquiera. Este ejercicio puede ser objeto de un trabajo colectivo:

el profesor distribuye las frases y después presenta las escenas una a una, pidiendo la frase correspondiente, o presenta las escenas y pide las frases o escribe en el encerado las frases y pide las escenas.

Después de la ejercitación abundante que proveen los múltiples juegos de lectura, la maestra empieza a señalar entre las palabras conocidas, las que ofrecen sílabas semejantes y a llamar la atención del niño sobre esta semejanza. El alumno entra en el período de la descomposición, que ofrece para él un interés muy vivo, porque, estimulado, se divierte buscando en su caudal de palabras las sílabas conocidas.

En los juegos, el dibujo desempeña un papel importante, sea como materia de observación e identificación, sea como ejercicio del niño.

Todos los juegos son interesantes y adecuados a los intereses del niño. No constituyen una serie limitada y estratificada. De croly hace hincapié en la conveniencia de que la inventiva del maestro contribuya a mejorarlos, a adaptarlos a las conveniencias del medio y del alumno, pero sin perder de vista los principios fundamentales que los uniforma, es decir, que sean interesantes, inspirados en la realidad viviente, con motivos globales que hagan posible la percepción sincrética, que obliguen a un esfuerzo de atención (esfuerzo fundado en los intereses fundamentales constituyendo centros) que incite a la observación, den materia a las percepciones asociadas, y faciliten medis de expresión. La observación, la asociación y la expresión constituyen los tres momentos de la adquisición del conocimientos,

como lo explica extensamente en el cuarto capítulo , "Programa de ideas asociadas y método de los centros de interés ", de Hacia la escuela renovada, obra escrita en colaboración con Gerardo Boon.

Decroly llegó a la conclusión de que el niño debe conocerse a sí mismo y debe conocer la naturaleza del medio ambiente en que vive. Para que llegue a poseer ambos conocimientos formuló un plan de formación de ideas asociadas, basadas en cuatro necesidades: la necesidad de alimentarse, de luchar contra la intemperie, de defenderse contra los peligros y accidentes diversos, y de acción y trabajo solidario, de renovación constante, y de alegría de espíritu, a las que hemos de agregar, la necesidad de la luz, del descanso, de la asociación, de la solidaridad y de la ayuda mutua.

Su programa para desarrollar el plan anterior es el siguiente:

Programa de ideas asociadas:

I. El niño y sus necesidades:

- necesidad de alimentarse;
- necesidad de luchar contra la intemperie;
- necesidad de defenderse contra los peligros y accidentes diversos;
- necesidad de acción, de trabajar, de renovación constante y de alegría solidaria.

II. El niño y su medio:

- el niño y la familia;
- el niño y la escuela;
- el niño y la sociedad;

- el niño y los animales;
- el niño y las plantas;
- el niño y la tierra: agua, aire, piedras;
- el niño y el Sol, la Luna y las estrellas.

Los ejercicios que han de servir para desarrollar el programa anterior, se extiende desde el jardín de infantes hasta el curso superior de la escuela primaria, son de tres clases: de observación, de asociación y de expresión. La observación representa las lecciones de cosas y de palabras, así como las lecciones de ciencias naturales elementales de los planes tradicionales, la asociación en el espacio y en el tiempo a la geografía e historia de los mismos, y la expresión comprende todos los ejercicios de idioma los llamados trabajos manuales y el dibujo. En los ejercicios de expresión entran canciones y ejercicios gimnásticos; la higiene y la moral en los de observación y asociación, y el cálculo, unido a todas las materias, en los de observación. Así ningún conocimientos útil queda fuera del plan Decroly pero el conocimiento considerado como agente formativo y no como agente informativo, papel que desempeña habitualmente en los planes tradicionales.

El material empleado para el desarrollo de los juegos educativos no puede ser más sencillo: lo constituyen las cosas mismas, la realidad viviente y manufacturada, las materias primas. Por una parte, el niño lleva a la escuela sus pequeños hallazgos, objetos y sustancias sin valor económico, que si no son utilizados de inmediato, guarda en diferentes cajones, según su naturaleza. En ellos, de acuerdo

con las circunstancias, los niños buscarán los elementos objetivos para llenar las necesidades de sus actividades educativas. Algunos servirán para construcciones diversas, otros serán clasificados por los mismos niños en cartones que quedarán durante el año escolar en exhibición y como puntos de referencia informativa en clases posteriores. Frases explicativas, leyendas, ofrecerán las indicaciones oportunas según el caso.



## MARCO METODOLOGICO

" La Educación es el método fundamental de progreso y de la acción social " y " El maestro al enseñar no solo educa individuos, sino contribuye a formar una vida social justa".

John Dewey

( 1859-1952 )

### CONCEPTO:

Método significa un procedimiento ordenado para llegar a un fin. La palabra proviene del latín methodus y éste de griego MEthodo5: (fin) y -hodos ( en camino ).

Es decir es el instrumento necesario para la investigación, sistematización, exposición y divulgación de los conocimientos.

En general, los actos humanos reconocen un método; aún aquellos que parecen más libres y espontáneos, como el juego.

La actividad metódica hace más adecuadas las relaciones entre los seres y los objetos culturales. Por eso una actividad programada y finalista como la educación no puede realizarse sin método.

La educación presupone una ordenación de principios y de normas, que aseguren su realización.

Todo método está determinado por los fines y éstos tienen un sentido histórico y funcional de acuerdo con la época y con las necesidades vitales de los educandos.

Por lo tanto, no puede pensarse en un método de aplicación Universal, que sirva para cualquier individuo y en cualquier circunstancia.

Sabemos que el hombre es un ser que se transforma y cambia; que la vida no es inmutable y que cada época tiene sus ideales de formación.

De modo que pueden existir tantos métodos como fines se le asignen a la educación.

Por eso en nuestros días, la idea de un método único no tiene partidarios.

Se debe a Renato Descartes la fundamentación filosófica del método y su consideración como elemento necesario para trabajar en la ciencia y descubrir sus verdades. Hoy se reconoce que el método es además, un medio para la exposición y divulgación del saber.

## QUE ES EL METODO DE PROYECTO

### Definición:

Del método de proyectos se han dado numerosas definiciones. Pero de ellas citaremos sólo tres de las más importantes para Kilpatrick el proyecto es:

" Un acto completo que el agente proyecta, persigue y dentro de sus límites, aspira a realizar ".

" Una actividad entusiasta, con sentido, que se realiza en un ambiente social, o más brevemente, el elemento unidad de tal actividad, el acto interesado en un propósito ".

Por su parte Stevenson lo define así: " Un proyecto es un acto problemático llevado a término en su ambiente natural ". Finalmente para Miss Krakowistzer, " toda actividad con propósito definido y llevado a término llega a ser un proyecto ".

El método de proyectos representa la más alta expresión del trabajo colectivo y quizá de los métodos de educación nueva. Inspirado en las ideas de Dewey, formulado pedagógicamente por Kirpatrick. 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 es siempre el mismo: la actividad colectiva con un propósito real en un ambiente natural alfabetizador.

El método de proyecto teóricamente tiene 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 su más alto exponente; al definir ésta las condiciones generales que debe reunir el método lo ha hecho en esta forma:

1.- Que el alumno tenga una situación auténtica de experiencia, es decir una actividad continua en la que está interesado por su propia cuenta.

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

3.- Que el alumno posea la información y haga las observaciones necesarias para manejarla;

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

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

## **ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO ESCOLAR**

Las nuevas ideas sobre el aprendizaje y la experiencia han modificado el sentido de las tareas escolares. Ya no son formas de aplicación de los conocimientos adquiridos, ni tienen un fuerte predominio intelectualista. Los trabajos que los alumnos realizan son, para la nueva didáctica, los medios que promueven el auto-aprendizaje. Para asegurar el mayor número de experiencias, deben ser pensados y organizados.

La organización que aparece en los planes de clase y en los planes de estudio es tan libre, que permite modificaciones, o mejor aún, adecuaciones a las necesidades de la clase y a los propósitos escolares que puedan surgir. ( Ver anexo 2 y 3 )

El desarrollo de un proyecto implica una organización por parte de niños y docente que puede resumirse en tres grandes etapas que son:

- 1.- PLANEACION
- 2.- REALIZACION
- 3.- EVALUACION

## IMPORTANCIA DEL JUEGO

Una vez definido el proyecto se procede a organizar las actividades y juegos que lo van a integrar. De ahí la importancia que tiene el juego.

La construcción del conocimiento en el niño, se da através de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos- y sociales, que constituyen su medio natural y social. La interacción de 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, serán las herramientas para expresar la adquisición de nociones y conceptos.

El conocimiento que el niño adquiere, parte siempre de aprendizajes anteriores, de las experiencias previas que ha tenido y de su competencia conceptual para asimilar nuevas informaciones.

Por lo tanto el aprendizaje es un proceso continuo donde cada nueva adquisición tiene su base en esquemas anteriores y a la vez sirve de sustento a conocimientos futuros.

Al igual que un actor de teatro durante un ensayo, el niño, al jugar se prepara para desempeñar un futuro papel de adulto.

A través de sus juegos, pule sus armas, prepara su defensa antes de afrontar la verdadera vida.

Al jugar ejercita sus músculos, su destreza, su sentido del equilibrio y la rapidez de sus reflejos.

En la calle salta con los pies juntos de un lado a otro, evitando caminar sobre las rayas de la acera; corre en zigzag entre los árboles, de un brinco atraviesa los charcos de agua. Todos esos juegos le enseñan a coordinar sus movimientos, a organizar el espacio, a distinguir su izquierda de su derecha, la parte de adelante de la de atrás, lo lejano de lo cercano.

Así en el juego, las facultades intelectuales del niño trabajan al mismo tiempo que sus facultades creativas.

Con el juego entra en acción todo el niño; no solo su inteligencia y su cuerpo, sino su afectividad. A lo largo de la infancia y hasta los diez años aproximadamente, los juguetes de consistencia blanda (muñecas, animales de peluche) tienen un sitio privilegiado, de amigos fieles, confidentes mudos, tranquilizan y consuelan, ayudan a sobrellevar las grandes desesperaciones. Sobre ellos el niño puede volcar sin peligro sus celos y sus odios, sus venganzas y sus lágrimas, con ellos aprende también la ternura. Al jugar "al papá y a la mamá", se ejercitan para su futuro papel de padres.

Después, hacia los cuatro o cinco años, el juego se aplica, "juega

o a los astronautas. Los papeles profesionales sustituyen a los papeles tiernos y jugando, jugando, el niño construye una sociedad en miniatura: imita perfectamente a los adultos y se prepara poco a poco para entrar con pie firme en el mundo organizado de los mayores.



## PAPEL DE LA EDUCADORA

La participación del docente como responsable de la acción educativa, tiene como función observar las manifestaciones de los niños, en sus juegos y actividades, para así guiar, promover, orientar y coordinar todo el proceso educativo. Por lo tanto, es necesario tener presente que la educadora ha de entender el punto de vista de los niños y comprender su lógica la cual expresa a través de lo que dicen, dibujan y construyen dentro de sus juegos y actividades evitando en lo posible intervenir en casos innecesarios, sin esperar que los niños den respuestas preconcebidas por los adultos o reproduzcan "modelos" o formas únicas de hacer las cosas; a la vez que preverá la manera de considerar aquellos aspectos que necesitan ser atendidas individual y grupalmente, para favorecer equilibradamente el desarrollo en las dimensiones: intelectual, afectiva, social y física.

A continuación se desarrollan juegos y actividades que favorecen el proceso de enseñanza que favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego utilizando también las áreas, que anteriormente se utilizaban como rincones.

Las áreas se dividen en:

Area de biblioteca

Area gráfico-plástico

Area de Naturaleza

Area de Dramatización

## COMO SE FORMAN

Con la ayuda de la Educadora, los niños y padres de familia durante el ciclo escolar.

Estas áreas pueden ser movibles y cambiadas por otras según el interés del niño, se colocan en diferentes partes del salón con el objetivo de que a través de los materiales, utensilios, etc., de que están formadas cada una de las áreas, los alumnos desarrollan su destreza, manipulación digital motriz al interactuar con diferentes materiales que poseen características especiales de forma, tamaño, color y textura.

## AREA DE BIBLIOTECA

Esta área está constituida por cuentos, periódicos, estampas, gráficas, láminas, postales, revistas, álbumes, etc., algunos son elaborados por la Educadora y los educandos, así como también coleccionados por los alumnos, Educadora y padres de familia.

Esta área favorece el lenguaje y la socialización así como la memoria e imaginación.

Los libros y los cuentos constituyen una experiencia muy interesante para los niños si disponen de tiempo y espacio para utilizarlos. Cuando los libros están colocados de forma llamativa en una mesa o en una repisa, los niños parecen sentirse atraídos hacia ellos. En cambio, si están en un espacio reducido, en una zona desordenada o en un lugar de lectura colocados en un sitio de paso, los niños se desaniman enseguida.

El tiempo dedicado a esta actividad es una experiencia enriquecedora para los niños como para la educadora.

La narración de cuentos es una actividad muy llamativa ya que el niño le gusta la fantasía, pues tiene mucha imaginación y él mismo proyecta las imágenes de los personajes al inventar o escenificar un cuento a través del juego donde se favorece la socialización ya que

la participación de todo el grupo y la educadora es realmente estimulador para el niño, y la relación niño-educadora, niño-niña, niño-niño es muy reconfortable.

Pueden incluirse algunos juegos de mesa.

## AREA DE EXPRESION GRAFICA Y PLASTICA

Esta área está formada por:

### Material de reuso

- |  |              |                |
|--|--------------|----------------|
| * plastilina   | * pinceles   | * tijeras      |
| *crayolas  | * cepillos   | * aserrín etc. |
| * gises de colores   | * brochas    |                |
| * acuarelas  | * esponjas   |                |
| * plumones   | * sellos     |                |
| * retazos de tela  | * plantillas |                |
| * estabre de dif. colores  |              |                |
| * listones de dif. colores   |              |                |
| * papel lustre, americano, terciopelo, china, celofán, maché, etc. |              |                |
| * arcilla  |              |                |
| * engrudo y pegamento de colores                                   |              |                |
| * semillas, etc. ( Ver anexo 1 )                                   |              |                |

Para conformarla bastará con algunas mesitas, sillas y si es posible caballotes, o simplemente papel en la pared o en el piso que servirá para dibujar.

Aquí se pueden desarrollar actividades en apoyo para otros proyectos como: elaborar invitaciones o boletos para una función; pintura de cajas u otros objetos para escenografía, bolsas, gorros para fiestas etc.

Es importante que sea el niño quien decida cómo van a ser estos objetos: su forma, color y no que el docente imponga copia de modelos, ya que se trata de favorecer la expresión libre y la creatividad.

Asimismo, pueden pintar o dibujar con toda libertad.

## AREA DE DRAMATIZACION

Esta área está formada por juguetes, accesorios de ropa, zapatos, máscaras, titeres, guiñoles, utensilios de cocina, espejo, etc.

El teatro infantil en el jardín de niños es uno, de los enfoques modernos de la educación, es la formación por medio de las múltiples expresiones del arte.

El teatro, síntesis de realidad y fantasía, de sensibilidad y emoción, ofrece la oportunidad de ser utilizado como recurso valioso en el proceso del aprendizaje.

Esta área se convierte en el centro de juegos de representación; aquí los niños expresan y actúan roles, situaciones y conflictos en juegos totalmente libres; o bien, con orientación y apoyo del docente elaborarán algunas obras de teatro con sus guiones y personajes.

Desde el punto de vista didáctico, tiene más sugestión y es más valioso que el cine, por que agrega la posibilidad de vivir el espectáculo como actor.

Esa posibilidad se puede aprovechar para el cultivo del lenguaje, la correcta pronunciación y la expresión estético-literaria así como también la socialización.

Los títeres representan la manifestación más indicada para los niños pequeños, resumen la verdad y la fantasía del mundo infantil y sirven para que el niño proyecte su intimidad.



## AREA DE NATURALEZA

La naturaleza es la fuente de vida, a través de las relaciones que el hombre establece con ella, se provee de satisfactores básicos que requieren para la supervivencia, cuyo abuso ha traído como consecuencia el deterioro gradual de la misma, lo que incide en la calidad de las condiciones de la vida del ser humano.

Esta área permite contar con un sitio para incorporar experiencias que familiarizan al niño con aspectos de la naturaleza, como plantas y animales. Los niños podrán observar procesos de crecimiento de semillas ( germinadoras ), identificar diferencias entre animales como: insectos, peces, etc., así como formar colecciones de hojas, piedras, conchas de mar. ( Ver anexo 1 )

El área quedará constituida con algunas repisas, pequeñas vitrinas, frascos, botes, que les permitan ubicar sus colecciones y experimentos.

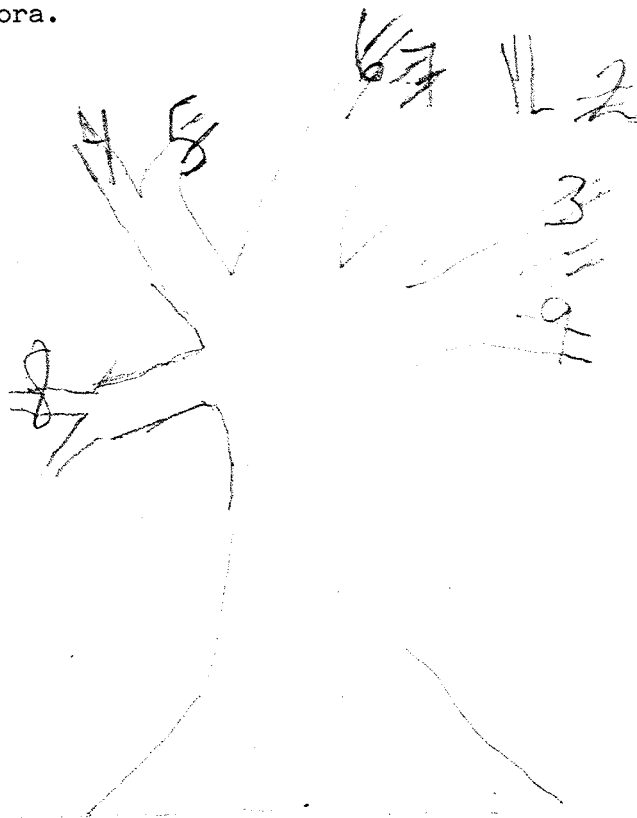
El docente, al favorecer el desarrollo de actividades relacionadas con la naturaleza y sus fenómenos, propicia que el niño conozca su entorno y establezca relaciones causa-efecto de los eventos de su medio natural, que lo preparan para adquirir conocimientos sobre diversas áreas de la ciencia, de una manera global y lógica, ya que parte de la observación de los fenómenos y de la experimentación para obtener explicaciones a preguntas que él mismo formula.

" EL JUEGO EL ARBOL DE NUMEROS "

**MATERIAL:** Cartulina, tijeras, engrudo, lápiz, crayolas.

**INSTRUCCIONES:** En varias cartulinas la educadora dibujará los números del 1 al 9 y por equipo los educandos recortarán cada uno de los números, previamente la Educadora dibujará en el pizarrón un árbol por cada equipo, cada uno de los educandos al ir recortando los números los pegarán en el árbol, el equipo que termine primero será el más rápido.

**PROPOSITO EDUCATIVO:** Familiarizarse con los números, favorecer la coordinación motriz fina y gruesa, la socialización educando-educando y alumno-educadora.



## " EL JUEGO DE LA RIMA "

### " EL JUEGO DEL ROMPECABEZAS HUMANO "

**MATERIAL:** Papel de estraza de 2 m. de largo, aproximadamente, tijeras, crayolas, cartón para montar las piezas y engrudo.

**INSTRUCCIONES:** Para confeccionar un rompecabezas del cuerpo humano, la Educadora se acostará sobre la hoja larga de papel de estraza y los educandos dibujarán en ella la silueta del cuerpo. Los educandos la recortarán y la pintarán, con el engrudo la pegarán sobre el cartón o cartulina.

La educadora y los niños se sientan formando un amplio círculo. Las partes cortadas se colocan en una mesa o silla al alcance del niño. Luego, la maestra señala a un educando para que escoja una de dichas partes, con los ojos cerrados. Cuando lo ha hecho, abre los ojos, pone la pieza en medio del círculo y expresa: = Esto es una pierna, (pie, cabeza, o lo que fuere)=.

**PROPOSITO EDUCATIVO:** Conceptualizar las partes del cuerpo y desarrollar el lenguaje, favorecer la socialización y la coordinación motriz fina y gruesa.

## " EL JUEGO DE LAS VOCALES MUSICALES "

**MATERIAL:** Veintiseis trozos de papel de 20 cm. por 28 cm., crayolas, grabadora.

**INSTRUCCIONES:** En cada trozo de papel la educadora escribe cada una de las vocales repetidas veces en mayúsculas y minúsculas. Se colocan las 26 tarjetas en una o dos hileras en el piso, no demasiado juntas los niños andan en círculos alrededor de la fila de papeles al ritmo de la música. Después de un momento, se detiene la música, cada niño trata de colocarse en el papel más cercano.

Después de la primera voz que se ha detenido la música, se quita un papel y se dice =ahora vamos a quitar la vocal A mayúscula =. Eventualmente un niño quedará sin papel donde colocarse, puesto que se permite sólo un niño en cada papel. Antes de quitar otro papel, se dice =qué vocal podemos quitar ahora? ¿ la "a" minúscula ?=

Los papeles se quitan uno a uno y se eliminan los niños hasta que queda sólo uno.

**PROPOSITO EDUCATIVO.** Familiarizarse con las vocales, desarrollo de la atención, apreciar la música, favorecer la socialización.

## " EL JUEGO DE TOCAR "

**MATERIAL:** Varios elementos con diferentes texturas como sal, harina, arroz, habas, agua, hielo, varios tazones pequeños.

**INSTRUCCIONES:** 1. El niño mete la mano en el primer tazón y toca lo que hay dentro. Se dice = ¿Cómo es la harina de este tazón El niño puede responder que es =buena=. Se le puede decir: = No es SUAVE y LISA ?=

2. Después de tocar y describir dos o tres cosas diferentes, se le pide al educando que cierre los ojos. Se coloca frente a él uno de los tres tazones; y se le dice = vamos a jugar a tocar y adivinar. =¿ Qué es esto ?= podrá recordar, por el tacto, qué hay en el tazón, y describirlo. Si tiene dificultades, se le dicen algunas sugerencias o se le puede dejar abrir los ojos.

3. Agregar gradualmente más elementos al juego.

4. Dejar que los niños jueguen a adivinar entre ellos, se puede sustituir los tazones por tres niños que sostengan en sus manos los diferentes elementos.

**PROPOSITO EDUCATIVO:** Favorecer la socialización, el sentido del tacto y el lenguaje.

## " EL JUEGO DE LA CAJA "

**MATERIAL:** Una caja grande, tijeras, o navajas para hacer agujeros en la caja, una mesa.

**INSTRUCCIONES:** Se le quita la tapa de la caja y se cortan 2 agujeros grandes en lados opuestos de la caja, suficientemente grandes como para que el niño pase a través de ellos.

1. Se coloca la caja en el suelo y se le dice: = A ver si puedes meterte DENTRO de la caja = Probablemente el niño pueda hacerlo sin ayuda. Cuando está dentro, se le dice: = a ver cómo sales FUERA de la caja =

2. Dejar que los niños se turnen para cumplir las instrucciones. Cuando han aprendido las diferentes palabras, dejarlos que se turnen para dar instrucciones. Se pueden utilizar otras acciones ( alrededor, arriba, abajo, etc. ).

**PROPOSITO EDUCATIVO:** Cumplir instrucciones, comprender la posición y la dirección ( ADETRRO, FUERA, ALREDEDOR, ARRIBA, ABAJO, ETC. ).  
favorecer la socialización.

## " EL JUEGO DE CARAS Y GESTOS "

**MATERIAL:** Cartulinas, tijeras, crayolas, lápiz.

**INSTRUCCIONES:** La educadora realizará en 26 cartones de tamaño regular diferentes dibujos señalando diferentes estados de ánimo ( enojado, triste, alegre, etc. ).

Por equipo imitar las 26 diferentes expresiones que señale el cartón y se les tomara en tiempo, para ver quien hace menos tiempo.

**PROPOSITO EDUCATIVO:** Favorecer la socialización.

## " EL JUEGO DE LAS CANICAS "

**MATERIAL:** Muchas canicas de diferentes colores.

**INSTRUCCIONES:** Este juego se realiza en el patio del jardín. Se hacen unos hoyos dependiendo cuantos equipos sean, se clasifican las canicas por colores y cada equipo escoge su color, el equipo que llene primero su hoyo con sus canicas es el ganador.

**PROPOSITO EDUCATIVO:** Comprensión de los colores y la clasificación favorecer la socialización.



## " EL JUEGO DE ROLES "

**MATERIAL:** Los necesarios para cada situación. Es muy útil una caja o bolsa con ropas, sombreros y zapatos viejos y otras vestimentas.

**INSTRUCCIONES:** El juego de roles es una de las adoraciones de los niños.

1. Simular ser un animal: La mayoría de los niños hacen esta imitación después de observar a un animal. Se ponen a cuatro patas y ellos ladran o gruñen. Estimularlos jugando con ellos es muy enriquecedor, se le puede sugerir nuevos animales para imiten, o llevarlos a un zoológico para que obtengan algunas ideas.

2. Cambio de roles profesor-alumno: Los niños disfrutarán mucho de ser el =profesor= mientras nosotros somos los =alumnos=. Es una buena oportunidad para que veamos cómo cree el niño que actúa o debería actuar el profesor.

3. Ser otras personas: Otro rol favorito es simular ser un médico, enfermera, policía, vaquero o astronauta. Será más divertido agregando unos pocos elementos como un sombrero de vaquero, un bolso viejo o un termómetro. Pero la imaginación del niño irá lejos sin necesidad de un maletín de médico o un uniforme de astronauta.

**PROPOSITO EDUCATIVO:** Favorecer la socialización y la imaginación.

## " EL JUEGO DE MEMORIA "

**MATERIAL:** Tarjetas con los nombres de los niños. ( pueden ser de animales, frutas, figuras geométricas etc.)

**INSTRUCCIONES:** Trabajar en equipos.

2. Se presentan a cada niño su nombre, permitiéndole que lo manipule y lo observe libremente.

3. Se invita a los niños a que vean la tarjeta de sus compañeros de equipo.

4. Se voltean las tarjetas y se revuelven.

5. Se van sacando las tarjetas de una en una y los niños van identificando su nombre.

**PROPOSITO EDUCATIVO:** Descubrir el nombre propio como primer modelo estable con significación para el niño, favorecer la socialización y la memoria.

## EVALUACION

Es obligación de las escuelas y demás unidades que presentan servicios educativos, evaluar el aprendizaje de los educadores, entendido éste como la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades y destrezas y la formación de actitudes, señalados en los programas de estudio vigentes.

### Artículo 1°

La evaluación del aprendizaje deberá realizarse a lo largo del proceso educativo a través de procedimientos pedagógicos adecuados. Los programas de estudio y actividades escolares deberán responder a estos propósitos.

### Artículo 2°

La acción didáctica ejercida por la educadora tiene por objeto dotar a los educandos de los conocimientos necesarios para la vida práctica y para su formación cultural; desarrollar aptitudes y promover cambios en la conducta, a fin de lograr los objetivos educacionales.

Los resultados de esa acción pueden ser apreciados en forma cuantitativa y cualitativa, es decir pueden medirse en términos de cantidad

o estimarse a través de observaciones sobre los cambios producidos en las condiciones del niño.

Para referirse a esa valoración se emplea el término técnico: EVALUACION.

Con él, se designa un concepto más amplio que el de medición. Medir los rasgos o caracteres del alumno significa obtener un dato que puede ser expresado en términos matemáticos o en unidades convencionales. Evaluar significa obtener datos cualitativos y de medición.

En la enseñanza se evalúa cuando se estudian o se investigan las aptitudes de los alumnos, las destrezas, las habilidades, la adquisición de conocimientos, los cambios en la conducta social, etc.

Se realiza también una tarea de evaluación para determinar los objetivos educacionales, los planos y los programas de la organización, y en fin, para apreciar y valorar todas las fases de la tarea escolar.

La evaluación es, pues, un proceso dinámico, es decir, una investigación continua de la enseñanza y del aprendizaje, a fin de que la educación tenga un carácter funcional.

Un maestro necesita adoptar los métodos y los medios adecuados a la individualidad de sus alumnos. Las investigaciones en el campo de la educación tienen una orientación claramente definida, de acuerdo

con esas finalidades.

Se proponen principalmente:

- Determinar los objetivos educacionales.
- Juzgar el trabajo escolar.
- Estimular y valorar las condiciones y el trabajo del alumno.

Para determinar los objetivos educacionales es necesario estudiar al alumno y a la sociedad de que forma parte.

La referencia del trabajo escolar supone una valoración del material y de las técnicas empleadas en la educación. La investigación en relación con el alumno tiene como finalidad conocer las diferencias individuales, apreciar el rendimiento escolar y juzgar en qué grado han sido alcanzados los objetivos educacionales.

Este aspecto de la evaluación es el más importante, porque permite apreciar el resultado de toda la acción didáctica.

La evaluación, ya hemos visto, se forma con conceptos de grado numérico y con juicios subjetivos. Se puede medir con más o menos precisión, pero no se puede manifestar matemáticamente su ajuste emocional o su responsabilidad social.

Un rasgo o carácter puede ser descriptivo. Describir quiere decir expresar cuánto se va desarrollando el rasgo a través de la experiencia, o en qué medida se adquiere, y también de qué manera se modifica como resultado de la educación.

Por ejemplo, se puede decir qué cantidad, qué tipo de inteligencia posee un alumno y cómo se comporta intelectualmente ante distintos estímulos.

El dato subjetivo o apreciación, complementa la información objetiva.

La evaluación incluye la medición del grado en que los rasgos se van desarrollando y la valoración del modo en que se producen las modificaciones de la conducta, como resultado de la experiencia educativa.

La acción didáctica produce cambios en el educando, que se manifiesta de maneras diversas: adquisición de nuevas destrezas, aumento de los conocimientos, desenvolvimiento de nuevas actitudes frente a la vida.

La evaluación de este proceso didáctico comprende:

#### INVESTIGACION

Aprovechamiento  
escolar.

Cambios  
en la  
Conducta.

Desarrollo  
de aptitudes

**Finalidad:** En relación con el rendimiento escolar, la Evaluación permite conocer:

- . Las aptitudes potenciales de los alumnos.
- . Las posibilidades de cada uno.
- . El grado de desarrollo que han alcanzado.
- . La cantidad y calidad de los conocimientos adquiridos.
- . Los cambios producidos en el comportamiento.
- . El grado en que han alcanzado los objetivos educacionales.

Ese conocimiento servirá para realizar una revisión de los objetivos propuestos, de las técnicas empleadas y de los planes y programas confeccionados.

Por todo ello puede decirse que la evaluación de la acción didáctica controla la enseñanza determinada:

El grado en que las técnicas y los materiales contribuyen a alcanzar los objetivos educacionales.

El modo o la manera con que se ha realizado la conducción del aprendizaje.

La importancia de los objetivos propuestos, con relación al individuo y a la comunidad.

Por eso la evaluación tiene un carácter de continuidad y los planes educativos deben ser siempre revalorados y actualizados.

En el Jardín de niños la evaluación ocupa la tercera etapa del método de proyecto, para lo cual se debe considerar:

- La participación de niños y docentes en las actividades planeadas.
- Los descubrimientos realizados por los niños durante el desarrollo del proyecto.
- Las dificultades que se encontraron y las formas de solución.
- La valoración de las experiencias y aprendizajes del grupo.
- Las observaciones que haya hecho el docente durante la realización y que sean pertinentes de comentar con el grupo.
- La participación de los padres de familia.
- Las formas de relación niño-niño, niño-docente, padres de familia o miembros de la comunidad.
- La confrontación entre lo planeado y realizado.

Para efectuar la evaluación el docente escuchará a los niños y promoverá el diálogo y la reflexión sobre las actividades realizadas, logros, aciertos, obstáculos, preferencias, experiencias, consideraciones sobre otras posibilidades de acciones expresando a la vez sus comentarios y observaciones.

En el jardín de niños la evaluación es entendida como un proceso de carácter cualitativo que pretende obtener una visión integral de la práctica educativa.

Se utiliza principalmente la observación, la cual constituye la principal técnica para la evaluación.



La evaluación se realiza en diferentes momentos:

\* La evaluación inicial. Se lleva a cabo al inicio del ciclo escolar, a partir de los datos de la ficha de identificación, la entrevista con los padres y las observaciones que aporte el docente anterior. ( Ver - anexo 4 )

\* Autoevaluación grupal al término de cada proyecto.- Se realiza en el momento de culminación de cada proyecto, tomaré aspectos que me llamen la atención sobre cada niño y los anotaré en la libreta de observaciones.

\* Evaluación general del proyecto.- Una vez que el docente ha realizado la autoevaluación con los niños, elaborará la evaluación general del proyecto de acuerdo al formato correspondiente. ( Ver anexo 5)

\* La evaluación final.- Se realiza durante el mes de mayo, y es la síntesis de las autoevaluaciones de fin de proyecto y de las observaciones realizadas por el docente, todo el año escolar.

Aquí se comprenderán dos tipos de informes:

\* Informe del grupo total.- Se trata de ver al grupo en forma globalizadora tomando en cuenta los aspectos mas sobresalientes: juegos libres, entusiasmo, etc. ( Ver anexo 6 )

\* Informe individual de cada niño. Se considerará al niño en forma

integral, a la vez analizará su comportamiento en relación con los bloques de juegos y actividades. Este análisis no será detallista sino referido a los grandes rasgos que definen las conquistas básicas del niño en cada aspecto. La autoevaluación grupal se realiza al término de cada proyecto, durante este momento los niños reflexionan reunidos en grupo sobre la tarea realizada entre todos. ( Ver anexo 1 )

Durante la autoevaluación es conveniente:

- Que los niños platicuen, lo más libremente posible sobre sus ideas, problemas, conflictos, hallazgos que recuerden cuando trabajaron en el proyecto.
- Comentar si lo que se propuso fue logrado; si participaron todos los miembros del equipo, si hubo colaboración entre los equipos y se ayudaron en la resolución de problemas, si escucharon opiniones y responsabilidades en el cumplimiento de las actividades.

## RELACION DE LA PROPUESTA CON OTRAS AREAS DEL CONOCIMIENTO

Sin duda le corresponde al juego didáctico ocupar la parte más destacada, considerando su papel en la evolución y estructuración no sólo del pensamiento infantil, sino también de muchos aprendizajes sociales, personales, preescolares y escolares.

Al cumplir tres años, el niño ya ha de poder entender las explicaciones del educador, teniendo en cuenta que éste le hablará en un lenguaje comprensible para su edad, y utilizar el habla bien, mal o regular como forma habitual, normal y principal de expresión, tanto en sus juegos como al dirigirse a los adultos o a otros niños.

Ha de ser capaz también, a esa edad, de articular correctamente las palabras salvo las últimas que acaba de adquirir y aquellas otras que pueden presentar dificultades, para la pronunciación y utilizar un vocabulario bastante amplio, generalmente relacionado con objetos y acciones habituales para él.

A través de los juegos como las adivinanzas, rimas y trabalenguas el niño ejercita su lenguaje oral.

En el proceso de adquisición en la lectura, los niños, antes de conocer el código alfabético, anticipan el contenido de un texto tomando como referencia el objeto que lo porta o la imagen que lo acompaña.

Aún cuando sus predicciones no correspondan a las expectativas de un

adulto alfabetizado, es necesario que no se invaliden sus actos de predicción ya que indican la búsqueda de significado, será a través de una confrontación sistemática con la lectura de la maestra, los padres o hermanos mayores, que el niño poco a poco irá avanzando en la adquisición del lenguaje escrito.

Los juegos con letras móviles favorecen el lenguaje escrito del niño ya que a través de ella el educando intenta formar palabras, así como también al jugar a identificar los nombres de calles, materiales, comercios, etc. prediciendo lo que dicen los textos.

El desarrollo de la motricidad se inicia en el niño espontáneamente ya en los primeros meses de su vida. Por su relación con la evolución de los procesos del conocimiento, sin embargo, ha de ser estimulada por padres educadores a través de juegos y ejercicios específicos.

Manipulando los objetos en sus juegos el educando va entrando en el mundo de las categorías lógico-matemáticas, adquiriendo con ayuda de la educadora conceptos como grande-pequeño, entro-fuera, etc.

Desde una edad temprana, el niño manipula los objetos: los acerca, los aparte, los tira, los arrastra, los cambia de sitio... Estos juegos espontáneos, al principio muy elementales, son los que van a ayudarle a establecer entre las cosas una serie de relaciones que llamamos nociones lógico-matemáticas.

## CONCLUSIONES

La pedagogía moderna ha transformado completamente los métodos de la enseñanza tradicional, suprimiendo en el maestro su posición de dogmatismo y su carácter de inapelable autoridad. En la actualidad se considera que su misión es en primer lugar despertar en el niño el deseo de aprender y siempre en conexión lo más directa posible con los hechos de la realidad.

El aprendizaje en la nueva escuela ha dejado de tener como objetivo exclusivo inculcar cuantitativamente conocimientos académicos, para propiciar en su lugar un desarrollo global y armónico que básicamente tenga en cuenta las necesidades reales del niño.

A través de las primeras experiencias de socialización el niño descubre la existencia de otros medios de comunicación como el lenguaje, la música, el juego, etc.

El desarrollo del lenguaje se lleva a cabo al mismo tiempo que el de la socialización, y conjuntamente con ambos tiene lugar el aprendizaje de otras distintas formas de expresión: el gesto, el canto, el modelado con plastilina, etc.

Todo aquello que interesa al educando es la realidad del juego, mientras que lo que interesa al adulto es la realidad seria.

El juego contiene todas las tendencias evolutivas de forma condensada, siendo a sí mismo una considerable fuente de desarrollo.

El educando avanza esencialmente a través de la actividad lúdica.

La evolución del niño está marcada por dos grandes momentos, primero cuando el niño juega sólo y posteriormente cuando se incorpora a un grupo social.

Las actividades lúdicas del niño pequeño le ayudan a vencer su temor a los peligros tanto interiores como exteriores, haciendo que la imaginación se comunique con la realidad.

El juego permite al niño establecer contactos sociales que favorecen su desarrollo armónico.

El juego del niño es la forma infantil de la capacidad humana de experimentar creando situaciones modelos y de controlar la realidad experimentándola y previniéndola.

La actividad lúdica es un factor básico en el desarrollo físico del educando.

El juego es un medio de comunicación entre padres e hijos así como también educadora-alumno, alumno-alumno, alumno-grupo.

## GLOSARIO

**AFECTIVAS.** Desarrollo de la propensión a querer. Conjunto de fenómenos afectivos.

**APRENDIZAJE.** Es un proceso mediante el cual, el sujeto adquiere una ampliación de sus conocimientos, permitiéndole modificar sus actitudes y su conducta.

**CONCEPCION.** Acción de efecto de concebir.

**CONGENITAS.** Que se enjendra juntamente con otra cosa.

**CONNATURAL.** Adj. propio o conforme a la naturaleza del ser viviente.

**CONVENCIONALES.** Relativo al convenio o pacto.

**CORRELACION.** Analogía o relación recíproca entre dos o más cosas.

**CREATIVIDAD.** Es la forma nueva y original de resolver problemas y situaciones que se presentan, así como expresar en un estilo personal, las impresiones sobre el medio natural y social.

**CUALITATIVAS.** Calidad, manera de ser.

**DESARROLLO COGNOSCITIVO.-** Se denomina así, al paso continuo de estructuras simples a otras más complejas, hasta alcanzar el equilibrio.

**DESCRIPTIVO.** Definir una cosa, dando una idea general de sus partes o propiedades.

**ENDE.** Por tanto.

**ENSEÑANZA.** Es una actividad encaminada a propiciar el aprendizaje, la cuál consiste en incorporar nuevas conductas, actitudes, valores y respuestas en el educando.

**EXCEDENTE.** Que excede, excesivo que sobra.

**FRICCION.** Razonamiento entre superficies de dos cuerpos en contacto.

**GLOBALIZACION.** Expresión empleada por el Dr. Decroly para designar el hecho psicológico de que el niño percibe las cosas en su totalidad y no en sus partes, y que sus expresiones y realizaciones tienen este mismo caracter.

**IMPLICITA.** De aquello que se concidera incluido en una proposición sin que necesariamente se exprese.

**INDISOLUBLEMENTE.** Que no se puede disolver.

**INNATA.** Adj. Connatural y como nacido con el mismo sujeto.

**INTERACCION.** Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.

**JUEGO SIMBOLICO.** La manifestación más auténtica del pensamiento egocéntrico que se vale de expresiones diversas para representar un objeto.

**METODO.** Es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinadas, para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos.

**PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.** Es el conjunto de experiencias organiza-  
das pedagógicamente, para que interactúen en ellas el educando, el



educador y el contenido programático, con el propósito de favorecer de la formación integral del educando.

**PSICOGENETICA.** Enfoque psicológico que toma como base la génesis de la formación de estructuras dentro de un proceso dinámico. Este proceso implica la construcción progresiva de estructura, que es un avance con respecto a la anterior, solo es posible en función de la precedente.

**RUDIMENTAR.** Parte de un ser orgánico imperfectamente desarrollada. Primeros estudios de cualquier ciencia o profesión **RUDIMENTAL O RUDIMENTARIO, RIA.**

**RECAPITULAR.** Resumir lo que por escrito o de palabra se ha expresado con extensión.

**SOCIALIZACION.** El proceso de enseñar e imponer las normas y valores del grupo a los miembros nuevos.

**SUCESION.** Entrada o continuación de una persona o cosa en lugar de otra.

**VINCULADO.** Unión o atadura de una cosa con otra.

## B I B L I O G R A F I A

1. CLOTILDE G. DE REZZANO, " LOS JARDINES DE INFANTES " EDITORIAL KAPELUSZ.
2. DIANE E. PAPLIA, " EL MUNDO DEL NIÑO " TOMO I, II, III, EDITORIAL SANTILLANA.
3. HIRIAM E. FITZGERALD, " PSICOLOGIA DEL DESARROLLO", EDITORIAL EL MANUAL MODERNO.
4. J. GARCIA SICILIA " PSICOLOGIA EVOLUTIVA Y EDUCACION INFANTIL" EDITORIAL SANTILLANA.
5. MARIO CARRETERO J. L. " PEDAGOGIA DE LA ESCUELA INFANTIL " EDITORIAL SANTILLANA.
6. ROBERT M. W. TRAVERS " FUNDAMENTOS DEL APRENDIZAJE " EDITORIAL SANTILLANA.
7. U.P.N., S.E.P. " ANALISIS DE LA PRACTICA DOCENTE ", MEXICO 1988.
8. U.P.N., S.E.P. " CRITERIOS DE EVALUACION ", MEXICO 1988.
9. U.P.N., S.E.P. " DESARROLLO DEL NIÑO Y APRENDIZAJE ESCOLAR " MEXICO, 1988.
10. U.P.N., S.E.P. " EL NIÑO APRENDIZAJE Y DESARROLLO " MEXICO 1988.
11. U.P.N., S.E.P. " EVALUACION DE LA PRACTICA DOCENTE ", MEXICO 1988.
12. U.P.N., S.E.P. " LA SOCIEDAD Y EL TRABAJO EN LA PRACTICA DOCENTE I, II Y III. MEXICO 1988.
13. S.E.P., DGEP. " LECTURAS DE APOYO ", ED. PREESCOLAR, MEXICO 1992.
14. S.E.P., DGEP. " PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR " MEXICO, 1992.

# APPENDICE

# ANEXO NUM. 1

## LISTA DE MATERIALES

### NATURALEZA

Hojas de tipo (tamal, encino)  
Semillas de diversos tamaños, formas  
Piedras  
Bellotas  
Conos de eucalipto  
Conchas, caracoles  
Esqueletos  
Arena  
Ramas, varas  
Zacates  
Palitos  
Corchos  
Mecates  
Corteza de árboles  
Tecomates  
Barro  
Arcilla, yeso  
Plumas  
Cascarones  
Pétalos de flores  
Pielés  
Vainas  
Cáscara de nuez, de pistaches  
Pencas de maguey seca  
Bambú  
Agua  
Tierra  
Pasto  
Algunas verduras cuyo pigmento sirve para pintar (betabel)

### REUSO

Tapones de botellas  
Corcholatas  
Cajas de cartón de diferentes tamaños, colores, formas  
Frascos con tapa de rosca, de presión  
Botones  
Bisutería de desecho  
Charolas y retacería de unicel  
Botes de lámina, plástico  
Esponjas de envases medicinales  
Periódicos, revistas viejas  
Goteros  
Cepillos  
Retacería de madera  
Retacería de celoseda  
Serrín, viruta  
Retacería de tela, de estambre y papel  
Cartones de huevo  
Botes o envases de leche  
Conos de hilo  
Huecales  
Trozos de tabique  
Envases vacíos de alimentos (botes, cajas, frascos, bolsas, cestos)  
Tubos de cartón (de máquinas registradoras, de papel higiénico)  
Tuercas, tornillos, argollas  
Anteojos viejos  
Hilos telefónicos  
Neumáticos y cámaras  
Cartón ondulado  
Palos de escoba

### COMERCIALES

Pinceles de diferente grosor  
Hojas de papel  
Pinturas líquidas o en barra y pastilla  
Papeles de diferentes tipos, texturas, grosor, tamaño  
Plumones  
Gises  
Pegamento  
Crayolas  
Tijeras  
Brochas  
Plastilina  
Godetes  
Jabones

### OTROS

Fichas, cañicas  
Escobetillas  
Rodillos, estiletes  
Lijas, fibracel, formica  
Unicel  
Vidrio  
Hisopos  
Tinta china  
Talco  
Agujas  
Clavos

PLANEACION GENERAL DEL PROYECTO

NOMBRE DEL PROYECTO \_\_\_\_\_

Fecha de inicio \_\_\_\_\_

|   |  |
|---|--|
| Previsión General de Juegos y actividades | Previsión General de Recursos Didácticos |
|---|--|

PLAN DIARIO

NOMBRE DEL PROYECTO \_\_\_\_\_

| Lunes         | Martes | Miércoles | Jueves | Viernes |
|---------------|--------|-----------|--------|---------|
| Observaciones |        |           |        |         |

**A N E X O    N U M .    4**

**EVALUACION INICIAL INDIVIDUAL**

Nombre del niño: \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_

ANOTAR LOS DATOS MAS SIGNIFICATIVOS DE:

Ficha de identificación y entrevista con los padres

Observaciones del docente del ciclo anterior

( si el niño asistió al Jardín )

Observaciones del docente sobre:

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

**A N E X O N U M . 5**

**EVALUACION GENERAL DEL PROYECTO**

Nombre del proyecto: \_\_\_\_\_

Fecha de inicio: \_\_\_\_\_

Fecha de término: \_\_\_\_\_

**LOGROS Y DIFICULTADES:**

¿Cuáles juegos y actividades del proyecto se lograron con resultados satisfactorios?, ¿cuáles presentaron mayor dificultad? y ¿cuáles de los planeados no fue posible - realizar y por qué?

¿Cuáles fueron los momentos de búsqueda y experimentación por parte de los niños que más enriquecieron el - proyecto?

¿Cuáles materiales utilizados por los niños fueron de mayor riqueza y disfrute en la realización de los jue - gos y actividades?

¿Cuáles fueron las principales conclusiones de los ni ños al evaluar el proyecto?

¿Qué aspectos importantes de esta evaluación conside - ra que deben ser retomados en la realización del siguien - te proyecto?



**ANEXO NUM. 6**

**INFORME FINAL GRUPAL**

**FECHA:** \_\_\_\_\_

**Anotar los datos generales sobre el grupo y su producción:**

- Integración en el trabajo por equipos.
- Proyectos en los que se obtuvieron mayores logros y en los que se tuvieron dificultades.
- Juegos y actividades que el grupo prefirió.
- Dificultades presentadas durante el año escolar.
- Aspectos que se retomarán para el trabajo del año siguiente.

**A N E X O   N U M .   7**

**INFORME FINAL INDIVIDUAL**

Nombre del niño: \_\_\_\_\_

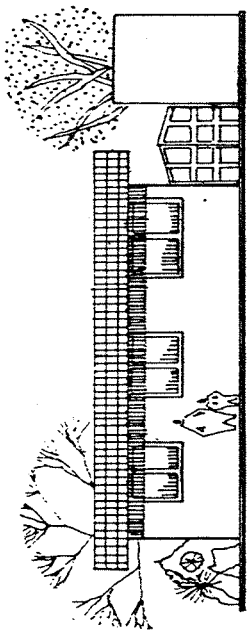
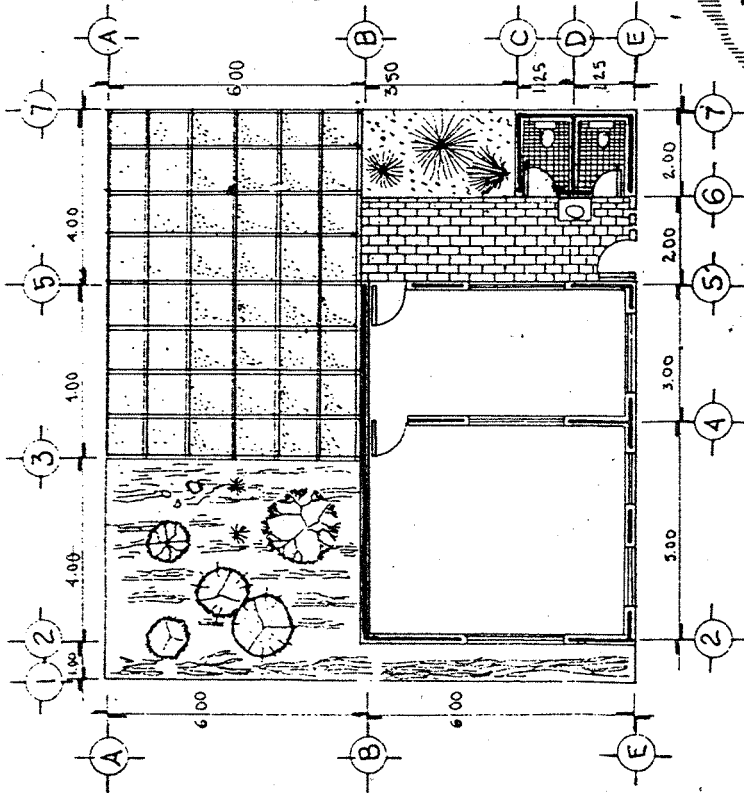
FECHA: \_\_\_\_\_

**Anotar los datos más significativos del comportamiento del niño que se encuentran en:**

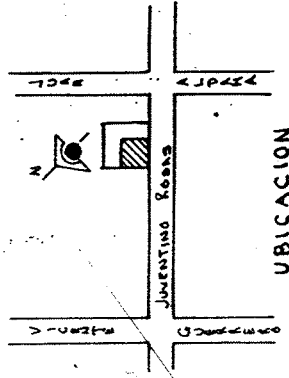
-- La libreta de observaciones.

-- Las autoevaluaciones grupales.

**Integrarlos con las observaciones que haga el docente sobre los mismos aspectos de la evaluación inicial.**

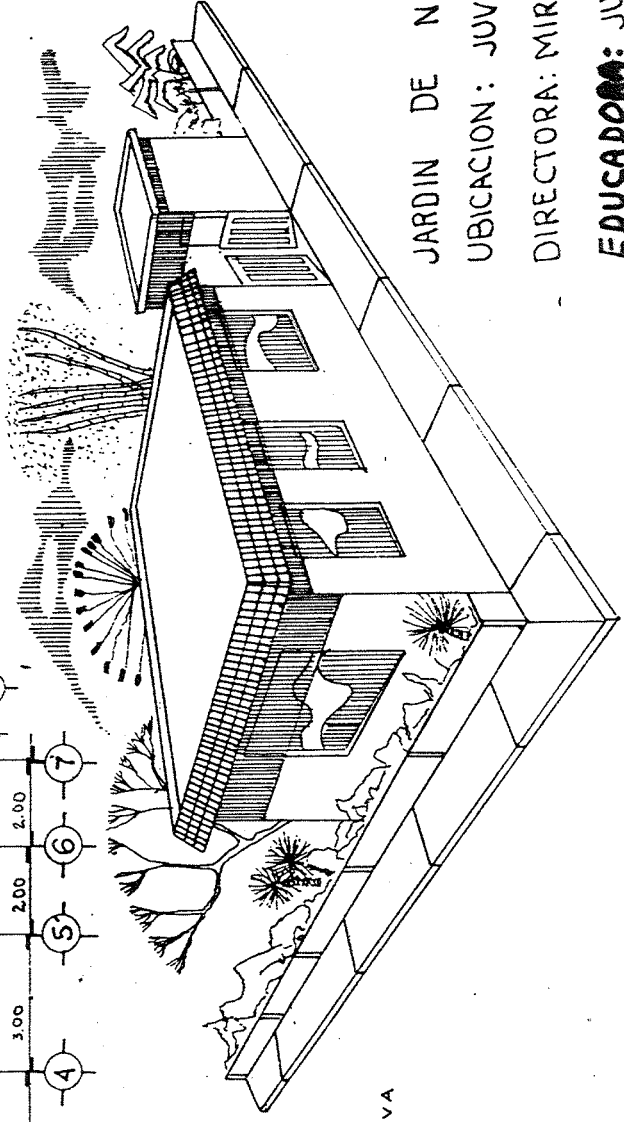


FACHADA PRINCIPAL



UBICACION

PLANTA ARQUITECTONICA



PERSPECTIVA

JARDIN DE NIÑOS: "MIRELLY".

UBICACION: JUV. ROSAS # 1015 COL MORELOS

DIRECTORA: MIRNA ELIA GONZALEZ MALDONADO.

EDUCADORA: JUANA AIDA PAVAGEAU LARA.