

N.S. 113020



Universidad Pedagógica Nacional

UNIDAD 151

✓
"EL JUEGO SIMBÓLICO EN PREESCOLAR PARA EL APRENDIZAJE Y DESARROLLO DEL NIÑO "

PROYECTO DE INNOVACIÓN

QUE PRESENTA:

MARÍA ESTHER LÓPEZ ANGELES.

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN

TOLUCA, MEX.

FEBRERO 2001.

Paty 11/03/02

EL JUEGO SIMBÓLICO EN PREESCOLAR PARA EL APRENDIZAJE Y DESARROLLO DEL NIÑO



USE.-T-53

ASUNTO: Constancia de terminación
de trabajo para titulación.

Toluca, Méx., 18 de Noviembre de 2000

C. LOPEZ ANGELES MARIA ESTHER

PRESENTE.

Comunico a Usted, que después de haber analizado su trabajo de titulación, en la modalidad PROYECTO DE INNOVACION, titulado "EL JUEGO SIMBOLICO EN PREESCOLAR PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL NIÑO"

se considera terminado y aprobado, por lo que puede proceder a ponerlo a consideración de la H. Comisión de Exámenes Profesionales.

ATENTAMENTE

PROF. ALEJANDRO PEREZ DE PAZ

ASESOR PEDAGOGICO

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Toluca, Méx., 03 de Febrero de 2001

C. PROFR. (A). MARIA ESTHER LOPEZ ANGELES
PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, en la modalidad PROYECTO DE INNOVACION.

titulado "EL JUEGO SIMBOLICO EN PREESCOLAR PARA EL APRENDIZAJE Y DESARROLLO DEL NIÑO".

Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.



ATENTAMENTE

[Handwritten Signature]
S. R. D. LIC. MARIA DE LA JUZ OLGUIN MEJIA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD DE TITULACION
DIRECCION
PRESENTE DE LA COMISION DE TITULACION

DEDICATORIA

A JESÚS

Por ser la fortaleza y el amor
que me motiva a superarme
personal y profesionalmente.
Por ser mi mejor amigo.

A LOS NIÑOS

Por ser quienes me permiten
aplicar las estrategias necesarias
para contribuir en su aprendizaje.
Por compartirme sus vivencias y
brindarme su cariño.

A MI FAMILIA

Por el apoyo y amor que encuentro
en ella.

INDICE

PRESENTACIÓN.....	7
DIAGNÓSTICO.....	10
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	15
JUSTIFICACIÓN.....	17
OBJETIVOS.....	21
MARCO CONTEXTUAL.....	22
MARCO TEORICO.....	24
• LOS ESTUDIOS DE JEAN PIAGET ACERCA DEL DESARROLLO COGNITIVO.....	24
• TEORÍA PSICOGENÉTICA.....	25
• TEORÍAS COGNOSCITIVAS DEL JUEGO.....	29
• IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.....	31
• PEDAGOGÍA CONSTRUCTIVISTA.....	32
• APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	33
• EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	36
ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN.....	38
REGISTROS DEL PLAN DE SEGUIMIENTO.....	41
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES.....	43
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	67
GRAFICAS DE RESULTADOS.....	72
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	78
ANEXOS.....	81
BIBLIOGRAFÍA.....	108

PRESENTACIÓN

Los niños de edad preescolar necesitan estar en constante movimiento, así mismo, el juego simbólico constituye un elemento importante en su desarrollo. Por ello, el Programa de Educación Preescolar 92, sugiere que a través de actividades que sean del interés de los alumnos se desarrollen los proyectos, éstos conforman la metodología que se lleva a cabo en el nivel preescolar, además el PEP 92 se propone favorecer las cuatro dimensiones del desarrollo del niño, éstas son: la dimensión física, social, afectiva y cognoscitiva.

"Hablar del juego en el jardín de niños, es hablar del niño mismo, ya que el acercamiento del niño a su realidad y el deseo de comprenderla y hacerla suya ocurre a través del juego que es el lenguaje que mejor maneja" (1). Esto se ha constatado durante la práctica docente ya que en el jardín de niños, el docente, utiliza el juego en las actividades diarias del proyecto, para así, favorecer el aprendizaje de los niños, no sólo el escolar, sino los aprendizajes que le serán útiles en la vida, incluidos los referentes a hábitos, valores morales y autonomía. El juego simbólico, es un elemento importante en la formación del niño preescolar, por lo tanto en su desarrollo integral.

El motivo por el que se eligió el presente tema, fue al observar las diferentes actitudes de los niños con respecto a las actividades del proyecto: En los momentos en que se les presentan temas, o actividades que los mantiene pasivos, no muestran interés, se mantienen inquietos y ajenos al tema; por el contrario, al incluir juegos, cantos y actividades lúdicas en el proyecto, se observa en ellos el interés por éste, la disposición para realizar las actividades, además, favorece la construcción del aprendizaje. Otro elemento que se consideró, fue la formación docente, ya que se observa que algunas educadoras carecen de conocimientos teóricos, referentes al juego y la importancia de éste en el desarrollo del preescolar, además de la manera de hacerlo interesante al grupo. Por ello, se realizaron entrevistas a educadoras, llegando a la conclusión, de que hay necesidad de investigar lo relacionado al juego y a la forma de llevarlo a cabo para mejorar la práctica docente, y que ello se vea reflejado en los niños. La educación preescolar juega un papel importante en la iniciación escolar, por lo que es necesario que los niños aprendan jugando.

Los principales objetos de estudio del presente trabajo son: el juego, el desarrollo del niño, el nivel preescolar y el aprendizaje significativo.

El juego infantil puede llamarnos la atención, en ocasiones como encantador, como alborotador y turbulento, ingenioso o tan solo tonto y molesto cuando imita los actos y las actitudes de los adultos. El juego se produce con mayor frecuencia en el periodo en el que se va ampliando el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social. Es instintivo y su función consiste en ejercitar capacidades que son necesarias para la vida adulta.

El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos.

Se juega con alguien y con algo. El juego implica libertad de movimiento y a la vez prescripción de reglas, en el juego se manifiestan las fuerzas constructivas y destructivas. El niño en sus juegos se ocupa de cosas tan centrales como resolver el pasado y anticipar el futuro, al imitar roles. Así mismo, la función del juego en las respuestas del niño representa una actividad cognoscitiva. Diversas teorías se refieren al juego infantil, en esta ocasión se hablará de cuatro, principalmente: *Teorías clásicas*, conformadas por los juegos de exceso de energía, de la relajación, de la práctica o del preejercicio y juegos de la recapitulación. *Teorías psicoanalíticas*. *Teorías sociológicas*, que hablan de los juegos de fantasía, miméticos y regulados. *Teorías cognoscitivas*, que tratan del juego de ejercicio, simbólico y de reglas.

En el presente trabajo se hace énfasis, principalmente en el juego simbólico, ya que es a través de los símbolos como los niños crean sus juegos y por medio de éstos, se expresa y proyectan su cotidianidad, para que tomándolos como base se les dé continuidad a sus intereses y experiencias.

El desarrollo del niño, Jean Piaget en la teoría psicogenética lo clasifica en cuatro estadios, éstos son: La inteligencia sensoriomotriz, el periodo preoperatorio, el periodo de las operaciones concretas y el periodo de las operaciones formales o adolescencia.

Para el presente proyecto, se hace énfasis en el periodo preoperatorio principalmente, el cual llega aproximadamente hasta los 6-7 años. Gracias al lenguaje se genera un gran progreso tanto en el pensamiento del niño como en su comportamiento, a medida que se desarrollan imitación y representación, el niño puede realizar los llamados "actos simbólicos", la función simbólica tiene un gran desarrollo entre los tres y los siete años; el niño reproduce en el juego situaciones que le han impresionado. El juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como afectivo. Además en este periodo, Piaget habla de un egocentrismo intelectual en el niño.

El nivel preescolar, considera, en la realización de los proyectos, la cotidianidad de los alumnos, sus experiencias, conocimientos previos, intereses y necesidades. Así como las características del desarrollo del niño con el fin de favorecerlo integralmente. Por lo que el PEP 92 está fundamentado en el principio de globalización, el cual considera el desarrollo infantil como un proceso integral en el que, los elementos que lo conforman (afectivos, motrices, cognitivos y sociales) se interrelacionan entre sí.

"Los niños captan la realidad no de forma cualitativa sino por totalidades, lo que significa que el conocimiento y la percepción son globales, el procedimiento mental actúa como una percepción sincrética, confusa e indiferenciada de la realidad, para pasar después a un análisis de los componentes o partes y finalmente como una síntesis que reintegra las partes articuladas como estructura. Corresponde entonces al docente organizar su interacción con los niños de manera que responda al proceso

de ellos, a sus intereses y propuestas, avances y retrocesos; de manera que su intervención los lleve a la construcción de aprendizajes significativos" (2).

En el concepto de **aprendizaje significativo** se encuentran los tres elementos implicados en el proceso de construcción del conocimiento en la escuela: el alumno, el contenido y el profesor. Lo que un alumno es capaz de aprender en un momento determinado, depende tanto de su nivel de competencia cognitiva general, lo que se puede llamar en términos piagetianos, su nivel de desarrollo operatorio, como de los conocimientos que ha podido construir en el transcurso de sus experiencias previas. Por otra parte, la modificación de los esquemas de conocimiento producida por la realización de aprendizajes significativos se relaciona directamente con la funcionalidad del aprendizaje realizado, es decir, con la posibilidad de utilizar lo aprendido para afrontar situaciones nuevas y para realizar nuevos aprendizajes. La propuesta consiste en comenzar por los elementos más generales y simples e ir introduciendo progresivamente los más detallados y complejos. En cuanto a la organización social de las actividades de aprendizaje, es necesario explotar adecuadamente los efectos positivos que pueden tener las relaciones entre los alumnos sobre la construcción del conocimiento, especialmente las relaciones de cooperación.

El presente trabajo se distribuye de la siguiente manera: en la primera parte se habla de los elementos que intervienen en el problema, así como las fortalezas, o sea, lo que puede ayudar a resolverlo; las amenazas, que hay que vencer o resolver y las oportunidades que presenta. Posteriormente se plantean los objetivos. Se sustenta la investigación con las teorías del juego y del desarrollo del niño que se consultaron para la elaboración del proyecto de innovación, se hace referencia al contexto en el cual se llevó a cabo el estudio y se presenta el desarrollo de la alternativa de innovación, finalmente se llega a las conclusiones y recomendaciones para directores, profesores y padres de familia.

- (1) Secretaría de Educación Pública. Programa de Educación Preescolar 92. México 1993. p. 131.
- (2) Secretaría de Educación Pública. Bloques de juegos y actividades en el Desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños. México 1993. p. 12, 25.

DIAGNÓSTICO

Dentro del Jardín de niños, el juego, es la base para el aprendizaje de los alumnos, es necesario que el docente lo planee conforme a las necesidades del grupo y se fije un propósito, para que, de esta manera se cuente con un elemento útil que favorezca el proceso enseñanza aprendizaje, ya que así, será mayor el aprovechamiento del niño durante su estancia en el jardín. Es por ello que el juego, constituye un elemento esencial para el desarrollo y la educación de los alumnos.

Durante la práctica docente se ha observado que los niños, en ocasiones se distraen y muestran poco interés en las actividades que se llevan a cabo en la escuela, cuando éstas carecen de actividades lúdicas. Ello es una muestra de que el niño, además de actividades manuales y de la exposición verbal del maestro, necesita estar en constante movimiento y realizar actividades divertidas; haciendo uso del juego, porque al tomar parte de éste se siente parte del grupo, y también es capaz de construir sus propios aprendizajes.

Sobre la enseñanza verbal Juan Delval (1983), hace mención que "durante mucho tiempo los sistemas de enseñanza han sido puramente verbales, se enseñaba a repetir una serie de frases que contenían el saber, era fundamentalmente repetitivo y estaba contenido en formulas, lo cual reflejaba el tipo de conocimiento que dominaba la sociedad, el conocimiento verbal y la labor de los estudiosos consistía sobre todo en comentar ese saber contenido en los escritos de los filósofos antiguos, principalmente Aristóteles. Con la aparición de la ciencia moderna a finales de la edad media y su difusión a partir del renacimiento, cambia la valoración de los tipos de conocimiento y poco a poco empieza a introducirse el método experimental para indagar la naturaleza, al tiempo que el trabajo científico ya no se reduce al comentario de las obras de filósofos antiguos. A partir del siglo XVIII, filósofos y pedagogos empiezan a atacar enérgicamente la enseñanza puramente verbal y a propugnar otra que se apoye en los sentidos y en la intuición del que aprende. El niño no se debe limitar a escuchar lo que le dicen, sino que también va a observar la naturaleza o representaciones pictóricas de ella. Los años de mayor auge son los que siguen al final de la primera guerra mundial y las corrientes más importantes son las escuelas Montessori, el método Decroly, el método de los proyectos, y el plan Dalton. El objetivo de estos movimientos desborda el de una renovación de los métodos de enseñanza e incide sobre la concepción misma de la escuela dentro de la sociedad, no sólo se propugna que el niño sea activo sino que se cambian las relaciones de los niños con el maestro".

Pero aún con todo y los estudios realizados y la aparición de la "educación nueva" surgida a finales del siglo pasado. En el presente, se observa en ocasiones, la carencia de conocimientos de algunos docentes con respecto al método de proyectos.

Por ese motivo se comenzó por hacer participar a los alumnos, con el fin de conocer sus intereses y necesidades por medio de pláticas en la hora de la asamblea.

Al preguntarles a los niños qué es lo que más les gusta hacer, la mayoría dijo que jugar en la hora del recreo. De las actividades que se realizan dentro del salón, algunos contestaron que lo que más les gusta es dibujar, pero la mayoría prefiere juegos tradicionales, rondas, cantar, las actividades en las que hay movimiento, y manipular material de plástico, de madera así como juguetes y guiñoles, con los cuales pueden hacer uso de su imaginación para inventar sus propios juegos. Al contar con esta información, se tuvo la inquietud de investigar la manera en que se pueden relacionar las actividades lúdicas con el aprendizaje del niño, ya que en ocasiones, los niños no mostraban avances tanto en su desarrollo como en los propósitos que se planteaban para el día, hablando cognoscitiva, social y afectivamente, así como en cuanto a hábitos y psicomotricidad. Se tuvo la necesidad de buscar la manera de llevar a la práctica, juegos para lograr en los niños interés a la clase y con esto favorecer su desarrollo.

Varios son los elementos que integran el presente tema, entre ellos se encuentran los que corresponden a la dimensión interna y éstos son:

- **Los alumnos:** Son ellos los más involucrados en la clase, esto se ve reflejado en el caso, que al no realizar en el aula actividades lúdicas, muestran indiferencia y poco interés en los proyectos, hay inquietud por actividades ajenas al proyecto y esto implica que no se logre el propósito principal del jardín de niños: "aprender jugando". Este elemento, (los alumnos) representa un punto fuerte dentro del presente proyecto, ya que es con los niños con quienes, el docente interactúa de manera más directa y es con ellos con quien conjuntamente se llevan a cabo los proyectos, ya que deciden qué es lo que se va a hacer en clase, opinan acerca de lo que les gusta y les disgusta, y son los alumnos quienes construyen su aprendizaje, por lo tanto docente debe tener cuidado con la manera de conducir a los alumnos.
- **El maestro:** Existe la necesidad de investigar estrategias de enseñanza por medio del juego, ya que es el maestro quien en muchas ocasiones causa la falta de interés del grupo, es quien, por falta de preparación profesional invita a los niños a permanecer ajenos a las actividades. Es necesario que el docente motive a los alumnos a que se interesen por la escuela, en los proyectos, contando con el juego como el elemento que los mantenga atentos y motivados en las actividades de la mañana de trabajo. Este factor puede constituir un punto débil, en el caso en que el educador no cuenta con la preparación adecuada con respecto al juego para llevarlo a cabo en la práctica docente en el nivel preescolar. Y es, por ello indispensable que el profesor amplíe sus saberes en cuanto a: Teorías del aprendizaje, del juego y el desarrollo del niño de edad preescolar.
- **El grupo:** Existe diversidad de ideas, sugerencias e intereses, los cuales, para iniciar un proyecto que una todos éstos, se debe tomar en cuenta cada una de las aportaciones de los alumnos y aunque no son iguales y en muchas ocasiones no coinciden unas con otras por la cantidad de niños en el grupo, el docente debe ver la manera de llegar a un acuerdo con el grupo para realizar un solo proyecto

en el cual haya una participación general, valiéndose del juego para su realización.

Las implicaciones que tiene la falta de interés de los niños en una clase que no cuenta con momentos de juego son: un grupo desordenado, falta de cooperación, falta de buenos hábitos. Este factor (el grupo) es un punto fuerte ya que se dan aquí los elementos necesarios para llevar a cabo una práctica docente que sea de interés grupal, por las aportaciones de los alumnos, aunque también tiene su punto débil, la dificultad que se tiene de conjuntar la diversidad de ideas de los alumnos en un solo proyecto.

Dentro de los factores de la dimensión externa se encuentran los siguientes:

- **Curriculum:** En el Programa de Educación Preescolar 92 uno de los aspectos más importantes que se menciona es que en la planeación diaria se deben incluir actividades en los proyectos que sean interesantes para los niños, de acuerdo a sus necesidades y sugerencias, valiéndose siempre del juego que "es el lenguaje que el niño mejor maneja". Este constituye una oportunidad para mejorar la práctica docente, teniendo como sujeto principal al alumno. Este es un elemento externo ya que establece fuera del aula y el docente tiene que acatar tales disposiciones, en estos momentos es un elemento fuerte, ya que lo que establece el PEP 92, está acorde a la aplicación de juegos y actividades del interés del niño, para construir en ellos aprendizajes significativos, por medio de este tipo de actividades el niño va a aprender y a lograr su desarrollo integral.
- **Colectivo escolar:** En el jardín de niños donde laboro, las relaciones que se tiene con el colectivo escolar es de compañerismo no existen problemas entre el personal. Con respecto a la planeación de los proyectos, se propicia el intercambio de ideas, principalmente con la educadora de tercer grado, así mismo, para enriquecer la práctica docente, se pide opinión y sugerencias a las compañeras, quienes se muestran con disposición para ayudar. Se ha solicitado a la directora la oportunidad para observar la clase de una compañera con su grupo, con el fin de conocer la forma en que lleva a cabo los juegos con los niños, y así enriquecer la practica docente propia. En esa ocasión, observé que las actividades fueron muy dirigidas e inducidas por la educadora, y con respecto al juego, se realizó un juego de mesa (dominó) con los niños, este tipo de juego, interesó poco al grupo, que se mostraba apático ante esta actividad, pero no se les permite estar en desacuerdo con la docente ya que se muestra autoritaria y no toma en cuenta las opiniones de los niños. Aquí pude observar lo importante que es que las docentes empleen juegos para los niños de acuerdo a la edad, porque en el presente caso, se estaba trabajando con un grupo de primero y segundo y se les exigía a los niños mantenerse quietos y siguiendo reglas, y los niños no respondieron favorablemente a la actividad. Este elemento (el colectivo escolar), puede representar una fortaleza, cuando se tiene el apoyo de los compañeros, porque ayuda a mejorar la práctica docente, pero también representa una amenaza en el caso en que el mismo personal docente, carezca de preparación con respecto a la utilización de juegos que favorezcan el aprendizaje del niño, y en el caso en que exista egoísmo por parte de las compañeras.

- **Comunidad:** Dentro del aula, los niños han hecho comentarios de las situaciones que ocurren en la comunidad, sobre las costumbres y tradiciones que tienen en el lugar donde viven, manifiestan su cotidianidad, y de ahí lo que les ha llamado la atención, y lo que les agrada, según las experiencias que han tenido, por ejemplo, el circo, la feria, la campaña de vacunación etc. Y con todo esto se parte para llegar a profundizar sobre las condiciones en las que se encuentra la comunidad así mismo, es un punto de partida para comenzar un proyecto con los niños, ya que manifiestan sus intereses y con esto planear juntos las actividades. Es por ello que este elemento representa una oportunidad dentro del presente trabajo, porque por medio de lo expresado por los niños se facilita la planeación de las actividades, que además serán de su interés.
- **Padres de familia:** durante el presente ciclo escolar, se tuvo la oportunidad de tener una mayor comunicación con los padres de familia, quienes mostraron buena disposición, cooperación y participación, en los eventos organizados por el jardín. Se puede observar, que son los padres quienes influyen de manera más directa en los tipos de juegos que realizan los niños ya que, es la familia, antes que el jardín donde los niños comienzan su educación, aficiones, gustos etc. Se observa que los niños al ingresar al jardín, ya tienen inclinación por ciertas actividades o juegos. El tener una buena comunicación con los padres de familia se convierte en una oportunidad dentro del presente proyecto, ya que se les puede involucrar dentro de las actividades del jardín y así, ayudar a los niños a tener un mayor acercamiento con sus padres, esto favorecerá su afectividad, y es un motivo para que los niños, tengan mayor interés por lo que se realiza, ya que sus padres lo están compartiendo con ellos, por otro lado se puede convertir en una amenaza en el caso que los padres de familia muestren indiferencia a lo que se hace en el jardín, o que tengan poco tiempo para dedicarles a sus hijos.

Para el presente proyecto de innovación, se realizaron entrevistas a padres de familia, con las siguientes preguntas:

1. ¿Conoce las actividades que se realizan en el jardín de niños?
2. ¿Qué actividades cree que tienen mayor importancia en el jardín de niños?
3. ¿Qué concepto tiene del juego?
4. ¿Cree que es bueno, o malo jugar en la escuela? Y ¿Por qué?
5. ¿Cree que jugando, el niño puede adquirir conocimientos importantes para su vida? Y ¿Por qué?
6. ¿Considera que el aprendizaje de un niño es igual si hay de por medio juegos que sin éstos? ¿Por qué?
7. ¿Juega usted con su hijo?
8. ¿Qué juegos son los que practica con su hijo?
9. ¿Qué aprende el niño con los juegos que realiza?
10. ¿Cree que el nivel preescolar es básico para el desarrollo de un niño? ¿Por qué?

Las respuestas de las mamás entrevistadas coincidieron en la mayoría de las respuestas, ya que ellas opinaron que el juego en el jardín de niños es de gran ayuda principalmente en el aspecto social y afectivo del niño, hubo quien opinó que se le tiene que dar un sentido al juego para que pueda haber algún aprendizaje y en

general todas opinaron que es importante y básico el nivel preescolar para el desarrollo del niño.

Así como la importancia que tiene que el niño juegue para lograr su desarrollo integral.

Las respuestas sirvieron como base para la investigación del juego en preescolar para el aprendizaje significativo del niño, que, si bien, en el jardín de niños, éste se traduce en desarrollo integral, de acuerdo al Programa de Educación Preescolar y las dimensiones del desarrollo del alumno, las cuales contienen los aprendizajes que los niños van desarrollando a través de los bloques de actividades y juegos.

A las compañeras educadoras se les aplicaron encuestas con preguntas como las siguientes:

1. ¿Cómo logra que sus alumnos permanezcan interesados en los proyectos?
2. ¿Qué actividades considera de mayor interés para los niños?
3. ¿Cuáles son los juegos que ayudan a mantener el interés del niño en los proyectos?
4. ¿Cómo logra a través del juego, que el niño construya un aprendizaje?
5. ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas en el comportamiento del alumno?

Con las aportaciones de los niños, padres de familia y las compañeras educadoras, además de los elementos contenidos en los apoyos metodológicos de Preescolar, se cuenta, con bases para partir de que, el niño necesita el juego para construir sus aprendizajes y con ello desarrollarse integralmente.

(3) DELVAL, Juan. Crecer y pensar, la construcción del conocimiento en la escuela. Barcelona 1998. Editorial Paidós.

DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Durante la práctica docente se ha observado, la importancia que tienen las actividades del proyecto en las cuales el niño esté activo, y la gran necesidad que tiene de jugar, y de expresarse, y esto lo puede hacer por medio del juego, el cual es placentero, divertido, espontáneo y voluntario, libremente elegido, y activo.

Para llevar a cabo una práctica docente, que favorezca las cuatro dimensiones del desarrollo del niño, que son: física, intelectual, social y afectiva, como lo establece el Programa de Educación Preescolar 92. Es indispensable que el docente tome en cuenta lo que rodea al niño, su familia, su comunidad, además, lo que le interesa conocer, lo que necesita, las características de su edad, entre otros factores y así que construyan aprendizajes significativos, cualquiera que sea éste por medio del juego, cabe mencionar que en el programa de educación preescolar se habla de bloques y juegos, los cuales son: matemáticas, naturaleza, psicomotricidad, lenguaje y expresión artística. En el presente proyecto de innovación además de llevar a cabo actividades que cubran éstas expectativas de aprendizaje, se pretende, a través de los bloques, que son el medio para favorecer las dimensiones del desarrollo del niño; se tomarán en consideración las características del niño de edad preescolar, gustos, e intereses, por lo que se puede mencionar que una parte importante es el juego; por medio de éste es capaz de explorar, descubrir, inventar, expresar, todo su ser y sus experiencias.

Por lo que hablar del juego en el jardín de niños es hablar del niño mismo, ya que el acercamiento del niño a su realidad y el deseo de comprenderla y hacerla suya ocurre a través del juego, que es el lenguaje que mejor maneja y esto se ha constatado durante la práctica docente, si a los niños no se les habla en su lenguaje, que es el juego, en ellos no hay aprendizajes relevantes.

El motivo por el que se eligió el presente tema, fue al observar que los niños mostraban poco interés en las actividades que se realizaban dentro y fuera del aula, se mostraban inquietos durante la mañana de trabajo. Además se observó que se tenía dificultad para lograr que el niño aprendiera jugando, ya que no se fijaba un objetivo de aprendizaje al llevar a cabo las actividades lúdicas. Aunado a esto, la falta de preparación del docente con respecto a estrategias que favorecieran el desarrollo del niño por medio del juego. Es por ello que se realizaron entrevistas con educadoras y se llegó a la conclusión de que se tenía necesidad de investigar teorías sobre el juego y la manera de relacionarlo con la práctica para favorecer el desarrollo del niño.

Pero hablar del juego es generalizar bastante, así que la primera tarea es comenzar consultando a Piaget y su teoría de la psicogenética, en la cual se habla de los periodos del desarrollo del niño, así mismo, las teorías del juego entre las cuales se encuentran la teoría cognoscitiva del juego que nos habla de la evolución del juego, de acuerdo al desarrollo del niño, por este motivo se habla principalmente del juego simbólico que es por medio del cual el niño de edad preescolar expresa y da a

conocer sus inquietudes; lo que se observa en la practica diaria es que por medio del juego simbólico, el niño es capaz de construir grandes cosas, se le inquieta sobre diferentes temas que se pueden llevar a cabo como proyectos dentro del jardín de niños.

Dentro de los objetos de estudio del presente trabajo, se encuentran: el juego, el nivel preescolar y el proceso enseñanza aprendizaje.

El medio cultural ofrece al niño, jugando, las posibilidades de contar con diversas experiencias, de entender sus límites de estimular sus potencialidades y de interpretar mensajes, de celebrar su alegría y de elaborar su melancolía, de platicar y entusiasmarse. Por medio del juego simbólico, los niños son capaces de resolver el pasado y anticipar el futuro, ya que en muchas ocasiones lo hacen actuando su realidad.

JUSTIFICACIÓN

El juego en la planeación diaria toma un papel muy importante, con respecto al aprendizaje de los niños, ya que en el nivel preescolar se lleva la metodología de proyectos, que lo conforman, la planeación de juegos y actividades que provienen de la cotidianidad de los niños, de lo que han vivido, y de las experiencias que tienen, así mismo, tomando en consideración los conocimientos previos y sus intereses y necesidades.

Con la elaboración del presente proyecto de innovación se pretende, por medio del juego simbólico, motivar al niño en la construcción de su aprendizaje, así mismo favorecer las dimensiones del desarrollo que nos marca el programa: La dimensión física, la intelectual, la social y la afectiva.

Para una mejor comprensión de lo que son las dimensiones del desarrollo del niño según el PEP 92, se habla detalladamente de éstas a continuación:

- **DIMENSIÓN AFECTIVA:** se refiere a las relaciones de afecto que se dan entre el niño, sus padres, hermanos, y familiares con quienes establece sus primeras formas de relación, más adelante se amplía su mundo al ingresar al jardín de niños al interactuar con otros niños, docentes y adultos de su comunidad. La afectividad en el niño preescolar implica emociones, sensaciones y sentimientos; su autoconcepto y autoestima están determinadas por la calidad de las relaciones que establece con las personas que constituyen su medio social. Se contemplan aspectos como son: la identidad personal, cooperación y participación expresión de afectos y autonomía.
- **DIMENSIÓN SOCIAL:** La construcción de conocimiento en el niño, se da a través de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos y sociales, que constituyen su medio natural y social. La interacción del niño con los objetos, personas, fenómenos y situaciones de su entorno le permiten descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos que en un segundo momento pueden 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. Se toma en consideración: la función simbólica, construcción de relaciones lógicas (matemáticas, lenguaje, creatividad).
- **DIMENSIÓN FÍSICA:** A través del movimiento de su cuerpo, el niño va adquiriendo nuevas experiencias que le permiten un mayor dominio y control sobre sí mismo y descubre las posibilidades de desplazamiento con lo cual paulatinamente, va integrando el esquema corporal, también estructura la

orientación espacial al utilizar su cuerpo como punto de referencia y relacionar los objetos con él mismo. En la realización de actividades diarias dentro del hogar y jardín de niños, el niño va estableciendo relaciones de tiempo, de acuerdo con la duración y sucesión de los eventos de la vida cotidiana. Esta dimensión abarca: la integración del esquema corporal, relaciones espaciales y relaciones temporales.

El Programa de Educación Preescolar 92, está fundamentado en el principio de globalización, el cual considera el desarrollo infantil como un proceso integral en el cual los elementos que lo conforman (afectivos, motrices, cognitivos y sociales), se interrelacionan entre sí.

Este proceso se dará de acuerdo a los intereses de los niños incluyendo en la planeación diaria las actividades que ellos deseen y los juegos, sin olvidar plantearse un objetivo o propósito de aprendizaje.

En el jardín de niños se realizan actividades que ayudan al niño a desarrollar habilidades motrices, cognitivas, de interacción social y afectivas, además, de su autonomía.

Es necesario aclarar la relación entre aprendizaje y desarrollo, ya que el presente proyecto de innovación se refiere a los aprendizajes que los niños construyen a partir del juego, sin embargo, en el nivel preescolar, la evaluación cualitativa que se realiza a los niños, va en función de las dimensiones del desarrollo que se favorecen en ellos, por medio de los bloques de juegos y actividades; entre los que se encuentran: El bloque de psicomotricidad, matemáticas, lenguaje, naturaleza y sensibilidad y expresión artística.

APRENDIZAJE Y DESARROLLO

*Se suele entender por aprendizaje un cambio en la disposición o en la conducta de un organismo, relativamente permanente y que no se debe a un proceso de simple crecimiento. Los cambios en la conducta que se producen en periodos limitados de tiempo y en aspectos determinados son los que suelen considerarse como aprendizaje.

Hay otros cambios de mayor duración, que se producen a lo largo de periodos de tiempos más extensos y que afectan a más aspectos de la conducta a los que suelen denominar desarrollo. Muchos consideran el desarrollo como un proceso más espontáneo que hace intervenir a todo el organismo. Por el contrario el aprendizaje es el producto de una situación determinada y que tiene un aspecto mucho más limitado.

Las relaciones entre el aprendizaje y el desarrollo se conciben de distinta manera según la posición psicológica en la que nos situemos. Para los conductistas el desarrollo es el producto de los efectos acumulativos del aprendizaje. Los distintos aprendizajes que va realizando el niño a lo largo de su vida van dando lugar a cambios más generales que serían los que consideramos desarrollo.

Por el contrario, para otros autores como Piaget, el desarrollo explica el aprendizaje de tal manera que éste sólo es posible gracias al proceso de desarrollo en su conjunto del cual no constituye más que un elemento, pero un elemento que sólo es

concebible dentro del proceso total. Así, por ejemplo le podemos enseñar a un niño que Madrid es la capital de España y podrá repetirlo desde los seis años de edad o incluso antes, pero a esa edad es muy probable que no entienda el significado de esa oración, pues no sepa lo que es ser una capital, ni tampoco lo que es España o incluso lo que es Madrid. Comprender ese enunciado requiere comprender aspectos de la lógica de clases y los problemas de la inclusión de unas clases en otras, así como la posesión de algunos conceptos complejos como el de país.

El desarrollo es, pues, un proceso general, producto de la interrelación de diversos factores, uno de los cuales es la influencia del ambiente. La formación de nuevas respuestas, el cambio de conductas, hay que verlo como un aspecto que depende de ese proceso general y que está subordinado a él. Sólo cuando existen las estructuras necesarias es posible el aprendizaje de una nueva respuesta, y la formación de éstas no es más que el aspecto visible, la punta del iceberg, el proceso subyacente que es el proceso de desarrollo.

A lo largo de sus primeros años y hasta llegar a la adolescencia, el niño va construyendo sus estructuras intelectuales y una representación del mundo exterior. Eso constituye un proceso muy organizado en el que el sujeto tiene un papel esencialmente activo y dentro de él el aprendizaje de cada noción concreta supone la existencia de estructuras intelectuales que lo hagan posible.

Para los psicólogos conductistas los principios del aprendizaje valen para todos los niveles, pues el individuo siempre tiende a repetir aquellas conductas que logran su objetivo y a eliminar las que no lo logran. La conducta depende entonces de las condiciones exteriores. Desde ambas posiciones se descuida el aspecto de formación de la inteligencia. Para los gualtistas porque tiene un carácter esencialmente a priori, para los conductistas porque lo que se forman son simplemente conductas nuevas por influencia de los factores externos.

Por ello ambas posiciones dejan de lado un aspecto importante del problema que nos ocupa y es que los niños aprenden de forma distinta que los adultos. Los conductistas sostendrían que el niño se comporta de manera diferente que el adulto porque tiene menos conocimientos, porque ha formado menos conductas, sin que le interese, en cambio, la diferente manera de abordar los problemas que tienen unos y otros.

Las posiciones empiristas tienen, una influencia grande en el terreno educativo. Su preocupación principal en este campo es la eficacia en el aprendizaje, conseguir los mejores resultados en el aprendizaje de conocimientos concretos, no en el progreso intelectual. Sostienen que nosotros conocemos un proceso cuando somos capaces de producirlo y se interesan menos por cómo puede explicarse. Respecto al aprendizaje defienden que, si nosotros somos capaces de enseñar algo a un sujeto, sabemos lo más importante sobre cómo se aprende. Al centrarse principalmente sobre los efectos del ambiente y poco o nada sobre la organización que el sujeto hace de esos efectos tienden a dar un papel fundamental a la transmisión de conocimientos concretos y descuidan los procesos generales, la formación de estructuras. Por ello tienden a identificar educación con instrucción ya que resulta mucho más fácil observar y medir los conocimientos concretos que se adquieren, que la organización o la estructura que se da a esos conocimientos, lo que podríamos llamar el estado mental del sujeto, que no es directamente observable. Los empiristas tratan entonces de crear en el alumno una serie de habilidades que

podrían realizar en un momento determinado y el conjunto del trabajo escolar se ve como la creación de habilidades jerarquizadas que permiten responder a los distintos problemas escolares. Desde este punto de vista las máquinas de enseñar son instrumentos muy eficaces para el aprendizaje pues permiten transmitir de forma económica conocimientos concretos.

Sin embargo, al desentenderse del estado en que se encuentra el sujeto y de la formación de su inteligencia, los empiristas tienen grandes dificultades para explicar cómo se generaliza o cómo se transfiere un conocimiento de una situación a otra. Puede explicar cómo se aprende una habilidad pero lo que resulta más difícil es cómo se aplica esa capacidad en una situación que no es exactamente igual. Esto requiere una serie de capacidades en el sujeto de las cuales ellos no se ocupan y por tanto no pueden explicar el pensamiento creativo y se centran más en las actividades repetitivas”.

De los puntos de vista que se mencionan sobre aprendizaje y desarrollo. El punto de vista de Piaget es el que justifica y sustenta el presente proyecto de innovación ya que se habla de que el desarrollo explica el aprendizaje. Al ver favorecidas las dimensiones del desarrollo del niño, se puede observar el grado en que el niño ha avanzado en cuanto a su aprendizaje.

- (4) Secretaría de Educación Pública. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de niños. México 1993.
- (5) DELVAL, Juan. Crecer y pensar, la construcción del conocimiento en la escuela. Barcelona 1998. Editorial Paidós.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Con este proyecto de innovación se pretende:

Mejorar la calidad de la acción docente en cuanto a la aplicación de estrategias didácticas interesantes para los niños, empleando el juego simbólico para el aprendizaje y desarrollo del niño.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Recopilar juegos que sean aplicables en los diferentes momentos del proyecto, con el fin de favorecer el desarrollo del niño.
- Planear juegos simbólicos que favorezcan el aprendizaje significativo en los niños de edad preescolar.
- Aplicar juegos que sean del interés de los alumnos, observando y atendiendo las necesidades del grupo, y las características del desarrollo del niño.

MARCO CONTEXTUAL

Actualmente me encuentro laborando en el Jardín de Niños Luis Pasteur, clave: 15DJN0378T, zona 13 sector 03. Se encuentra ubicado en la Colonia Reforma, perteneciente a San Mateo Atenco, se encuentra en una calle sin pavimento y en donde frecuentemente suspenden el servicio del agua, no cuenta con alumbrado público y mucha gente no tiene drenaje en su domicilio, en la comunidad, la mayoría de las personas trabajan en fábricas, principalmente Barcel, Crisa y algunas otras fábricas pequeñas que se encuentran cerca del jardín. Al lado izquierdo del jardín se encuentra ubicada la primaria de la comunidad, enfrente hay una tienda y una papelería, las viviendas están retiradas unas de otras y se pueden observar varias milpas en los alrededores del jardín. La escuela no cuenta con barda, tiene una maya de alambre alrededor de ésta, cuenta con el servicio de agua potable, tiene una cisterna que no funciona ya que hay problemas con el voltaje de la luz el lugar, y por no contar con instalación de luz propia, varias veces se ha descompuesto. Existe el problema de la inseguridad, ya que en años anteriores han entrado a robar en la escuela, además de causar destrozos en las aulas (de esto, se conservan fotografías en los archivos del jardín).

La escuela cuenta con tres aulas, dos para tercer grado y una para primero y segundo; cuenta con dirección, bodega, sanitarios, patio y áreas verdes, el mobiliario se encuentra en condiciones regulares.

Durante el presente ciclo escolar se pretendía construir la barda o por lo menos comenzarla, sin embargo, por falta de recursos económicos, no se logró, sólo se compró un poco de material.

En el jardín de niños, el juego es la base para el aprendizaje de los alumnos, y el contexto influye en gran medida para poder tener una visión más clara de lo que los niños necesitan, les interesa y les puede ayudar a desarrollarse integralmente.

En la comunidad, se practican costumbres religiosas, la religión que predomina principalmente es la Católica, aunque hay también variedad de creencias. Pero son minoría.

Los padres de familia se han interesado, durante todo el ciclo escolar en las actividades que se realizan en el jardín de niños, se ha observado buena asistencia en los eventos organizados durante el presente ciclo escolar. Se ha mantenido buena comunicación con ellos y se ha hecho un buen equipo, con su ayuda. Durante el presente ciclo escolar se ha llevado una buena relación con el personal docente, a pesar de que no hay directora, entre las educadoras se ha llevado la organización de los eventos que se consideran en el jardín de niños, como son el día de la independencia, Navidad, Día de la madre etc.

Las familias que asisten al jardín de niños donde laboro son de clase media y media baja, a algunos padres de familia se les dificulta comprar el material que se les solicita, para que los niños lo utilicen de acuerdo a las actividades planeadas del proyecto, ellos comentan que es por falta de recursos económicos, esto hace difícil el trabajo del proyecto que se lleva a cabo y atrasa las actividades ya que lo que se solicita se utilizará dentro del aula y al no llevarlo, los niños no pueden continuar.

MARCO TEÓRICO

Para fundamentar el presente proyecto de innovación se comienza con la parte psicológica, mencionando las características del desarrollo del niño en edad preescolar, en esta primera parte se habla de Jean Piaget y la teoría psicogenética, por ser una parte medular dentro del proyecto y la práctica docente. Así mismo, de acuerdo a éstas, el niño va desarrollando diferentes maneras de jugar, por lo cual se continuó con las teorías del juego, ya que existe relación, entre el desarrollo del niño y el tipo de juego que el niño practica. Para posteriormente abarcar la parte pedagógica del proyecto de innovación tratando sobre la corriente constructivista y el aprendizaje. Así mismo, se termina relacionando el juego con el aprendizaje y el desarrollo del niño de edad preescolar.

LOS ESTUDIOS DE JEAN PIAGET ACERCA DEL DESARROLLO COGNITIVO

Piaget, brillante biólogo, convertido en psicólogo; estudio a los niños. En su mayoría eran niños pequeños normales que asistían a escuelas ginebresas como la Maison des Petits del Institut Jean Jacques Rousseau, así como los tres hijos de Piaget: Lucienne, Jacqueline y Laurent, cuyas travesuras en su cuarto de juegos se han convertido en saber tradicional entre los estudiosos del desarrollo humano.

Fiel a los espíritus de Rosseau y de Darwin, Piaget conceptualizó el curso del desarrollo humano como extenso y complejo. Los niños no nacen con conocimiento como podría haber sostenido un cartesiano; tampoco se les impone el conocimiento como habían sostenido los filósofos empiristas británicos. En cambio, cada niño tiene que construir laboriosamente sus propias formas de conocimiento, con el tiempo, de modo que cada acción provisional o hipótesis representa en cada momento su intento de dar sentido al mundo.

Piaget emprendió un rumbo de observación y de explicación del desarrollo de la mente del niño a través de una multiplicidad de dominios cognitivos que seguiría durante toda su vida. Los títulos de sus libros dan cuenta del gran programa de investigación: unos pocos volúmenes de síntesis representados por "La psicología de la inteligencia" y "La psicología del niño" sustentados por docenas de monografías que tratan de temas específicos, entre los que destacan "La concepción del espacio en el niño", "La concepción de la geometría en el niño", "La concepción del tiempo en el niño", "La concepción de la causalidad física en el niño" y "El juicio moral en el niño".

Piaget, un observador y experimentador extremadamente ingenioso, lega a la ciencia emergente de la psicología del desarrollo muchas, si no la mayoría, de sus demostraciones clásicas. Entre las más destacables se encuentran los problemas de conservación, en los que los niños han de juzgar, por ejemplo, si dos montículos esféricos algo similares en apariencia siguen conteniendo la misma cantidad de arcilla, después de que uno de ellos se ha enrollado en forma de salchicha (o por otra parte, aplanado en forma de tortilla); el problema de la permanencia del objeto,

en el que un niño o bien sigue buscando un objeto una vez ha desaparecido de la vista o bien deja de seguirlo; y los dilemas morales de carácter intencional, que piden que el niño decida, por ejemplo, qué es peor, romper un solo plato mientras se intenta tomar a escondidas una galleta o romper un montón de platos mientras se intenta ayudar a un amigo. Según el análisis de Piaget, todo niño pasa más o menos por las mismas etapas siguiendo el mismo orden, ya se tome el ámbito de la causalidad o el ámbito de la moralidad. Además, y esencialmente cada etapa implica una reorganización fundamental del conocimiento, una reorganización tan profunda que el niño no tiene ni tan sólo acceso a sus primeras formas de comprensión. Una vez ha salido de una etapa, es como si la etapa previa nunca hubiera tenido lugar. Según Piaget, durante la infancia, el niño llega a conocer el mundo de un modo sensoriomotor, construyendo las primeras formas del conocimiento del tiempo, del espacio, del número y de la causalidad de un modo que en la práctica se cierra por pasos. Cuando el niño pasa de ser un bebé a la primera niñez, adquiere un sentido preoperativo o intuitivo de conceptos como el de número o el de la causalidad: puede hacer uso de ellos en una situación práctica, pero no puede utilizarlos de un modo sistemático o lógico. Así por ejemplo, el niño de tres años escogerá, un montón de golosinas, por más numeroso, porque el contenido de dicho montón se ha esparcido sobre una amplia área, y cambiará su juicio cuando el mismo número de chocolates haya sido agrupado. O, por citar otro ejemplo, el niño de cuatro años de edad confundirá el significado de la palabra "porque"; es probable que diga "hace sol porque tengo calor" como que diga "tengo calor porque hace sol".

Piaget clasifica en cuatro estadios el desarrollo del niño, estos son: la inteligencia sensoriomotriz, el periodo preoperatorio, el periodo de las operaciones concretas y el periodo de las operaciones formales o adolescencia.

TEORÍA PSICOGENÉTICA

1. INTELIGENCIA SENSORIOMOTRIZ:

Llega hasta los catorce meses. Tras un periodo de ejercicios de los reflejos, en que las relaciones del niño no están íntimamente unidas a tendencias instintivas, como son la nutrición, la reacción simple en defensa etc. Aparecen los primeros hábitos elementales. No se repiten sin más las diversas reacciones reflejas, sino que incorporan nuevos estímulos que pasan a ser asimilados. Sensaciones, percepciones y movimientos propios del niño se organizan en lo que Piaget denomina "Esquema de acción". También los esquemas de acción se transforman (acomodación). Por consiguiente se produce un doble juego de asimilación y acomodación por el que el niño se adapta a su medio. Bastará que unos movimientos aporten una satisfacción para que sean repetidos (reacciones circulares) éstas sólo evolucionarán con el desarrollo posterior y la satisfacción único objetivo, se disociará de los medios que fueron empleados para realizarse.

2. PERIODO PREOPERATORIO:

Llega aproximadamente hasta los seis años. Junto a la posibilidad de representaciones elementales (acciones y percepciones coordinadas interiormente) y gracias al lenguaje notamos un gran progreso, tanto en el pensamiento del niño como en su comportamiento. A medida que se desarrollan imitación y representación, el niño puede realizar los "actos simbólicos", es capaz de integrar un objeto cualquiera en su esquema de acción como sustituto de otro objeto (una piedra se convierte en una almohada y el niño imita la acción de dormir apoyando en ella su cabeza). La función simbólica tiene un gran desarrollo entre los tres y los siete años. Por una parte se realiza en forma de actividades lúdicas (juegos simbólicos en los que el niño toma conciencia del mundo aunque deformada), reproduce en el juego situaciones que le han impresionado. El juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como afectivo. El pensamiento del niño es plenamente subjetivo. Piaget habla de un egocentrismo intelectual, ya que el niño es todavía incapaz de prescindir de su propio punto de vista. El pensamiento sigue una propia dirección, el niño presta atención a lo que ve y oye a medida que se efectúa la acción o se suceden las percepciones, sin poder dar marcha atrás. Es el pensamiento irreversible, y en ese sentido Piaget habla de preoperatividad. El niño es incapaz de comprender que sigue habiendo la misma cantidad de líquido cuando se traspasa a un recipiente más estrecho, aunque no lo parezca, por la irreversibilidad de su pensamiento sólo se fija en un aspecto (elevación de nivel sin llegar a comprender que la diferencia de altura queda compensada con otra diferencia de superficie). Tampoco puede comparar a extensión de una parte con el todo, dado que cuando piensa en la parte no puede aún referirse al todo. La subjetividad de su punto de vista y su incapacidad de situarse en la perspectiva de los demás repercute en el comportamiento infantil. Mediante múltiples contactos sociales e intercambios de palabras con su entorno se construyen en el niño durante ésta época unos sentimientos frente a los demás, especialmente frente a quienes responden a sus intereses y le valoran.

CARACTERÍSTICAS DEL PENSAMIENTO PREOPERATORIO

La primera etapa del pensamiento preoperatorio, la que transcurre entre los dos y los cuatro años está dominada por la adquisición del lenguaje y su inserción dentro de la acción. Hay una lenta sustitución de la experiencia por la deducción y la subordinación de las acciones sensorio motrices al trabajo realizado por medio de la representación. Se suele denominar al pensamiento preoperatorio también pensamiento "intuitivo" porque el niño afirma sin pruebas y no es capaz de dar demostraciones o justificaciones de sus creencias, en realidad, no es que no sea capaz de dar pruebas sino que ni siquiera lo intenta por que no siente su necesidad. Esto es una manifestación del egocentrismo del que hablamos antes que hace difícil ponerse en el punto de vista de otro. Si la propia creencia o afirmación es evidente y resulta difícil ponerse en el punto de vista de otro, no es necesario buscar una prueba o una justificación de lo que se dice pues será igualmente evidente para los demás que para uno mismo. Se ha denominado también a esta etapa de pensamiento "prelógico" por falta de una lógica de clases

y una lógica de relaciones que se constituirán en el periodo de las operaciones concretas.

El niño tiene dificultades para colocarse en la perspectiva de otro y toma todas las cosas desde su punto de vista. Esto es lo que se denomina egocentrismo y constituye una tendencia muy importante en el desarrollo del niño. El lenguaje aunque tiene una función básicamente comunicativa, tiene un aspecto egocéntrico en niños pequeños y Piaget observó en 1923 que buena parte del lenguaje de los niños no está destinado a la comunicación sino que es apoyado para la acción propia. (Dos niños están dibujando juntos en la mesa y cada uno de ellos comenta el dibujo que está haciendo e incluso hace preguntas sobre su dibujo para las que sin embargo no espera contestación). Vygotsky sostuvo que este lenguaje egocéntrico se transforma en el lenguaje interior de los adultos.

Podemos decir que para el niño preoperatorio la realidad es menos real que para el adulto. Lo real presenta un carácter difuso sin que exista una neta oposición con el juego. El niño fábulas y juega constantemente sin que los límites entre ese juego, los deseos y la realidad sean tan nítidos como para los niños mayores.

El niño preoperatorio entiende bien las situaciones cuando estas no presentan excesivas complejidades. El desarrollo perceptivo es grande desde muy temprano, desde las primeras etapas del periodo sensoriomotor y sus percepciones, limitación y acciones se prolongan en representaciones.

Pero apenas la situación es algo más compleja el niño empieza a tener problemas. Sobre todo cuando lo que se trata de entender son transformaciones y no situaciones estáticas, cuando el niño está presenciando un proceso y existen aparentes contradicciones dentro de ese proceso. Por ejemplo le presentamos al niño una serie de engranajes que están conectados unos con otros. Si nosotros hacemos girar una de las ruedas en un sentido, por ejemplo la de la izquierda, la siguiente a la derecha lo hará en sentido inverso y la tercera girará en el mismo sentido que la primera. Sin embargo los niños a los cuatro o cinco años suponen que todas las ruedas giran en la misma dirección. Esto no es en principio extraño porque el niño no ha aprendido bien el mecanismo de funcionamiento de estas ruedas. Pero lo que resulta más llamativo es que si movemos las ruedas delante de él y está viendo cómo se transmite el movimiento de una rueda a otra, incluso colocando encima de cada rueda señales de colores para que sean más visibles los movimientos, seguirá sosteniendo que se mueve como él ha dicho y en todo caso no será capaz de explicar cómo se está produciendo el movimiento. No hay entonces una lectura correcta de la experiencia, de lo que está sucediendo delante de él. Éste es un aspecto importante del desarrollo y es que el niño sólo ve las cosas en la medida en que sus instrumentos intelectuales lo hacen posible.

Las limitaciones en el pensamiento del niño le permiten sin embargo resolver muchos problemas y explicar muchas situaciones, pero no todas. Cuando se trata de movimientos o de transformaciones sólo las comprende en la medida en que no existan contradicciones, en que los datos de la percepción contribuyan a la comprensión del problema. Volvamos al ejemplo de los vasos Piaget. Se presentan al niño dos recipientes, dos vasos iguales, lleno uno de líquido rojo y otro de un líquido verde. Echamos el contenido de uno de los vasos en otro recipiente alto y estrecho en el que el líquido llegará mucho más arriba. El niño ha visto cómo se realiza la transformación. Si le preguntamos si hay lo mismo en el

vaso "A" que en el vaso alto y estrecho es frecuente que el niño conteste que no, que hay más en el vaso alto. El niño ha visto cómo echábamos el líquido de un recipiente al otro y eso le inclinará a pensar que se trata del mismo líquido, pero la cantidad ha variado porque perceptivamente parece que hay más en ese recipiente. Se produce entonces un conflicto que se resuelve a favor de los datos perceptivos en detrimento de las transformaciones.

El experimento pone de manifiesto también otra de las características del pensamiento del niño preoperatorio y es la dificultad para tener en cuenta simultáneamente varios aspectos de una situación. El niño se centra predominantemente sobre un aspecto en detrimento de otros, e incluso esos aspectos pueden variar de un instante al siguiente. Por ejemplo, lo que le sucede al niño en el experimento con los vasos lo podemos explicar también diciendo que sólo se centra sobre un aspecto del vaso alto, el más destacado desde el punto de vista perceptivo, su altura, pero descuida el otro aspecto relevante, que es su grosor. El niño considera o bien el grosor o la altura, pero tiene dificultades para considerar ambas cosas simultáneamente.

Si le pedimos al niño que explique algún fenómeno que se produce delante de él, sus explicaciones pueden fácilmente ser contradictorias, lo cual puede explicarse por la razón anterior, por la dificultad de considerar más de un aspecto.

Esta centración sobre un aspecto se manifiesta también en las clasificaciones. Si damos al niño una serie de materiales, por ejemplo de figuras geométricas, que difieren por su forma (triángulos, círculos, etc.) color, tamaño, etc. Y le pedimos al niño que ponga juntas las que tienen que ir juntas nos encontramos que una de las formas que tiene el niño para organizar ese material, es colocar unas a continuación de otras pero cambiando el criterio, de tal manera, que por ejemplo, coloca un triángulo rojo al lado de un triángulo verde, porque los dos son triángulos, después del triángulo verde un círculo verde porque los dos son verdes y al lado un cuadrado azul porque ambos son pequeños, etc. Así va haciendo una clasificación en la que cada elemento tienen algún parentesco con el anterior pero no hay un criterio único sino que éste va cambiando.

Del mismo modo les resulta difícil admitir que un elemento de la clasificación, puede pertenecer simultáneamente a dos clases, pues, si pertenece a una, deja de pertenecer a la otra. Así, por ejemplo, no se puede ser madrileño y español al mismo tiempo. Aunque el niño es capaz de formar clases y categorías, sin embargo, las relaciones entre éstas son todavía pobres y no es capaz de manejar una jerarquía de clases. Esto estará reservado para el periodo de las operaciones concretas. La clave de todas estas conductas está probablemente en la dificultad para manejar mucha información. Se sabe que con la edad va aumentando la capacidad para el manejo de la información y quizás ello pueda explicar esa dificultad para considerar varios aspectos de una situación al mismo tiempo, pero es necesario explorar todavía este aspecto del desarrollo desde esa perspectiva. Con la lógica de relaciones las dificultades son semejantes a las que se encuentran con la lógica de clases. El niño no es capaz de ordenar sistemáticamente una serie de varillas de menor a mayor o de mayor a menor, sino que sólo puede formar con ella parejas o tríos colocando una grande, una mediana y una pequeña.

El niño entiende además en esta edad las relaciones como si fueran propiedades y por ello éstas no tienen un carácter recíproco. Por ejemplo "ser extranjero" es una relación entre dos individuos y si Juan es extranjero para María, María es extranjera para Juan. Pero los niños no lo piensan así y piensan que hay gente que es extranjera en sí misma y que ellos, en cambio, no pueden ser extranjeros bajo ninguna circunstancia. Esto sucede también incluso con relaciones más familiares como la de "ser hermano de". Si Daniel tiene dos hermanos, Enrique y Carlos, y le preguntamos que cuantos hermanos tiene Carlos es fácil que nos conteste que ninguno porque la relación no se entiende recíproca y Daniel tiene hermanos pero sus hermanos no tienen hermanos (esto está ligado también al egocentrismo y la dificultad para ponerse en el punto de vista del otro). Algo semejante pasa con nociones como la de derecha e izquierda: cuando el niño ha aprendido a distinguir las piensa que la izquierda y la derecha de la persona que tiene enfrente son las que están enfrente de su izquierda y de su derecha y no se da cuenta de que frente a su izquierda tiene la derecha de la otra persona. El niño no entiende los procesos en su conjunto sino que sólo toma de ellos elementos aislados, fragmentos que destacan especialmente sin que sea capaz de componer con todos los elementos una unidad.

3. PERIODO DE LAS OPERACIONES CONCRETAS:

Se sitúa entre los siete y los once o doce años de edad. Señala un gran avance en cuanto a socialización y objetivación del pensamiento. El niño ya sabe descentrar lo que tienen sus afectos tanto en el plano cognitivo como en el afectivo o moral. Mediante un sistema de operaciones concretas (Piaget habla de estructuras de agrupamiento). No se queda limitado a su propio punto de vista, es capaz de coordinar los diversos puntos de vista y de sacar las consecuencias.

4. PERIODO DE LAS RELACIONES FORMALES:

Desde el punto de vista del intelecto hay que subrayar la aparición del pensamiento formal, por el que se hace posible una coordinación de operaciones que anteriormente no existía. Esto hace posible su integración en un sistema de conjunto que Piaget describe detalladamente haciendo referencia a los modelos matemáticos. El adolescente puede manejar ya unas proposiciones incluso si las considera como simplemente probables (hipotéticas).

Según la teoría de Piaget, se llega entonces a la observación, que los niños de edad preescolar pertenecen al periodo preoperatorio.

TEORÍAS COGNOSCITIVAS DEL JUEGO:

Esta teoría dice que el juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Piaget realizó una clasificación de los tipos de juego, que es generalmente aceptada y que se apoya en los trabajos de sus

predecesores. Clasifica tres tipos de juego, estos son: EL JUEGO DE EJERCICIO, EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL JUEGO DE REGLAS.

- **JUEGO DE EJERCICIO:** Se puede observar en el periodo sensoriomotor del niño y consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo pero que pasa a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirve para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensoriomotrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como en el cu-cu, las palmas y aserrín aserrán.

- **JUEGO SIMBÓLICO:**

Dominante entre los 2-3 años y los 6-7, se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad; los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a la tienda, la caja de cartón en un camión,. El palito en una jeringa que utiliza el médico. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el médico, el tendero, el conductor, y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que se está continuamente sometido en el juego, se somete a sus deseos y necesidades.

Los juegos sensorio motores se prolongan a partir del segundo año en el juego simbólico que supone ya una forma de representación. En él, el niño utiliza símbolos que están formados mediante la imitación. Por ejemplo una niña que había estado viendo unas campanas se coloca al lado de la mesa de su padre haciendo un ruido enorme y cuando éste le dice que está trabajando y que le molesta, ella contesta "no me hables soy una iglesia". Hay aquí una utilización de la imitación diferida y una actividad lúdica.

Según Piaget el juego y sobre todo el juego simbólico, permite transformar lo real por asimilación a las necesidades del yo y desde este punto de vista desempeña un papel fundamental porque proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite además resolver mediante él conflictos que se plantean en el mundo de los adultos.

En efecto el niño vive en un mundo en el que está sometido a reglas muy rígidas por parte de los adultos. Casi todas las actividades se le imponen desde fuera sin que comprenda porqué es así y porqué no podrá ser de otra manera. Los ritmos de su vida están determinados por los adultos sin que sus deseos se tengan en cuenta: se le despierta y se le acuesta, se le da de comer y se le baña, se determina cuáles son las horas y la forma de hacer cada cosa, sólo le queda someterse. El juego simbólico, sin embargo, le permite al niño dar la vuelta a esta situación, hacerse dueño de su destino y someterle a sus deseos. El niño puede adoptar los papeles de las personas que le controlan, puede jugar a los papás y las mamás, puede jugar al médico y puede jugar a todas las actividades que realizan los mayores, pueden ir en un avión, conducir un barco o ser un guerrero o un jefe indio y no hay límites para las proezas que pueda realizar. Sólo o con

otros niños, construye un mundo a la medida de sus necesidades, en el que no intervienen las presiones de los adultos. Frecuentemente los conflictos que se plantean en su vida cotidiana se pueden resolver también mediante el juego: el niño que no quiere tomar una medicina se la puede dar a una muñeca que la toma con gusto o juega con una muñeca que no tiene que tomar nunca medicinas.

Por todo esto el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño durante una etapa que transcurre entre los dos y los seis – siete años en la que las posibilidades de insertarse en el mundo adulto y de adaptarse a la realidad son todavía muy reducidas. El juego simbólico es un juego individual pero que se puede jugar entre varios niños. Los símbolos que el niño utiliza pueden estar contruidos por él, cobrar su significado dentro de la situación y en relación con la actividad, pero al tener una relación con el objeto que designan pueden ser fácilmente compartidos con otros niños. Un mismo objeto que puede variar su significado al cambiar el juego y así una botella puede representar un muñeco y convertirse más tarde en un cohete.

- **JUEGO DE REGLAS:** De los 6 años a la adolescencia. De carácter social. Se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego y en la competencia, generalmente, un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane el otro, y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO:

Son varias las investigaciones en el campo de la psicología y pedagogía infantil, que han emitido diversas teorías sobre la evolución, origen significado y objetivos del juego. Se considera en forma general, que el juego es una característica importante en el desarrollo de la vida del niño. Se atribuye a éste un papel de alimentador básico para el desarrollo de las actividades y aptitudes, que le preparan para su vida futura. El juego ejercita sus facultades físicas e intelectuales, al mismo tiempo plantea problemas de conducta que implican adaptación social, a la vez que sirve para fijar las funciones recién adquiridas y estimular el crecimiento orgánico y el proceso de mielinización del sistema nervioso.

El juego es importante como preparatorio para la adquisición de conceptos, que sirven de estímulos en los procesos de aprendizaje del niño. Puede considerarse el juego, como el camino del proceso del pensamiento.

En su proceso de desarrollo el niño va madurando progresivamente, al pasar por diferentes etapas, como lo ha planteado la psicología evolutiva, para la cual el juego es el dinamismo que contribuye al paso de una etapa a otra.

El juego simbólico y de fantasía caracteriza el periodo de la inteligencia preoperacional, que va de los dos a los siete años aproximadamente. Para Piaget las

imágenes resultan de las adaptaciones corporales a un objeto en su ausencia. Su fundamento lo encontramos en que estas actividades se realicen al margen de movimientos completos y manifiestos por ejemplo: un trapo anudado hace las veces de un niño; acciones apropiadas a un objeto se realizan en relación con un sustituto. Al principio estas acciones sustituyen el afecto por símbolos concretos; esto quiere decir que un niño es capaz de sustituir por momentos, la necesidad de afecto o compañía de su madre, al tener un objeto que le recuerde a ella; más tarde actúan como signos señalando o significando el objeto. Con respecto al lenguaje, las palabras que ayudan a este proceso no le son esenciales. El juego simbólico y de artificio tiene la misma función en el desarrollo del pensamiento preoperacional, que el que tuvo el juego práctico en el periodo sensoriomotor. El juego simbólico funciona también para asimilar y consolidar las experiencias emocionales del niño. Cualquier cosa importante que le haya sucedido en la realidad, queda tergiversado en el juego, pues el niño no hace ningún esfuerzo por adaptarse a la realidad. El carácter peculiar del juego de artificio, deriva del carácter peculiar del proceso intelectual del niño, en este periodo, su posición (egocéntrica) y el carácter marcadamente intelectual, de las imágenes y símbolos que emplea.

Durante el periodo preoperatorio, el juego es artificio se va haciendo progresivamente más elaborado y organizado.

Los símbolos y opiniones individuales, se modifican en contacto con los demás y en parte a causa de éste, el razonamiento y el uso de símbolos se hace más lógico y objetivo en el periodo de 8 a 11 años. El juego, en este momento, está controlado por una disciplina colectiva y por códigos de honor, de tal manera que los juegos son reglas que sustituyen al juego de Artificio, simbólico e individual del primer periodo. A pesar de que los juegos son reglas, están socialmente "adaptados" y perduran en la época adulta, demuestran también una asimilación, mas que una adaptación a la realidad.

CONSTRUCTIVISMO

Para la elaboración del presente trabajo se toman en cuenta los criterios del constructivismo.

Desde una perspectiva constructivista, el alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esta tarea.

El profesor, capaz de promover en sus alumnos aprendizajes con un alto grado de significatividad y funcionalidad puede utilizar de forma flexible, atendiendo las características concretas de cada situación, la gama más o menos amplia de recursos didácticos de que dispone. Los seres humanos sólo aprendemos aquello que somos capaces de construir por nosotros mismos, merced a la actividad mental constructiva que caracteriza nuestro funcionamiento psicológico y por otra, que gran parte de los aprendizajes que realizamos son tributarios de la influencia que sobre nosotros ejercen otras personas. La enseñanza está totalmente mediatizada por la

actividad mental constructiva del alumno. El alumno no es sólo activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, sino también cuando lee o escucha las explicaciones del profesor. Por supuesto no todas las formas de enseñar favorecen por igual el despliegue de esta actividad, pero su presencia es indiscutible en todos los aprendizajes escolares, incluidos los que pueden surgir de la enseñanza directa o expositiva. La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que poseen ya un grado considerable de elaboración, es decir que, son el resultado de un cierto proceso de construcción en el ámbito social.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO (Ausubel 1969)

En esta teoría son fundamentales dos dimensiones de los procesos de aprendizaje:

- Una se refiere a los dos procedimientos mediante los cuales el conocimiento que se desea adquirir se facilita al estudiante.
 - Aprendizaje receptivo (recepción significativa)
 - Aprendizaje por descubrimiento (mecanización)
- La segunda dimensión indica los dos modos que permiten al estudiante incorporar nueva información en las estructuras cognitivas ya existentes, estos procedimientos se llaman
 - Significativo (descubrimiento significativo)
 - De fijación o de memorización (descubrimiento por memorización)

En el aprendizaje receptivo todo el contenido de lo que se quiere aprender aparece en su forma definitiva en el material expuesto.

En el aprendizaje por descubrimiento no todo lo que debe aprenderse se presenta en su forma definitiva; el alumno adquiere cierta información independientemente. Esta información se integra luego en la estructura cognoscitiva existente y se reorganiza o transforma para producir una estructura cognoscitiva nueva o modificada.

La recepción y el descubrimiento se relacionan con la primera etapa del aprendizaje, en la cual la información que se ha de adquirir está realmente a disposición del alumno.

En la segunda etapa, en cambio, el alumno actúa sobre la información con el fin de recordarla de modo que resulte aprovechable de ahí en adelante. Si el alumno trata de retener la nueva información, relacionándola con lo que ya conoce aparece el aprendizaje significativo. Si el alumno trata sólo de memorizar la nueva información, se presenta el aprendizaje por fijación.

Podemos establecer ahora las condiciones que exigen las cuatro clases de aprendizaje.

En el caso del aprendizaje por recepción significativa el material nuevo y lógicamente organizado aparece en su forma definitiva y se relaciona con los conocimientos preexistentes.

Aprendizaje receptivo por fijación o memorización: aparece aquí un material de cualquier clase en su forma definitiva y se memoriza dicho material.

Aprendizaje por descubrimiento memorizado: aquí se llega a la solución independientemente pero dicha solución se memoriza de manera mecánica.

La mayor fuerza de la teoría se concentra en el aprendizaje por recepción significativa, pero se presta cierta atención al aprendizaje por descubrimiento

significativo. Por lo tanto el resto de la discusión se orienta a la explicación de los procesos que encierran estos dos tipos de aprendizaje.

Aprender un contenido implica, desde el punto de vista de la psicología cognitiva actual, atribuirle un significado, cuando hablamos de la actividad mental del alumno nos referimos al hecho de que éste construye significados, representaciones o modelos mentales de los contenidos a aprender. La construcción del conocimiento en la escuela, supone así un verdadero proceso de elaboración en el sentido de que al alumno selecciona y organiza las informaciones que le llegan por diferentes canales, el profesor entre otros, estableciendo relaciones entre las mismas. En esta selección y organización de la información y en el establecimiento de relaciones hay un elemento que ocupa un lugar privilegiado: El conocimiento previo pertinente que posee el alumno en el momento de iniciar el aprendizaje. Para que el aprendizaje sea significativo deben cumplirse dos condiciones:

- En primer lugar el contenido debe ser potencialmente significativo desde el punto de vista de su estructura interna (significatividad lógica) que exige que el material de aprendizaje sea relevante y tenga una organización clara, como desde el punto de vista de la posibilidad de asimilarlo (significatividad psicológica) que requiere la existencia en la estructura cognoscitiva del alumno, de elementos pertinentes y relacionables con el material de aprendizaje.
- En segundo lugar, el alumno debe tener una disposición favorable para aprender significativamente, es decir, debe estar motivado para relacionar el nuevo material de aprendizaje con lo que ya sabe.

El hecho interesante a destacar es que en la propia definición del concepto de aprendizaje significativo encontramos los tres elementos implicados en el proceso de construcción del conocimiento en la escuela: el alumno, el contenido y el profesor. Lo que un alumno es capaz de aprender en un momento determinado depende tanto de su nivel de competencia cognitiva general (su nivel de desarrollo operatorio en términos piagetianos), como en los conocimientos que ha podido construir en el transcurso de sus experiencias previas.

Por otra parte la modificación de los esquemas de conocimiento producida por la realización de aprendizajes significativos se relaciona directamente con la funcionalidad del aprendizaje realizado, es decir, con la posibilidad de utilizar lo aprendido para afrontar situaciones nuevas y para realizar nuevos aprendizajes.

La modificación de los esquemas de conocimiento producida por la realización de aprendizajes significativos se relaciona directamente con la funcionalidad del aprendizaje realizado, es decir, con la posibilidad de utilizar lo aprendido para afrontar situaciones nuevas y para realizar nuevos aprendizajes.

Collins, Brown y Newman, sugieren que, en una perspectiva constructivista el diseño y la planificación de la enseñanza debería prestar atención simultáneamente a cuatro dimensiones: Los contenidos a enseñar, los métodos de enseñanza, la secuencia de los contenidos y la organización social de las actividades de aprendizaje.

En lo que concierne al contenido, sugieren los autores, un ambiente de aprendizaje ideal debería contemplar no sólo el conocimiento actual, conceptual y procedimental del ámbito en cuestión sino también el arte de inventar, estrategias de control y de aprendizaje que caracterizan el conocimiento de los expertos en dicho ámbito.

En lo que concierne a los métodos y estrategias de enseñanza, la idea clave que debe prescindir su elección y su articulación es la de ofrecer a los alumnos la oportunidad de adquirir el conocimiento y de practicarlo en un contexto de uso lo más realista posible. En cuanto a la secuencia de los contenidos, de acuerdo con los principios que se derivan del aprendizaje significativo, la propuesta consiste en comenzar por los elementos más generales y simples e ir introduciendo progresivamente los más detallados y complejos. En cuanto a la organización social de las actividades de aprendizaje es necesario explotar adecuadamente los efectos positivos que pueden tener las relaciones entre los alumnos sobre la construcción del conocimiento, especialmente las relaciones de cooperación y de colaboración.

EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO COMPARADO CON EL APRENDIZAJE POR REPETICIÓN

Cada distinción (aprendizaje repetitivo en contraste con significativo y por recepción en contraste, con por descubrimiento) constituye una dimensión completamente independiente del aprendizaje. Los aprendizajes por recepción y por descubrimiento pueden ser o repetitivos o significativos según las condiciones en que ocurra el aprendizaje (Ausubel 1961). En ambos casos hay aprendizaje significativo si la tarea de aprendizaje puede relacionarse, de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra), con lo que el alumno ya sabe y si éste adopta la actitud de aprendizaje correspondiente para hacerlo.

El aprendizaje por repetición por otra parte, se da cuando la tarea de aprendizaje consta de asociaciones arbitrarias, si el alumno carece de conocimientos previos relevantes y necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativa y también (independientemente de la cantidad de significado potencial que la tarea tenga), si el alumno adopta la actitud simple de internalizarla de modo arbitrario y al pie de la letra (es decir como una serie arbitraria de palabras)

CONDICIONES DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

La esencia del proceso de aprendizaje significativo reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria queremos decir que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición.

El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud de aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria y no al pie de la letra (Ausubel 1961).

Así pues, independientemente de cuánto significado potencial sea inherente a la proposición particular, si la intención del alumno consiste en memorizar arbitrariamente y literalmente, tanto en el proceso de aprendizaje como los resultados del mismo serán mecánicos y carentes de significado. Y a la inversa, sin importar lo significativa que sea la actitud del alumno, ni el proceso ni el resultado del aprendizaje serán posiblemente significativos si la tarea del aprendizaje no lo es

potencialmente y si tampoco es relacionable, intencionada y sustancialmente con su estructura cognoscitiva.

La teoría de la asimilación constituye la base en que se apoya el aprendizaje significativo. Y es el resultado de la interacción que tiene lugar entre el nuevo material que se va a aprender y la estructura cognoscitiva existente, constituye una asimilación de significados nuevos y antiguos para formar una estructura cognoscitiva más altamente diferenciada.

EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

la resolución independiente de problemas es a menudo la única manera factible de probar si los estudiantes en realidad comprendieron significativamente, las ideas que son capaces de expresar verbalmente, pero aquí debemos ser muy prudentes, afirmar que la resolución de problemas es un método válido y práctico de medir la comprensión significativa de las ideas no es lo mismo que afirmar que el alumno incapaz de solucionar un conjunto representativo de problemas necesariamente no entiende, sino tan sólo que ha memorizado mecánicamente los principios ejemplificados por tales problemas. La correcta resolución de problemas exige muchas otras habilidades y cualidades como saber razonar, perseverancia, flexibilidad, improvisación, sensibilidad al problema y astucia táctica, además de comprender los principios fundamentales; por consiguiente, ser incapaz de resolver los problemas en cuestión quizá refleje deficiencias en estos últimos factores, en lugar de carencia de comprensión genuina; o, en el peor de los casos, reflejaría un orden inferior de comprensión que el manifestado en la capacidad para aplicar correctamente los principios al solucionar problemas.

EL JUEGO SIMBÓLICO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Son varias las investigaciones en el campo de la psicología y pedagogía infantil, que han emitido diversas teorías sobre la evolución, origen, significado y objetivos del juego. Se considera en forma general, que el juego es una característica importante en el desarrollo de la vida del niño. Se atribuye a éste un papel de alimentador básico para el desarrollo de las actividades y aptitudes, que le preparan para su vida futura.

El juego ejercita sus facultades físicas e intelectuales, al mismo tiempo plantea problemas de conducta que implican adaptación social, a la vez que sirve para fijar las funciones recién adquiridas y estimular el crecimiento orgánico y el proceso de mielinización del sistema nervioso.

El juego es importante como preparatorio para la adquisición de conceptos, que sirven de estímulos en los procesos de aprendizaje del niño. Puede considerarse el juego, como el camino del proceso del pensamiento.

En su proceso de desarrollo, el niño va madurando progresivamente, al pasar por diferentes etapas, como lo ha planteado la psicología evolutiva, para la cual el juego es el dinamismo que contribuye al paso de una etapa a otra.

Las actividades lúdicas de los niños, pueden fomentar o desalentar el desarrollo de autonomía, espontaneidad, iniciativa; moldear su expresión y con ello, orientar, preparar al individuo para que participe en las instituciones y las prácticas de su orden social.

Carlota Bühler dice "que al juego se debe la formación de los conceptos y por lo tanto la organización de la vida mental, y predominio del saber conceptual sobre las imágenes concretas, la función verbal se desarrolla en el niño a la par que su desarrollo general".

Así el juego es sobresaliente entre las tendencias infantiles por que es un placer que responde a las necesidades de desenvolvimiento, como una fase activa de adquisición de experiencias y como un interés de satisfacción inmediata.

Puesto que el niño vive en sociedad, será siempre miembro de un grupo con características sociales y culturales propias. "El juego de los niños mantiene viva su historia cultural y social".

A medida que el niño madura con repetidas experiencias no tarda en desear y exigir la presencia de otros niños, para compartir sus juegos. Sirve así mismo para ayudar al niño a identificarse con los papeles sociales que debe representar. Los niños se entregan a juegos que representan papeles de adultos, con los que han tenido relaciones y experiencias importantes, vividas y concretas.

Esto se puede explicar en parte por qué el juego dramático del niño preescolar, suele orientarse casi siempre en el sentido de representar escenas domesticas, por ser lo más cercano a su vida cotidiana. Más tarde, los niños en sus juegos imitan a otras personas importantes para ellos, por ejemplo hermanos mayores, médicos y otros. Con sus actividades recreativas, el niño aprende a dominarse e identificarse con diversos papeles sociales y a conocerse a sí mismo y a los demás.

El juego simbólico funciona también para asimilar y consolidar las experiencias emocionales del niño. Cualquier cosa importante que le haya sucedido en la realidad, queda tergiversado en el juego, pues el niño no hace ningún esfuerzo por adaptarse a la realidad. El carácter peculiar del juego de artificio, deriva del carácter peculiar del proceso intelectual del niño, en este periodo, su posición egocéntrica y el carácter marcadamente intelectual de las imágenes y símbolos que emplea. Durante el periodo preoperatorio, el juego de artificio se va haciendo progresivamente más elaborado y organizado.

- (6) AUSUBEL, David P. Novak, Josep D. Psicología Educativa, un punto de vista cognoscitivo. México 1983. Editorial Trillas.
- (7) DELVAL, Juan. Crecer y pensar, la construcción del conocimiento en la escuela. Barcelona 1998. Editorial Paidós.
- (8) GARDNER, Howard. La mente no escolarizada. Barcelona 1997. Biblioteca del normalista.
- (9) KLAUSMEIER, Herbert J. Goodwin, William. Enciclopedia de Psicología Educativa. México 1997. Editorial Oxford University Press Harla.
- (10) Universidad Pedagógica Nacional. El juego. Antología Básica. México 1995.
- (11) Universidad Pedagógica Nacional. El niño, desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. Antología Básica. México 1995.

ALTERNATIVA

El periodo que cubre la presente alternativa es durante el lapso de octubre a julio, comenzando con el ciclo escolar ya que es cuando los alumnos comienzan adquiriendo hábitos. Se pretende además, favorecer, la dimensión afectiva del desarrollo del niño en el aspecto de cooperación y participación ya que al realizar los juegos y actividades, hay interacción con compañeros de su misma edad, por lo que ellos, aprenden a relacionarse con su grupo de amigos y a sentirse parte de él, y con ello se ayuda además en la socialización del alumno que, al inicio escolar es básico para su integración al jardín de niños. Una manera acertada de llevarlo a cabo es, fijando la atención en los intereses lúdicos de los alumnos preescolares.

El libro de "Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños". Se utiliza como apoyo en el presente trabajo. El cual hace referencia al conjunto de juegos y actividades que al ser realizados favorecen aspectos del desarrollo del niño. Los bloques que se contemplan son: Naturaleza, Psicomotricidad, Lenguaje, Matemáticas y Sensibilidad y expresión artística.

Otro apoyo importante, es el fichero de juegos, recopilado de materiales bibliográficos y de otras fuentes, con compañeras educadoras, libros de juegos y antologías de juego consultadas. A los cuales se les ha dado variedad, dependiendo de la motivación con la que cuenten los alumnos, con el fin de aplicarlos de acuerdo a las necesidades del grupo. El fichero de juegos se encuentra en los anexos del trabajo, se presentan los juegos para aplicarse dentro del aula y otros como sugerencia para diferentes propósitos y aprendizajes en los alumnos preescolares.

Por todo lo anterior, con la elaboración de la presente alternativa, se pretende, emplear el juego simbólico, para el aprendizaje significativo, ya que el juego, constituye el elemento, esencial para que el niño se interese por aprender, y por conocer todo lo que le rodea, incluyendo a las personas que lo rodean. Esto ayudará en su desarrollo integral.

Los factores que intervienen en el problema son: alumno, maestro, familia y colectivo escolar, principalmente.

- Con respecto al **alumno**: Con la alternativa de innovación, se identificarán las actividades de mayor interés para ellos, tomándolas como referencia, al planear los juegos, con el fin de que el alumno aproveche las actividades lúdicas para construir aprendizajes significativos. Respetando los intereses de los niños y atendiendo las características de su desarrollo, sugiriendo y pidiendo sus opiniones y propuestas al grupo. La comunicación docente- alumno es necesaria para que las actividades tengan continuidad.

- **Maestro:** La formación del educador tiene un papel importante en la aplicación de estrategias educativas. Con respecto al juego simbólico para el aprendizaje significativo, se sugiere que el profesor procure más atención a la clase, preparando las actividades fijando su interés en el aprendizaje de los alumnos. Utilizando material didáctico y adquiriendo material bibliográfico con el tema del juego, especialmente el juego simbólico.

Organice su trabajo diario atendiendo el interés grupal.

Investigue nuevas estrategias y actividades novedosas para lograr un ambiente ameno teniendo presente el propósito del día.

- **Familia:** La comunicación con la familia, es un elemento necesario en el Jardín de Niños, ya que acerca al docente con la realidad del niño, al conocer su cotidianidad, además, el apoyo que ofrecen los padres de familia al plantel es relevante para el buen aprovechamiento del niño en las actividades y eventos que se realizan en la escuela, y esto favorece su afectividad.

Es por ello, que se sugiere, involucrar a los padres de familia en el desarrollo de los proyectos, invitándolos a clases abiertas, con el fin de mantener una relación de afecto entre padres e hijos, ayudándolo en su aprendizaje.

- **Colectivo escolar:** la relación con el colectivo escolar, influye en gran medida en el desempeño del educador, ya que al tener una buena relación laboral, el ambiente es más propicio para el aprendizaje y favorece el intercambio de ideas entre docentes, y el compartir experiencias y saberes, enriquecen la práctica diaria.

Con respecto al colectivo escolar, es pertinente, solicitar a los compañeros docentes, por medio de consejos técnicos, profundizar sobre el tema del juego simbólico, compartir momentos de la clase de un compañero docente con su grupo, para observar los aspectos lúdicos de la mañana de trabajo con el fin de enriquecer la practica propia.

Por medio de las observaciones diarias, llevar un registro de evaluación cualitativa periódicamente, tomando en cuenta el comportamiento del niño, su aprendizaje y hábitos.

En la planeación diaria, incluir juegos que tengan relación con el proyecto con el fin de mantener el interés de los niños y con ello atender el propósito que se tenga para cada día, favoreciendo el aprendizaje significativo de los alumnos.

El seguimiento del presente proyecto de innovación se llevará a cabo mediante registros cualitativos, con el propósito de observar los aprendizajes de los niños conforme se realizan las actividades lúdicas dentro de un espacio especial en la organización del tiempo del proyecto, ya que, independientemente del proyecto que se desarrolle, los alumnos, presentan actitudes, o comportamientos que es necesario modificar para un mejor aprovechamiento del tiempo y del aprendizaje en el aula, lo cual, no excluye lo aprendido en el proyecto, sino que lo refuerza, y ayuda a

mantener armonía en el aula. Esto es, en las actividades libres y en el espacio que se da a los juegos sensorio-perceptivos que cotidianamente se realizan en el jardín de niños. Es en este espacio, que se desarrolla la presente alternativa de innovación, la cual se encuentra dentro de lo propuesto por el PEP 92, ya que por medio del juego el niño aprende. La presente propuesta de innovación, es con la posibilidad de aplicarla en diferentes proyectos y las actividades se pueden adecuar a la realidad del aula y las necesidades de los alumnos.

El plan consiste en organizar los juegos, observando las necesidades del grupo, proponer los aprendizajes que se deseen favorecer en los niños, elegir la actividad lúdica que se realizará, los recursos necesarios.

Posteriormente se hace la descripción de las actividades, en la cual se registran actitudes de los niños, y la manera en que se lleva a cabo cada actividad.

Se presenta un cuadro de registro, en el cual se presenta en forma resumida los juegos y actividades lúdicas, se describe la situación del grupo y se propone los aprendizajes y el aspecto del desarrollo a favorecer con dichas actividades.

En los anexos, se localiza el fichero de juegos, del cual se extraen las actividades lúdicas que se registran en los cuadros de seguimiento.

REGISTRO DEL PLAN DE SEGUIMIENTO.

A continuación se presenta un cuadro en el cual se elabora un registro de las actividades para cada propósito de aprendizaje, con los cuales se favorecen las dimensiones del desarrollo del niño de edad preescolar.

La descripción de cada juego, su desarrollo, participación de los alumnos y observaciones, se detalla posteriormente en la descripción de actividades.

PROPÓSITO	JUEGOS	RECURSOS
Identificar las partes del cuerpo y conocer sus funciones.	<ul style="list-style-type: none"> * Habla con tu cuerpo. * Abejas trabajadoras. * Sacúdelo. <p style="text-align: center;">(Página 43)</p>	El juego habla con tu cuerpo puede llevarse a cabo en el aula y colocar las sillas en círculo. Para los otros dos se debe contar con un espacio amplio
Desarrollar en el niño la capacidad de escuchar. (a los alumnos se les dificulta escuchar indicaciones y atender a sus compañeros y docente).	<ul style="list-style-type: none"> * Al son del tambor. * Buenos días maestra * ¿Quién toca? * Puedes adivinar el sonido. * Adivina el sonido. <p style="text-align: center;">(Página 46)</p>	Para estos juegos se requiere de un espacio amplio, se puede utilizar instrumentos musicales si se cuenta con éstos o sustituirlos con diferentes objetos.
Integrar al grupo en acciones de cooperación y propiciar la convivencia en el grupo. Favoreciendo las dimensiones afectiva y social del desarrollo del niño.	<ul style="list-style-type: none"> * Titeres * Calcomanías iguales * Diversión con botones <p style="text-align: center;">(Página 51)</p>	Se utilizan materiales como papel o calcomanías, botones o fichas de diferentes colores y tamaños
Propiciar la comunicación entre compañeros, que sean capaces de expresar sus ideas y hablar de ellos mismos.	<ul style="list-style-type: none"> * Juego de compartir * Hablando con mis amigos. <p style="text-align: center;">(Página 54)</p>	Se pueden llevar a cabo en un aula, se necesita una pelota o se puede utilizar periódico hecho bola, simular teléfonos con diferentes materiales con los que cuente el jardín.

PROPÓSITO	JUEGOS	RECURSOS
Propiciar la observación del entorno del niño, el medio ambiente y cuanto le rodea.	<ul style="list-style-type: none"> * Piensa en azul. * Igual o diferente. * Veo, veo. * Yo veo. * Alto, bajo. (Página 56)	Para el juego "piensa en azul, recortes de revistas y objetos del aula. Para los demás juegos, se realiza en el salón o patio.
Propiciar la atención del niño a las indicaciones	<ul style="list-style-type: none"> * Un cuento de participación. * Sonido o silencio. * Ordenes sentados (Página 61)	Grabadora, cassette y sillas.
Relajar al niño, después de las actividades de educación física, recreo o cualquier juego activo.	<ul style="list-style-type: none"> * Los niños están durmiendo * Muñeca de trapo * Tiempo de relajarse (Página 64)	Se realizan en espacios amplios
Desarrollar en los niños la creatividad	<ul style="list-style-type: none"> * Codos danzarines * Caminata inusual * Dar regalos * Charadas simples * Adivinanzas (Página 65)	Para el primer juego se necesita una caja de cartón grande. Para los demás se pueden realizar en cualquier espacio amplio.
Favorecer las relaciones de afecto entre los niños del grupo. Propiciar el compañerismo entre los alumnos del salón.	<ul style="list-style-type: none"> * Cantar por equipos * Elegir su lugar. * Fiesta de cumpleaños * intercambio de regalos y tarjetas. 	Globos, pastel, regalos hechos por los niños o compra papel, pegamento, pintura (para hacer tarjeta)
Favorecer el desarrollo del pensamiento matemático en los niños.	<ul style="list-style-type: none"> * Puedes adivinar * El juego de los pares * Adivina la categoría * Diversión con canicas (Página 66)	Objetos pequeños, zapatos de los niños y canicas. Se requieren para estos juegos.

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

A continuación se describe la manera en que se llevaron a cabo las actividades, cómo fue la participación de los niños, los recursos que se utilizaron y los aprendizajes que se favorecen con cada uno de los juegos que se realizan.

NOMBRE DEL JUEGO: HABLA CON TU CUERPO

PROPÓSITO: FAVORECE EL CONOCIMIENTO DEL ESQUEMA CORPORAL Y LAS FUNCIONES DEL CUERPO.

DESARROLLO:

- Hablar con los niños de decir "sí" y "no"
- Explicarles que van a responder "sí" y "no" con diferentes partes del cuerpo
- Practicar decir "sí" y "no" con sus brazos, hombros, caderas, dedos de los pies etc.
- Formular preguntas como: ¿Les gusta la pizza?
- Pedir que respondan con alguna parte del cuerpo.

Este juego es una buena práctica para recordar las partes del cuerpo y ejercitar los músculos.

El juego se desarrolló dentro del salón, se colocaron sillas formando un círculo, comencé preguntando a los niños: ¿el cuerpo habla? Ellos me contestaron que no. Pregunté: ¿Los dedos hablan? Me respondieron que no.

Posteriormente moví mi dedo indicando "no" y pregunté ¿Qué dice mi dedo? Me respondieron "no". Lo moví indicando "sí" y pregunté: ¿ahora qué dice?. Contestaron "sí". Les sugerí que a las preguntas que les hiciera, contestaran con la parte del cuerpo que les indicara, y nos imagináramos que no tenemos boca, para contestar, sólo podemos contestar con las partes del cuerpo que mencione. Formulé preguntas de la siguiente manera: Me van a contestar "sí" o "no" con el pie, ¿Les gustan los dulces? ¿Los juguetes? ¿Qué los regañen? Etc.

Los niños atendieron a la indicación y al momento de contestar con la parte de su cuerpo, apretaban la boca, recordando que no podían hablar, sólo mover su cuerpo.

Comprendieron que con movimientos corporales se pueden comunicar, reconocieron las partes del cuerpo y ejercitaron los músculos.

NOMBRE DEL JUEGO: ABEJAS TRABAJADORAS

PROPÓSITO: FAVORECE EL CONOCIMIENTO DE DIFERENTES PARTES DEL CUERPO

RECURSOS: UN LUGAR AMPLIO

DESARROLLO:

- Pedir a los niños que se muevan por el salón diciendo: "Bzz, bzz, bzz", simulando que son abejas.
- Decir el nombre de una parte del cuerpo.
- Los niños se detienen y tocan la parte del cuerpo que se mencione, la del compañero con la suya.

El juego se llevó a cabo, dentro del aula, se sugirió a los niños que se convirtieran en abejas, pregunté: ¿Qué sonido hacen las abejas? ¿Cómo vuelan?

Se les indicó que al momento de decir una parte del cuerpo se detienen y tocan a algún compañero, se ejemplificó con algunos niños.

Algunos niños no quisieron tener contacto con otro compañero, se dio la indicación: rodilla con rodilla, codo con codo, oreja con oreja, manos con manos etc. Y aunque conocen las partes del cuerpo, les entusiasmó más la idea de "ser abejas" que estar en contacto con otro compañero.

Además del conocimiento del esquema corporal, con el presente juego se favorece la socialización del niño y a ubicarlos en el espacio, ya que al desplazarse por todo el salón, deben cuidarse de no chocar con sus compañeros o muebles, además en el aspecto de identidad personal, ya que el niño reconoció las partes de su cuerpo y las comparó con las del compañero con quien tuvo contacto.

Sin embargo, fue necesario, repetir el juego, ya que la primera vez que se realizó fue difícil que los niños respondieran favorablemente ya que se observó que no están acostumbrados a tener contacto con los compañeros.

NOMBRE DEL JUEGO: SACÚDELO

PROPÓSITO: DESARROLLAR LA INTEGRACIÓN DEL ESQUEMA CORPORAL

DESARROLLO:

- Hacer que los niños identifiquen diferentes partes del cuerpo y que las sacudan.
- Pueden sacudir su cabeza, manos, pies, dedos etc.
- Realizar movimientos coordinando manos y pies por ejemplo.

Este juego, se llevó a cabo dentro de las actividades de Educación Física, se propició en el niño la imaginación, ya que se le sugirió que imaginara que tiene un animalito en la mano, y debe sacudir ésta para quitarlo. Ahora está en la cabeza, ¡sacudan! Para que se caiga, y así se fueron mencionando diferentes partes del cuerpo.

Se hizo también la sugerencia que imaginaran una barda enfrente de ellos y la tienen que tirar, pateándola, (para que sacudan las piernas).

De esta manera el niño desarrolla la imaginación,, al tiempo que realiza la integración del esquema corporal, también se favorece la ubicación espacial, ya que al realizar los movimientos deben cuidar de no golpear a sus compañeros y esta indicación se les da en el momento de realizar la actividad.

En el presente juego se utilizó un espacio amplio, y la creatividad para propiciar en los niños la imaginación. También es importante la motivación que dé el educador a los alumnos ya de eso depende la buena participación y el entusiasmo con que lo realicen.

NOMBRE DEL JUEGO: AL SON DEL TAMBOR

PROPÓSITO: DESARROLLAR LA CAPACIDAD PARA ESCUCHAR

RECURSOS: UN TAMBOR O PANDERO

DESARROLLO:

- Tocar un pandero o tambor rítmicamente, pidiendo a los niños que caminen al ritmo del tambor.
- Tocar el tambor muy lentamente y decirles que caminen muy despacio.
- Tocar el tambor rápido y pedirles que caminen muy rápido.
- Tocar el tambor fuerte y pedirles que den grandes pasos.
- Tocar el tambor despacio y pedirles que caminen dando pequeños pasos.
- Dejar que los niños se turnen para tocar el tambor rápido y lentamente, alto y bajo.

El presente juego se llevó a cabo dentro del salón, después de la actividad central del proyecto, ya que los niños se encontraban muy inquietos y se escuchaba mucho ruido en el salón. Para lograr atraer la atención nuevamente y propiciar en los niños el interés por escuchar, se comenzó tocando el tambor muy lentamente y fuerte, haciéndoles la indicación de dar pasos largos y lentos. Posteriormente, se tocó el tambor rápido y se les indicó que deben dar pasos rápidos. Al principio se escuchaba mucho ruido, ya que los niños seguían inquietos, poco a poco se fueron tranquilizando y de esta manera pudieron escuchar mejor el tambor, ya que se fue haciendo el sonido más suave. Los niños se fueron turnando para tocar cada cual el tambor. Ya que muchos de ellos quisieron hacerlo.

Con el juego se favorece la capacidad de escucha en el niño y poder pasar a la siguiente actividad, con el grupo, ya que están más dispuestos a escuchar.

Se necesita un pandero o un tambor para marcar el ritmo de los pasos de los niños o en su defecto dos palos, o algo que golpee, dependiendo de los materiales con los que cuente el jardín de niños.

Con este tipo de actividades lúdicas, el niño se divierte y aprende a escuchar y a fijar su atención en el sonido, diferenciar cuando es fuerte, suave, lento y rápido, así como el desarrollo de su coordinación de movimientos.

NOMBRE DEL JUEGO: BUENOS DÍAS MAESTRA

PROPOSITO: DESARROLLAR LA HABILIDAD DE ESCUCHAR

DESARROLLO:

- Escoger un niño para que sea el maestro
- El niño se coloca delante de los compañeros dando la espalda a sus compañeros
- Escoger otro niño para que diga, "buenos días maestro"
- Sugerirle que disfrace su voz
- El niño que hace de maestro responde "buenos días..." nombrando al niño que le habló.
- Si el maestro adivina, continua siendo el maestro. Si no es así otro ocupará su lugar.

Durante la mañana de trabajo dentro de las actividades de rutina, se encuentran los juegos sensoriales, en los cuales se estimulan los sentidos, entre ellos el oído, como es el caso del presente juego. El cual se realizó en este espacio, con el propósito de favorecer la capacidad de escuchar, e identificar la voz de sus compañeros. Además al realizar este juego el niño asume roles de adulto.

La mayoría de los niños ya identifica la voz de sus compañeros, aun disfrazándola. El juego fue del agrado de los niños, ya que al llegar al jardín después del saludo, les comenté a los niños: Yo no soy su maestra, ahora van a tener otra maestra, ¿quien quiere ser maestra o maestro?, algunos niños levantaron la mano y pasaron al frente, les dije que adivinaran quien les habla, siguiendo la mecánica del juego, al resto del grupo le daba risa ver a sus compañeros convertidos en maestros y le hablaban riendo.

Este juego favorece la capacidad de escuchar en los niños, ya que los niños permitieron que hablara sólo un compañero para ver si "el maestro" adivinaba quien era.

Después de realizar el juego con diferentes niños, y al ver que algunos no adivinaban, fue como los niños comenzaron a decir el nombre del niño que hablaba y fue necesario cambiar de actividad.

NOMBRE DEL JUEGO: ¿QUIÉN TOCA?

PROPÓSITO: FAVORECER LA HABILIDAD DE ESCUCHAR

DESARROLLO:

- Escoger un niño para que se esconda
- El niño debe permanecer detrás de una puerta, mesa u otro lugar donde no pueda ver al resto de los niños
- Recitar el siguiente poema:
Quién toca mi puerta,
Quien toca mi puerta
Quien toca mi puerta
Soy yo, yo estoy en la puerta
- Escoger otro niño para que conteste "soy yo, yo estoy en la puerta".
- El niño escondido tiene que adivinar quién está respondiendo.

El presente juego tiene como finalidad desarrollar la capacidad de escuchar, así como la identificación de la voz de sus compañeros, y estimular el sentido del oído.

Al igual que la actividad anterior se llevó a cabo durante la realización del juego sensorial, dentro del aula.

Los niños escucharon con atención a quien les habló para adivinar quien era e identificaron la voz de sus compañeros.

Los niños que participaron se escondieron detrás de la puerta del salón. Y el resto del grupo iba diciendo el poema. Mientras que el niño escondido adivinaba quien le hablaba.

NOMBRE DEL JUEGO: ¿PUEDES ADIVINAR EL SONIDO?

PROPÓSITO: PRACTICAR LA HABILIDAD DE ESCUCHAR

RECURSOS: INSTRUMENTOS MUSICALES

DESARROLLO:

- Escoger tres o cuatro objetos que emitan sonidos conocidos.
- Mostrar a los niños cada objeto y dejar que escuchen el sonido. Tratar de escoger cosas que emitan sonidos diferentes.
- Pedir a un niño que escoja un objeto mientras los demás no miran lo que elige.
- El niño, sacude el objeto y los demás adivinan que objeto está emitiendo el sonido. Lo debe hacer en un lugar donde los demás no vean.
- Jugar hasta que cada niño haya escogido un objeto.

Este juego se llevó a cabo durante las actividades de música y movimiento, se utilizaron los instrumentos musicales con los que cuenta el jardín de niños. La mayoría de los niños quieren utilizar el Xilófono, les agrada el sonido, al tocarlo, no se les dificultó identificar el sonido. También se utilizó un pandero, claves, campanas, crótalos, maracas y güiro.

Se comenzó presentando los instrumentos y permitiendo que los niños los tocaran y emitieran sonidos con éstos. Posteriormente, fueron identificando el sonido de cada instrumento y lo nombraban.

Este juego, favoreció la habilidad para escuchar, y la identificación de sonidos musicales. Ya que se utilizaron instrumentos y los niños reconocieron los sonidos que emiten éstos. Además, establecieron la diferencia entre sonidos suaves y fuertes. El presente juego se realizó en un espacio amplio, en el salón de música.

NOMBRE DEL JUEGO: ADIVINA EL SONIDO

PROPÓSITO: DESARROLLA LA CAPACIDAD DE ESCUCHAR

RECURSOS: UN ESPACIO AMPLIO

DESARROLLO:

- Emitir sonidos con sus cuerpos
- Hacer que los niños golpeen el suelo con los pies, truenen los dedos y chasqueen la lengua.
- Pedir a un niño que emita un sonido usando alguna parte de su cuerpo mientras que los otros se cubren los ojos
- Los niños intentan adivinar de qué sonido se trata
- Quien adivine correctamente, hace el siguiente sonido.

Esta actividad se realizó en el espacio de las actividades libres después del recreo ya que los niños se encontraban inquietos y hablaban muy fuerte, y no permitían escuchar a sus compañeros ni a la docente, para continuar con la siguiente actividad se realizó el presente juego.

Se hizo la indicación a los niños primeramente con las manos, pidiendo a los niños que dieran un aplauso, dos, tres, uno, cero. Posteriormente se preguntó a ellos, ¿Qué otros sonidos se pueden hacer con las manos?, ¿Con los pies?, ¿Con la boca?

De esta manera los niños fueron tranquilizando y se prosiguió a continuar con las actividades pendientes.

El presente juego, ayuda a favorecer en los niños la capacidad de escuchar, ya que muchos de ellos se distraen con facilidad y su atención se desvía. Por lo que es necesario llevar a la práctica este tipo de actividades.

NOMBRE DEL JUEGO: TÍTERES

PROPÓSITO: DESARROLLAR LA SOCIABILIDAD DEL NIÑO.

RECURSOS: UN ESPACIO AMPLIO, DONDE LOS NIÑOS PUEDAN MOVERSE CON LIBERTAD.

DESARROLLO:

- Pedir a los niños que escojan una pareja
- Cada niño mira a su pareja. Un niño es un títere y hará todo lo que le indique el titiritero.
- Cantar:
Titiritero: ¿Títere puedes golpear con los pies, golpear con los pies, golpear con los pies?
Títere: claro que puedo golpear con los pies, golpear con los pies, golpear con los pies.
- Repetir, sustituyendo "golpear con los pies" por las siguientes acciones:
Aplaudir
Tocarte la nariz
Rascarte la espalda
Mover los brazos
Saltar.
- Posteriormente, se dará oportunidad a otra pareja de hacerlo (también puede realizarse con todos los niños del grupo, cada cual con su pareja)

El juego se llevó a cabo con todos los niños del grupo, pero, previamente, se realizó la demostración con una pareja de niños, los alumnos se divirtieron mucho ya que se convirtieron en títeres y se dejaban "manejar" por el titiritero. Posteriormente se hizo el intercambio, los niños que eran títeres se convirtieron en titiriteros y los que fueron titiriteros fueron títeres.

Esta actividad lúdica se realizó durante las actividades libres que se tienen contempladas en el programa de educación preescolar.

Se favoreció la socialización del grupo, ya que los niños estuvieron en contacto directo con sus compañeros y compartieron los momentos de diversión.

NOMBRE DEL JUEGO: CALCOMANÍAS IGUALES

PROPÓSITO: FAVORECER LAS RELACIONES DE AMISTAD CON LOS COMPAÑEROS DEL SALÓN.

RECURSOS: PAPEL FANTASÍA, PAPEL LUSTRE Y CARTULINA

DESARROLLO:

- Reunir pares de calcomanías
- Entregar una calcomanía a cada niño
- Los niños deben encontrar la calcomanía que es igual a la suya
- Estos niños serán compañeros ese día, se ayudarán en las actividades del día, se sentarán juntos y harán el trabajo juntos.

Para la realización de este juego se utilizaron recortes de papel fantasía, reuniendo pares de figuras iguales y además con papel lustre y cartulina se hicieron figuras como corazones, lunas, flores, etc.

Se les colocó con un seguro como gárfete y ellos tenían que encontrar a su pareja, la mayoría de los niños lo encontró pronto, sin embargo, algunos se quedaron parados sin hacer nada, necesitaron motivación para encontrar a su pareja, indicándoles nuevamente en qué consistía el juego.

Se llevó a cabo de una manera muy activa, se escucharon muchos gritos por parte de los niños que le hablaban a su compañero cuando lo encontraron.

En el momento en que todos tenían su pareja, los fui ubicando en su lugar para que realizaran las actividades del proyecto juntos.

Durante ese día estuvieron juntos, pero, algunos no lo aceptaban y preferían seguir con el compañero de siempre, a ellos me dirigí sugiriendo que le dieran la oportunidad a otro niño de ser su amigo, y de esa manera tendrían más amigos. Ellos aceptaron, es así como el juego ayudó para mejorar las relaciones de amistad de los niños con sus compañeros.

NOMBRE DEL JUEGO: DIVERSIÓN CON BOTONES

PROPÓSITO: FOMENTAR LA COOPERACIÓN DE LOS ALUMNOS CON EL GRUPO.

RECURSOS: BOTONES DE DIFERENTES TAMAÑOS Y COLORES (SE PUEDEN SUSTITUIR POR CÍRCULOS DE CARTULINA RECORTADOS EN DIFERENTES TAMAÑOS.

DESARROLLO:

- Guardar botones de varios colores y tamaños en un bote
- Decir a los niños que escojan un botón cada uno
- Pedir a los niños que comparen los botones para decidir quien tiene el más grande
- Identificar el siguiente más grande,
- Hasta llegar al más pequeño, y entre todos formar una serie.

El presente juego, además de fomentar la cooperación de los niños con el grupo, favorece el pensamiento lógico matemático en el aspecto de seriación, ya que entre todos van formando una serie, del más grande al más pequeño.

En esta ocasión se sustituyeron los botones, por círculos de cartulina de diferentes tamaños, ya que se consideró que los botones son peligrosos para darlos a cada niño, por su tamaño y la inquietud de los niños de introducir las cosas a la boca, la nariz o los oídos.

La actividad se realizó durante el tiempo que se da al juego sensorial de la mañana de trabajo.

A muchos niños se les dificultó establecer la seriación de los círculos y se hizo un ejemplo de seriación con menos niños, por lo que se hicieron equipos, cada equipo con cuatro niños, de esa manera fue menos complicado para ellos y cada niño cooperó con su grupo de compañeros para hacer la seriación de los círculos.

NOMBRE DEL JUEGO: JUEGO DE COMPARTIR

PROPÓSITO: DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE EXPRESIÓN

RECURSOS: UN BALÓN

DESARROLLO:

- Que los niños se sienten formando un círculo
- Entregar un balón a uno de los niños
- Explicar a todos que quien tenga el balón tendrá que contar algo sobre sí mismo. Por ejemplo preguntar al niño que tiene el balón ¿Qué le gusta comer?
- Cuando termine de hablar sobre su comida favorita, entrega el balón al siguiente niño.
- La única regla es que nadie puede hablar a excepción del niño que tiene el balón

La presente actividad lúdica se llevó a cabo en las actividades de educación física, se incluyó el canto de "la bolita":

La bolita la bolita
La bolita viene y va
El que tenga la bolita
Ese pasará.

Se realizó en el patio e hicieron un círculo, al momento que se cantaba se iba pasando la pelota, al compañero del lado derecho uno a uno, hasta terminar de cantar, quien se quedara con la pelota, le tocó decir algo sobre sí mismo.

La participación de los niños se llevó a cabo con interés, ya que se les indicó que no se debía caer la pelota y ellos estuvieron atentos a esto. Pero al momento de que tenían que hablar de ellos mismos, se quedaban callados, por los que se les hizo preguntas por ejemplo: ¿Cómo se llaman tus hermanos? ¿Qué color te gusta más? ¿Cuáles son tus juguetes preferidos? ¿Tu programa de televisión preferido? Etc.

Con éste juego, además de desarrollar la capacidad de expresión, se favoreció al niño en cuanto a la dimensión física de su desarrollo, en el aspecto de lateralidad, al ir pasando la pelota del lado derecho, e ir estableciendo la relación con el ritmo de la canción. Así como ubicación temporal ya que al terminar la canción, el balón ya no podía seguir de mano en mano.

La mayoría de los niños logró expresarse abiertamente, los más tímidos sólo respondían a las preguntas que se les hizo.

NOMBRE DEL JUEGO: HABLANDO CON MIS AMIGOS

PROPÓSITO: DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE EXPRESIÓN

RECURSOS: TELÉFONOS HECHOS CON PERIÓDICO O EN ESTE CASO SE PUEDEN USAR MATERIALES DE MADERA O PLÁSTICO PARA SUSTITUIR LOS TELEFONOS.

DESARROLLO:

- Para este juego, utilizar, dos teléfonos de juguete o imaginarios.
- Levantar uno de los auriculares y marcar el número telefónico de uno de los niños
- Mientras se marca, decir los números en voz alta para que los niños escuchen
- El niño al que llamó responde por el otro teléfono
- Después de una conversación corta, decir "hasta luego" y marcar otro número.

Durante las actividades libres se llevó a cabo esta actividad, con el fin de favorecer el desarrollo de la expresión de los niños, se les sugirió tomaran algún material del salón para que fuera su teléfono. La mayoría de los niños tomaron material de madera y plástico, otros tomaron periódico y lo enrollaron.

Al momento que todos tenían "su teléfono" les asigné un número con dos dígitos, por ejemplo: 5-4, haciéndoles la recomendación que lo recordaran, porque les iba a hablar, para platicar con ellos. Los niños permanecieron atentos al nombrar los números. Y se llevaron a cabo las conversaciones con aquellos que recordaron el número que les asigné, ya que algunos lo olvidaron por lo que marcaba otro, para saber quien lo recordaba.

Se llevó esta mecánica ya que en el centro de trabajo donde laboro, pocos niños tienen teléfono.

Durante la llamada, les preguntaba por su familia y les pedía que me platicaran algo. Algunos niños lo hicieron otros no, y el resto del grupo, quería participar en cuanto notaban que su compañero no quería hablar.

Este juego ayuda en el desarrollo de la expresión de los niños así como para favorecer la dimensión afectiva del niño, en cuanto a su aspecto de identidad personal, cooperación y participación, con lo cual el niño va adquiriendo mayor seguridad en sí mismo, a la vez que aprende a expresarse.

NOMBRE DEL JUEGO: PIENSA EN AZUL

PROPÓSITO: DESARROLLAR EL PODER DE OBSERVACIÓN

RECURSOS: REVISTAS Y OBJETOS DEL SALÓN.

DESARROLLO:

- Reunir recortes o fotos de cosas que sean del mismo color, por ejemplo azul.
- Mostrar las ilustraciones a los niños y hablar del color azul de cada una de las mismas.
- Pedir a los niños que busquen el azul en su ropa.
- Buscar azul en el salón.

Se sugirió a los niños que observaran el cielo, y pregunté ¿Qué color es?

Posteriormente mostré varios recortes de revistas y pasaron al frente a señalar lo que observaban de color azul. Les pedí salir al patio e hicimos un círculo y observaron a sus compañeros, pregunté: ¿quién de ellos tiene algo azul en su ropa?. Los niños observaban y comparaban la ropa de sus compañeros con el color que vimos en los recortes.

El juego, favoreció el conocimiento del color azul, así como desarrollar el poder de observación en los niños. Por lo que el mismo juego, puede realizarse con diferentes colores y favorecer así, el conocimiento de éstos.

Para lograr el propósito es necesario repetir el juego varias veces con un solo color y posteriormente con otros.

NOMBRE DEL JUEGO: IGUAL O DIFERENTE

PROPÓSITO: MEJORAR LA CAPACIDAD DE OBSERVAR

RECURSOS: EL AULA

DESARROLLO:

- Elegir una característica que sea común a muchos de los niños y pedir a todos, uno a uno, que respondan "sí" o "no"
- Escoger por ejemplo ojos negros
- Preguntando a cada niño ¿Tienes ojos negros?
- Una vez que todos hayan contestado, pedir a los niños con ojos negros que se pongan de pie y al resto del salón que los aplauda.
- Repetir el juego con ojos cafés
- Después que todos los niños hayan tenido la oportunidad de ponerse de pie y ser aplaudidos, señalar que algunos ojos son iguales y que otros son diferentes.

La presente actividad lúdica además de favorecer el desarrollo del poder de observación, ayuda al niño en su identidad personal, y a reconocerse y diferenciarse de los demás ya que al irse indicando características de cada uno va observando su apariencia y su físico. Ayudando de esa manera en su dimensión afectiva, y a aceptarse como es, reconociéndose diferente de los demás.

El juego, se realizó durante el tiempo que se da al juego sensoperceptivo, de la mañana de trabajo, al llegar al jardín de niños, antes de comenzar con las actividades del proyecto.

Algunos niños, al principio no respondieron favorablemente, hizo falta que sus compañeros les dijeran, ya que al preguntarles ¿Tienes la piel morena? No sabían que contestar y sus compañeros respondían por ellos. También a ellos se les sugirió mirarse al espejo y contestaran, de esta manera fue mejor la participación de los niños para esta actividad.

NOMBRE DEL JUEGO: VEO, VEO

PROPÓSITO: DESARROLLAR EL PODER DE OBSERVACIÓN

RECURSOS: OBJETOS VARIADOS DE DIFERENTES COLORES

DESARROLLO:

- Iniciar el juego diciendo: "veo, veo"
- Los niños deben preguntar: ¿Qué vez?
- Contestar. "Una cosa"
- Los niños preguntan: ¿Qué cosa?
- Responder: una cosa maravillosa
- Los niños preguntan: ¿de qué color?
- Responder: "color..."
- Los niños tienen tres oportunidades de adivinar el objeto del que se habla
- Continuar el juego pidiendo a un niño que inicie la rima
- Probar el juego sustituyendo los colores por formas, números etc.

El juego ayuda a los niños a desarrollar su poder de observación ya que al ver hacia dónde dirige el maestro la mirada y mencionar el color, el niño debe decir correctamente que objeto está mirando el maestro. Además es una buena forma de socializar al grupo, ya que todos participan en la actividad y el niño que contesta primero puede continuar el juego y ser quien pregunte "lo que ve"

Al realizar la actividad, los niños no mencionaban el objeto del que se hablaba sino que sólo decían cualquier cosa, hubo necesidad de explicarles de nuevo en lo que consistía el juego, además de enseñarles previamente la rima para que todo el grupo la repitiera al momento en que se llevó a cabo la actividad.

NOMBRE DEL JUEGO: YO VEO

PROPÓSITO: EJERCITAR EL PODER DE OBSERVACIÓN:

DESARROLLO:

- Se elige un niño, para que dirija el juego.
- El niño comienza el juego diciendo: "yo veo a alguien que... usa una camisa verde con flores" (por ejemplo)
- El resto de los niños trata de adivinar quien es ese alguien
- Quien adivine se convierte en el siguiente dirigente

El presente juego se comenzó pidiendo a los niños que formaran un círculo, después, con el canto de pinocho, pasó el niño que le tocó,

Este juego es divertido para los preescolares, ya que ellos quieren participar pasando a dirigir el juego. Sólo que se les dificultó dirigirlo, se quedaban callados, en el centro, no mencionaban ninguna característica, solo nombraban al compañero que miraban. Hubo necesidad de ejemplificar el juego.

Éste juego es similar al anterior, se realiza haciendo participar a todos los niños. Por lo que se favorece la socialización y la afectividad del niño, incluyendo el aspecto de cooperación y participación.

La participación de los niños fue buena, sólo que por momentos se desviaba su atención.

NOMBRE DEL JUEGO: ALTO, BAJO

PROPÓSITO: DESARROLLAR EL PODER DE OBSERVACIÓN

RECURSOS: UN ESPACIO AMPLIO O EL PATIO, OBJETOS ALTOS Y BAJOS
(MESA, LIBRERO, ÁRBOL, SILLA ETC.)

DESARROLLO:

- Los niños darán una caminata. Caminarán como enanos y posteriormente como gigantes (Se puede hacer con un canto: "somos enanos")
- Pedir a los niños que observen qué cosas son más altas y cuales son más bajas que ellos.
- Cada niño dirá qué es más alto y más bajo que él.
- Pedir a cada niño que camine hacia el objeto
- Preguntar a los demás si están de acuerdo.

La presente actividad además de desarrollar el poder de observación, permite que el niño establezca la diferencia entre lo alto y lo bajo, con esto también se está desarrollando el pensamiento lógico matemático, y a su vez favorece la dimensión intelectual del niño.

Este juego se realizó durante las actividades musicales, se comenzó con el canto "somos enanos", se continuo con lo planeado en cuanto a saludo, aseo, esquema corporal y en el juego didáctico se realizó la actividad, sugiriendo a los niños primeramente que observaran a sus compañeros y me dijeran quien de ellos es el más alto o alta, dijeron el nombre de sus compañeros más altos y posteriormente se hizo con las cosas del salón, las mesas, el librero, los muebles etc.

Los niños establecieron la diferencia entre lo alto y lo bajo, aunque al principio se les dificultó ya que se encontraban distraídos e inquietos, se tuvo que recurrir a realizar el canto "somos gigantes" para que volvieran su atención a la actividad.

NOMBRE DEL JUEGO: UN CUENTO DE PARTICIPACIÓN

PROPÓSITO: FAVORECER LA CAPACIDAD DE ESCUCHAR

RECURSOS: EL PATIO O UN SITIO AMPLIO

DESARROLLO:

- Pedir a los niños que observen y escuchen lo que dice y hace y lo vayan haciendo ellos también.
- Al decir: caminando tienen que caminar.
Soplando: soplar
Silbando: silbar
Fuerte: tienen que golpear con los pies
Salto: saltar
Corazón: golpear el pecho
Correr: corran en su lugar
Beso: tirar un beso
- Decir a los niños que copien los sonidos y movimientos que se vayan diciendo.
- Relatar este cuento:
- Había una vez dos niños CAMINANDO hacia la escuela, el viento estaba SOPLANDO con FUERZA y los niños comenzaron a CAMINAR más rápido. El viento SOPLABA entre las hojas, haciéndolas volar y SILBABA entre los árboles. De repente se escuchó un FUERTE ruido y los dos niños SALTARON y se abrazaron, sus CORAZONES comenzaron a latir más rápido y comenzaron a CORRER, finalmente llegaron a la escuela, se apresuraron a entrar y le dieron un gran BESO a la maestra.
- Se puede inventar otra historia y utilizar otras palabras.

Este juego les agradó mucho a los niños, además de que ayudó a que ellos estuvieran atentos a lo que se iba narrando, estuvieron participando, realizando las acciones que se describieron, ayudó en un momento en que los niños estaban cansados de las actividades del día y se sentían inquietos.

Se recurrió al presente juego, con el fin de tener un momento de esparcimiento a la vez que los niños se divirtieron, participando y desarrollando la capacidad de escuchar, ya que eso es lo que hace falta en el grupo, los niños se distraen fácilmente y no prestan atención a algunas actividades por estar distraídos.

NOMBRE DEL JUEGO: SONIDO O SILENCIO

PROPÓSITO: MEJORAR LA CAPACIDAD DE ESCUCHAR

RECURSOS: GRABADORA Y CASSETTE.

DESARROLLO:

- Este juego es una manera divertida de demostrar la diferencia entre el sonido y el silencio, un concepto importante, en la música por ejemplo, los descansos (silencio) son tan importantes como las notas (sonido)
- Pedir a los niños que caminen de puntitas por el salón, mientras se pone música y que se congelen en su lugar cuando ésta se detenga. Demostrar lo que significa congelarse si es necesario.
- Poner la música a poco volumen ayuda a que los niños escuchen con más cuidado.

El juego se realizó durante las actividades de música y movimiento, el profesor de música, apoyó en la realización de la actividad, los niños disfrutaron el juego, se les explicó de lo que trata, demostrando la manera de cómo se debían congelar, es decir, quedarse quietos como estatua. Los niños lo hicieron y se divertieron, el profesor de música, fue bajando el volumen de la música para que los niños pusieran atención al sonido y con esto mejorar la capacidad de escuchar.

NOMBRE DEL JUEGO: ORDENES SENTADOS

PROPÓSITO: FAVORECER LA CAPACIDAD DE ESCUCHAR

RECURSOS: SILLAS DEL SALÓN

DESARROLLO:

- Sentar a los niños formando un círculo
- Explicarles que se les va a dar instrucciones
- Colocar una silla en medio del círculo
- Dar a los niños varias instrucciones específicas. Por ejemplo: "Todos los que tengan ropa color rojo, pasen al centro del círculo y caminen alrededor de la silla"
- También se puede identificar a los niños, describiendo en detalle qué están usando. Por ejemplo: "Alguien que tiene vestido azul, con calcetines blancos y zapatos café, ven al centro del círculo y camina alrededor de la silla".
- Hacer este juego sencillo o complicado de acuerdo a las habilidades de los niños.

El presente juego desarrolla en los niños la capacidad de escuchar, además de favorecer la identidad personal de la dimensión afectiva, así como la cooperación y participación. Los niños, al principio estaban muy distraídos y no pasaban al centro a los que se refería la descripción, pasaban al frente solo algunos que no se les mencionaban, se repitió la indicación en varias ocasiones con el fin de que los niños comprendieran la mecánica, después de muchos intentos se logró que la mayoría pasara al centro del círculo.

La actitud que tomaron los niños fue un poco fría, para este juego.

NOMBRE DEL JUEGO: LOS NIÑOS ESTÁN DURMIENDO

PROPÓSITO: RELAJAR A LOS NIÑOS DESPUÉS DE ALGUNA ACTIVIDAD FÍSICA.

RECURSOS: ESPACIO AMPLIO

DESARROLLO:

- Los niños se acuestan en el piso y cubren sus rostros, mientras simulan estar dormidos. Decir:
"Los niños están durmiendo y cuando despierten serán... gatos, automóviles, plantas creciendo, etc."
- Los niños fingen despertarse y ser lo que se ha dicho..
- Efectuarlo varias veces.
- Al final del juego decir: "Cuando despierten serán niños de nuevo"

Este tipo de juegos se lleva a cabo durante la mañana de trabajo cuando los niños se muestran fastidiados o cansados de las actividades, o bien, después de las actividades de actividad física, que es cuando entran al salón muy inquietos, ya que se quedan con la idea del movimiento y del ruido y para continuar con las actividades del proyecto se realizan, así como al cambiar de una actividad a otra.

Este juego, se realizó en el salón después de la sesión de educación física, los niños regresaron al salón muy inquietos, para relajarlos y continuar con las actividades del proyecto se les pidió que simularan dormir, en el primer intento, ellos no atienden, pero conforme se fue desarrollando el juego, al ver que los compañeros se "convierten en gatos, perros etc." El resto del grupo continuó con la actividad, es así como el grupo se relajó y fue posible continuar con el resto de las actividades del proyecto.

NOMBRE DEL JUEGO: CODOS DANZARINES

PROPÓSITO: DESARROLLAR LA IMAGINACIÓN

RECURSOS: UNA CAJA GRANDE, DONDE PUEDA ENTRAR UN NIÑO

DESARROLLO:

- Hacer dos agujeros grandes en los costados de la caja
- Un niño se mete en la caja
- Decir al niño que saque sus codos por los agujeros de la caja.
- Poner música o decir al resto de los niños que canten mientras el que se encuentra dentro de la caja mueve sus codos al compás de la música.
- Los niños lo encuentran muy gracioso y disfrutan viendo los codos moviéndose al compás de la música.
- Repetir lo anterior con otras partes del cuerpo como pies, manos, cabeza etc.

Este juego, se realizó durante las actividades de música y movimiento, con el profesor de música, él tocó la música para que los niños que participaron fueran moviendo sus codos y diferentes partes del cuerpo.

El juego se complementó cuestionando a los niños, sobre, qué parte del cuerpo se imaginaban que "bailaría", haciéndoles adivinanzas por ejemplo:

Nos sirve para abrazar y tiene dedos o nos ayuda a desplazarnos de un lado a otro...

Al momento que los niños adivinaban se procedía a la música y veían bailar la parte del cuerpo que decían.

Como se observa, con el presente juego, los niños desarrollan la imaginación, así mismo se favorece la dimensión intelectual en sus aspectos de creatividad y lenguaje.

NOMBRE DEL JUEGO: EL JUEGO DE LOS PARES

PROPÓSITO: FAVORECER LAS HABILIDADES PARA FORMAR PARES

RECURSOS: ZAPATOS DE LOS NIÑOS Y UN ESPACIO AMPLIO

DESARROLLO:

- Pedir a los niños que formen un círculo.
- Hacer que los niños se quiten un zapato.
- Mezclarlos a fin de separar los pares.
- Entregar un zapato a un niño y pedir que encuentre un par
- Una vez que lo encuentre lo entregará a su dueño
- Este juego se torna más fácil a medida que avanza, cuando quedan menos zapatos para escoger; por lo tanto es conveniente elegir a los niños que pueden encontrar difícil la tarea cuando el juego ya se encuentre más avanzado.
- Se puede hacer pares con otras cosas, aparte de los zapatos, por ejemplo guantes.

Se realizó este juego durante las actividades libres de la mañana, los niños se divertieron mucho, al quitarse los zapatos. Se les dijo que se iba a hacer una sopa de zapatos, al momento que se revolvierón éstos, los niños reían mucho.

Algunos no querían quitarse los zapatos les dio pena pero entre todos los animaron y lo hicieron.

El juego, además de favorecer las habilidades para formar pares, ayuda en la autonomía del niño, ya que al ponerse los zapatos el niño lo hizo solo, y se los amarró él mismo, en los casos que no podía, se le pidió a algún compañero que lo sabía hacer que ayudara a sus compañeros a amarrarse las agujetas, y así se favorecieron también las relaciones de socialización entre los niños y de cooperación con los demás. Así mismo se favorece la observación.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Al realizar los juegos sobre el conocimiento del cuerpo humano, la identificación de las partes del cuerpo, así como sus funciones, se observó buena participación de los niños. Las actividades se llevaron a cabo con 24 niños de tercer grado, del total del grupo, la mayoría, el 83% lograron identificar de manera correcta las partes del cuerpo humano. De los cuales el 75% expresaron las funciones principales de cada parte del cuerpo, durante los juegos, ellos hablaron de las funciones del cuerpo, de las manos, los pies, los ojos, nariz, boca, etc. El resto del grupo, el 17% se mantuvieron poco interesados en las actividades, y por este motivo, al preguntarles sobre el tema se encontraban distraídos y no contestaban. La noción del esquema corporal está relacionada con la imagen de sí mismo y es indispensable para la elaboración de la personalidad y determinante en el proceso de aprendizaje. El niño vive su cuerpo en el momento en que se puede identificar con él, expresarse a través de él y utilizarlo como medio de contacto.

En este tipo de juegos, lo más significativo para los niños es el movimiento y la actividad, ellos se divierten y disfrutan de correr, representar algún animal, expresarse corporalmente, dentro del grupo, la mayoría participó de las actividades. Por lo que, los menos interesados en las actividades se integraron posteriormente con el grupo para participar de éstas.

Los juegos para reconocer la integración corporal que tuvieron mayor éxito en los niños fueron habla con tu cuerpo y abejas trabajadoras. (Ver gráfica 1)

Con respecto a la capacidad de escuchar, al principio el grupo se desordenaba y se dificultó la realización de las actividades ya que se les pedía que escucharan la indicación. Del grupo, el 67% atendió las indicaciones, pero no comprendieron lo que tenían que hacer, el 33% permanecieron desordenados, distraídos o desinteresados en los juegos. Por este motivo fue necesario retomar las actividades e incluir otras diferentes que respondieran a los intereses del grupo y motivar más a los niños para su participación, con instrumentos musicales, permitiendo a los niños que los manipularan ellos mismos, ésta parte fue lo más significativo en la realización de los juegos para escuchar, ya que por medio de tambores, panderos, campanas, etc. se logró captar más la atención de los niños, logrando finalmente que el 91% del grupo participara favorablemente en este tipo de juegos, los cuales ayudan a que los niños desarrollen el poder de escucha, la atención en la mañana de trabajo, la participación dentro del grupo, así como los hábitos de orden; esto se ve reflejado en su aprendizaje.

Dentro de los juegos para desarrollar la capacidad de escuchar, los de mayor éxito y a su vez lograron el objetivo planteado fueron: "Al son del tambor", "Buenos días maestra" y adivina el sonido. (Ver gráfica 2)

Durante la realización de los juegos de cooperación y socialización, se presentó dificultad dentro del grupo, debido a que los niños de edad preescolar son egocéntricos. En el juego, diversión con botones, todos los niños querían participar a

la vez, incluso empujaban a sus compañeros para pasar, se recurrió al establecimiento reglas o acuerdos de grupo; por ejemplo, " el niño que empuje o golpee, se irá al final de la fila", el 50% respetó el acuerdo, el otro 50% siguió empujando y sin respetar su turno. Se realizó la actividad por equipos insistiendo en que deben respetar su turno y participar con su equipo. Posteriormente, de los 24 niños del grupo, el 79% respondió favorablemente en los juegos, en los que se propicia la cooperación y socialización. El 21%, participó en las actividades pero colocaban equivocadamente el círculo, sin seguir la seriación de éstos. Además de favorecer la cooperación de los niños y respetar reglas, se trabaja el aprendizaje lógico matemático. Durante la realización de los juegos Titeres y calcomanías iguales se propició, la relación de compañerismo con el grupo, favoreciendo la afectividad de los niños, al relacionarse entre ellos para la realización de sus actividades del proyecto. El 75% de los alumnos se mostró afectivo con su compañero de juegos del día, al 25% se le dificultó, debido a la relación familiar que tienen, ya que son niños tímidos y poco expresivos. (Ver gráfica 3)

En las actividades para desarrollar la comunicación y expresión de los niños, se mostraron divertidos, pero también poco expresivos, Todos querían participar, pero cuando les tocaba su turno, se quedaban callados. Se recurrió a hacerles preguntas para que respondieran. Sólo el 5%, se expresó sin necesidad de preguntarles dijeron su nombre, hablaron de su familia e incluso comentaron alguna experiencia. El 75% respondió a las preguntas: ¿Cómo se llaman tus hermanos? ¿Qué color te gusta más? ¿Cuáles son tus juguetes preferidos? ¿Tu programa de televisión preferido?. El 20% tardó en contestar las preguntas y algunas no las contestó.

Al realizar este tipo de actividades, se estimula a los niños para que logren expresar sus ideas y amplíen su vocabulario, esto corresponde a la dimensión intelectual del desarrollo, en el aspecto de lenguaje, así mismo, se hace uso de los bloques de juegos de lenguaje y expresión oral. Al mismo tiempo, se ayuda en la autoestima del niño y en su identidad personal, ya que él se conoce y es capaz de expresarse frente a sus compañeros, favoreciendo la dimensión afectiva del desarrollo en el aspecto de cooperación y participación. Lo más significativo de estas actividades es que el niño se siente importante al hablar de él, le agrada que le pregunten sobre sí mismo y ocurrió, que a la mayoría de los niños, aún con su falta de vocabulario, les interesaba hablar de sí mismos, incluso algunos no dejaban hablar a su compañero y hablaban al mismo tiempo. (Ver gráfica 4)

Para las actividades lúdicas, cuyo propósito es propiciar la observación en los niños; se utilizaron recortes, láminas y materiales visuales. En tamaños grandes y diversos colores, también se motivó a los niños a que se observaran ellos mismos, los materiales del salón y del entorno en general. El 90% de los alumnos mostraron interés en las actividades en las que se presentaron láminas e imágenes con colores vistosos. El 10% permaneció indiferente a las actividades por otro tipo de distracciones, por ejemplo, escuchar a los niños de otro grupo cantando y jugando fuera del salón. Con respecto a la identificación de colores, por medio de las actividades realizadas, el 85% de los niños logró identificar los colores y relacionarlos con la naturaleza, por ejemplo el azul con el cielo, el verde con el pasto etc. Y con la ropa que llevan. El 25% sólo respondió por imitación de lo que sus

compañeros dijeron. El 80 % de los niños logró identificar las características que los diferencian de los demás, por medio del juego "igual o diferente", el 20% por estar distraídos, no establecieron la diferencia de sus características personales. En preescolar, el niño que aprende a observar, logra tener una gran capacidad de aprendizaje, ya que por medio de la vista el niño capta las imágenes que le ayudan a percibir el mundo y lo que le rodea. (Ver gráfica 5)

Con respecto a la aplicación de juegos para relajar a los niños, el aprendizaje principal y significativo, es que los niños se ubican en los diferentes momentos del día, adquiriendo el concepto de nociones temporales, ya que con las actividades se marca un tiempo para descansar, para continuar con otra actividad, para comenzar las actividades o para salir al recreo o a su casa. Así mismo, toman conciencia de la importancia que tiene el descanso y relajación para su cuerpo. De los 24 alumnos, 22 participaron con interés en las actividades, de ellos 18 lograron relajarse y a la vez tener conciencia de la importancia de descansar para su cuerpo, el resto del grupo, 6 niños se relajaron mientras duró la actividad lúdica y posteriormente continuaron hablando, moviéndose, y se inquietaron.

Durante la mañana de trabajo fue necesario retomar las actividades de relajación, ya que los niños, no pueden permanecer mucho tiempo en una actividad y comienzan a inquietarse o aburrirse. También después de educación Física y recreo, entran al salón muy inquietos y para cambiar de ritmo a sus actividades se requiere de juegos que los tranquilicen. (Ver gráfica 6)

Hablando de desarrollo del niño, la dimensión intelectual contempla el aspecto intelectual y a su vez habla de la creatividad, la cual ocupa un lugar importante para el aprendizaje, ya que al desarrollarla, el alumno establece la relación con las cosas que le rodean y desarrolla un pensamiento ágil y despierto que, en todo momento le ayudará en los aprendizajes cotidianos. Con los juegos para desarrollar en los niños la creatividad, más que desarrollarla, se observó, que la utilizaron, ya que se mostraron muy creativos e imaginativos. Por medio del lenguaje, los niños expresaron lo que se imaginaron. De los niños del grupo, se observó que el 100% tienen imaginación, pero de ellos el 60% es capaz de expresarla sin temor y con espontaneidad, y el 40 % la expresa con dificultad, ya que no cuentan con la facilidad para hablar frente a sus compañeros, pero con la educadora si lo comenta. Al utilizar regularmente los juegos de creatividad, se observó un avance en el grupo, ya que ascendió del 60% al 92%, esto quiere decir que el grupo mostró un avance al lograr plasmar tanto gráficamente como oralmente su creatividad e inteligencia. Se utilizaron juegos en los que el niño expresó su imaginación por medio del lenguaje oral; además, las actividades de expresión gráfico plástica para valorar la imaginación y la creatividad de los niños. (Ver gráfica 7)

Un aspecto esencial en la dimensión intelectual del niño es el pensamiento lógico matemático, que ya desde que ingresa a preescolar, el niño cuenta con saberes sobre matemáticas, sabe que tiene una mamá un papá, dice uno o dos con los dedos, cuenta 1,2,3 etc. Las actividades lúdicas que se realizan en el jardín de niños, tienen como propósito favorecer estos conocimientos y ayudar a que el niño cuente con más elementos para desarrollarse intelectualmente en área de matemáticas, por

medio del juego. En preescolar, se trabaja con clasificación, seriación y correspondencia, además se habla de cantidades: mas o menos. Se observó, que los niños, por medio del juego son capaces de comprender las matemáticas. Por ejemplo en "el juego de los pares". El 100% de los alumnos se mantuvo divertido y atento al juego. Ya que el hecho de quitarse los zapatos les divirtió. El comparar un zapato con los otros le ayuda a establecer diferencias y semejanzas entre éstos y formar pares es un elemento importante para clasificar por sus características iguales. Del total del grupo, el 60% mostró facilidad para realizar la actividad, el 25% mostró mediana dificultad y al 15% del grupo se le dificultó encontrar pares. Principalmente porque fueron los primeros alumnos que buscaron pares, en el momento en que se encontraban los zapatos de todos los alumnos.

En cuanto al concepto de más menos, al 91% de los alumnos se les facilitó diferenciar cual canasta contiene mas y cual menos canicas de las que se mostraron en la primera parte del juego, el 9% se confundió, y contestó sin estar seguros de lo que se les preguntó. Para lograr que a todo el grupo se le facilite la identificación de las cantidades, se retoma regularmente la actividad, además se le da variedad, tanto de material como de cantidades, etc.

Con las actividades lúdicas sobre matemáticas, se favoreció también la autonomía de los niños, en el momento en que ellos se pusieron sus zapatos para abrocharlos, así como la cooperación y participación con los compañeros que no saben, ya que los que saben hacerlo, ayudaron a los compañeros que no podían, también se favoreció la observación de los niños en los juegos de comparación mas- menos al tener que observar los objetos y establecer la comparación. (Ver gráfica 8)

Los registros de los resultados de la presente alternativa se llevaron de manera cualitativa y continua, tomando en cuenta el plan de seguimiento ubicado en las paginas 41 y 42 y las observaciones de dicho registro. La planeación del registro de aplicación de juegos, para este trabajo consta de tres apartados que son: *Propósito*: se refiere a los objetivos del día, lo que el grupo necesitaba en esos momentos, lo que se propone el docente para lograr en los niños cierto aprendizaje. *Juego o actividad*: se escribe los juegos que tienen relación con los propósitos de la semana, los juegos fueron consultados y recopilados por medio de material bibliográfico así como por intercambio con compañeras educadoras. *Recursos*: en este apartado, se registró el material necesario para la realización de las actividades y juegos propuestos. En la planeación diaria se incluyen las actividades lúdicas de acuerdo al proyecto y se retoman juegos del fichero que se encuentra en los anexos del presente proyecto de innovación, con el fin de relacionarlo con la metodología de proyectos.

En la descripción de actividades se pudo observar las actitudes de los niños, el interés y la manera en que se realizaron los juegos

Estos registros ayudaron para, en su caso, repetir ciertos juegos o cambiarlos, de acuerdo a las actitudes de los niños, con el fin de continuar con otro juego o retomarlo posteriormente.

Así, en momentos se observó que se cumplieron los propósitos que se plantearon, pero en otras ocasiones, no se logró, y fue necesario repetir los juegos e incluir

otros, para de esta manera, favorecer el aprendizaje significativo, que en el nivel preescolar se traduce en el desarrollo del niño tomando en cuenta sus dimensiones.

Los parámetros de evaluación para la presente estrategia son flexibles, esto quiere decir que, los juegos se proponen y planean de acuerdo a los propósitos que el docente considera necesarios para el grupo, integrándolos a las actividades del proyecto, que se da de acuerdo a los intereses de los niños, no son juegos ya establecidos para cierta fecha, sino que por medio de las observaciones al grupo y de acuerdo a las necesidades del aula se van a llevar a cabo ciertos juegos, es por esto, que se han recopilado, e integrado en un fichero, para que ahí se tomen los más apropiados a los diferentes momentos del proyecto; además de las actividades musicales, de educación física o las actividades libres de la mañana de trabajo en el jardín de niños

Se ha tenido un resultado positivo con los alumnos, tanto en su aprendizaje, como en la conducta que reflejan. Ya que con los juegos, la mañana de trabajo es más amena, y como se está en constante actividad, ellos permanecen atentos a las actividades.

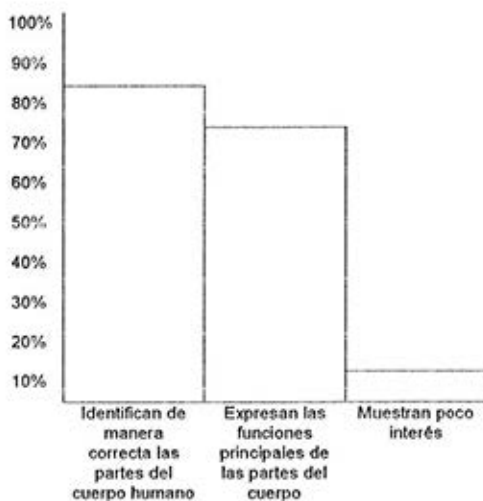
Los juegos que más llamaron la atención de los niños, son los que se hacen con materiales variados, como material de construcción, de madera y plástico, con juguetes y con toda clase de objetos, con los que los niños tuvieron contacto, o sea; los juegos simbólicos, en los cuales el niño interactúa con materiales y éstos, representan algo y en los cuales le dan un significado a los objetos. Así como los juegos en los que ellos representan roles y en las dramatizaciones.

Es importante que se tenga presente que, las observaciones que se van registrando en la descripción de actividades son un apoyo para conocer las conductas de los niños y las necesidades del grupo y de esta manera, se tomen los elementos para continuar con la realización de los juegos simbólicos.

GRAFICAS DE RESULTADOS

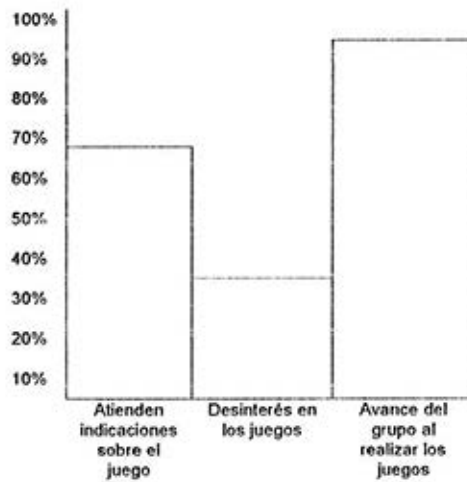
Gráfica 1.

Muestra la manera en que se propicio el aprendizaje de los niños con respecto a la integración del esquema corporal, por medio de los juegos.



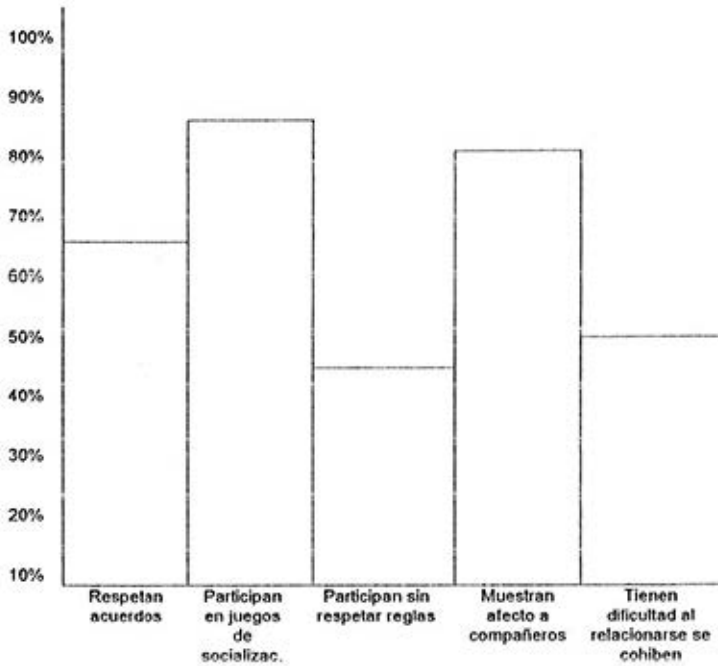
Gráfica 2

Muestra el aprendizaje del grupo con respecto a la capacidad de escuchar por medio de los juegos



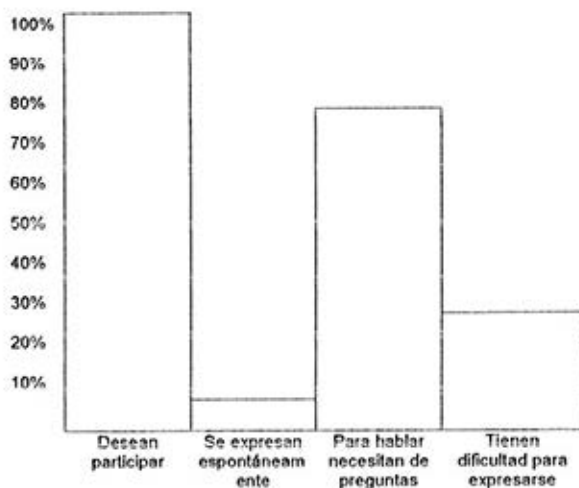
Gráfica 3

Muestra el avance del grupo en cuanto a su aprendizaje sobre cooperación y socialización



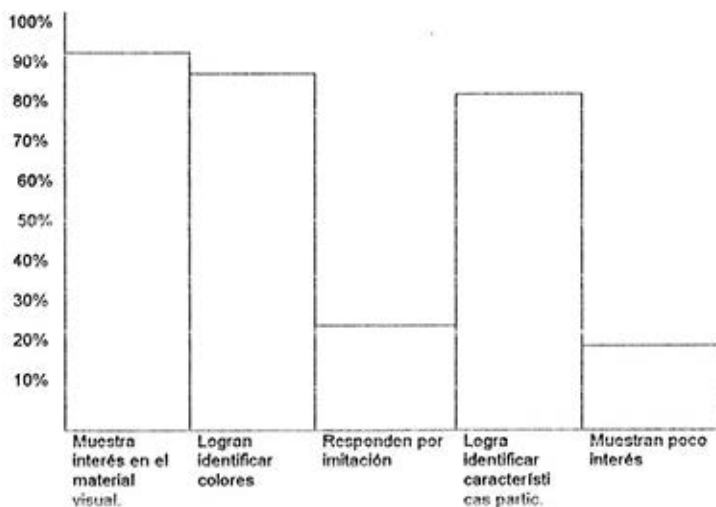
Gráfica 4

Muestra la participación de los niños al realizar juegos para este fin



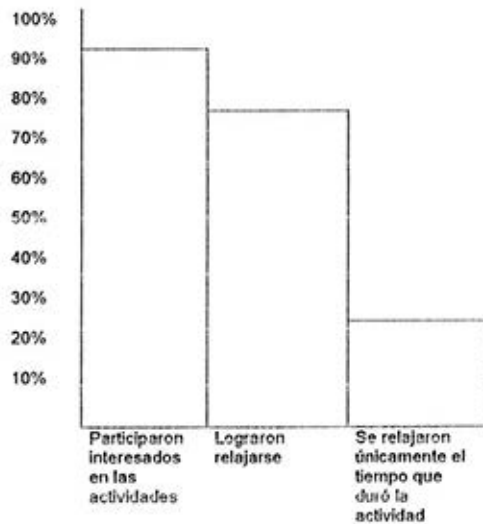
Gráfica 5

Muestra la participación de los niños con respecto a los juegos para propiciar la observación.



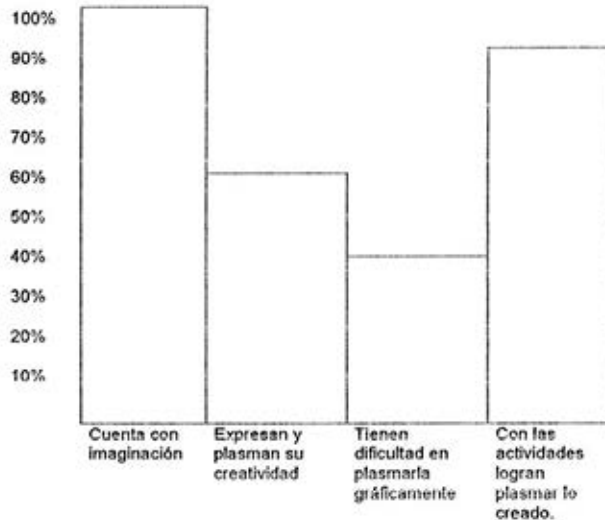
Gráfica 6

Muestra la participación de los niños con respecto a los juegos de relajación



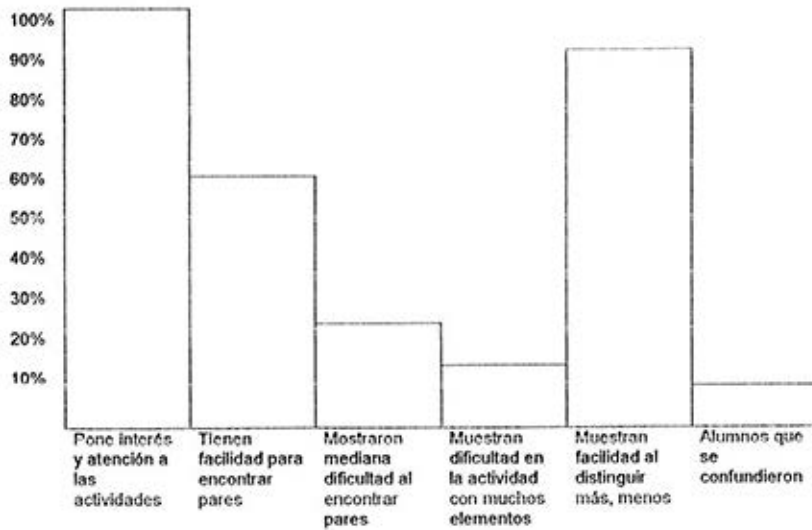
Gráfica 7

Muestra las condiciones del grupo en cuanto a creatividad e imaginación



Gráfica 8

Muestra la participación de los niños con respecto a los juegos sobre matemáticas



CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Durante la realización de la alternativa de innovación, se observó la manera en que la práctica docente puede cambiar para el bien, tanto del profesor, como de los alumnos y comunidad. Cabe mencionar que previo a la aplicación de la alternativa el grupo atendido mostraba un comportamiento agresivo e inquieto. Además, se dificultaba mantener el orden y el control del grupo, por lo que fue difícil conseguir que algunos alumnos mostraran avances en su aprendizaje.

Con la aplicación de la propuesta, se logró que el grupo tuviera avances importantes en su aprendizaje así mismo en el desarrollo de los niños, principalmente en cuanto a autonomía, socialización, lenguaje y relaciones lógicas.

En el jardín de niños, la evaluación es cualitativa y se realiza por medio de observaciones en donde se registran los momentos de búsqueda e investigación, lo que más motivó a los niños y las conclusiones y logros alcanzados. La evaluación se realiza tomando como base las dimensiones del desarrollo del niño, cada una de éstas cuenta con una serie de aspectos a favorecer en el alumno, lo cual explica el aprendizaje de los niños. Ya sea en el aspecto afectivo, el social, el intelectual o el físico, el niño va desarrollándose integralmente y a la vez su aprendizaje se ve favorecido.

En un principio, se tuvo dificultad para la orientación que se le daría al proyecto de innovación ya que las actividades planeadas parecían ajenas a la metodología de proyectos. Personalmente se me dificultaba relacionar el juego en el proyecto con el propósito y necesidades del grupo, es decir: se utilizaba el juego, como un medio de entretenimiento, de diversión y en las actividades libres, aunque el juego por sí solo satisface las necesidades de los niños, aún sin que el docente se lo proponga.

Algunas veces se jugaba sin algún fin o propósito. Por otro lado, el presente proyecto de innovación no sólo se refiere a aprendizajes cognitivos, sino a los aspectos de las dimensiones de desarrollo del niño.

En un consejo técnico realizado en la supervisión de la zona se habló de que en preescolar no se evalúan aprendizajes sino desarrollo del niño, con el presente proyecto y su desarrollo, se llegó a la conclusión de que: dimensiones del desarrollo y aprendizaje significativo, están íntimamente ligados, ya que, para lograr un desarrollo integral el niño pasa por diferentes momentos de aprendizajes significativos, lo que le va ayudando a crecer y a transformar tanto su conducta como sus saberes y ello implica un desarrollo en la dimensión correspondiente; es decir, el desarrollo explica el aprendizaje. En muchas ocasiones se llegó a observar que no sólo se favorece una dimensión con cierta actividad, sino que un solo juego puede abarcar varias de éstas, logrando con ello favorecer su desarrollo integral.

Se realizaron los juegos planeados, pero al principio el resultado se presentaba desalentador, porque los niños no respondieron favorablemente a las actividades. Por lo que se recurrió a la observación de las compañeras y directora, así como a

comentar las situaciones con ellas para saber cuál es el error que se tiene. Comprendí que un aspecto que se debe cuidar es la conducta del docente, porque la manera de expresarse y de conducir al grupo determina el éxito o fracaso de los propósitos que se fijan para cada necesidad. El docente debe ser una persona entusiasta, entregada a las actividades, además de dominarlas, preparar todo con anticipación, porque los niños son muy activos e inquietos y una manera de aprovechar el tiempo en el jardín de niños es la correcta planeación y organización de los juegos así como de mantener una actitud profesional en la docencia, procurar atención a la planeación de las clases y la manera de dirigirse a los niños con respeto e interés en sus necesidades. Así como con carácter fuerte pero sin ofender a los niños.

Es necesario que el docente tome conciencia de su papel dentro de la educación Preescolar, ya que el jardín de niños es básico para que el alumno se desarrolle integralmente y es el docente quien debe encauzar dicho desarrollo, siendo responsable en su labor, transformando su práctica docente y preparándose cada día profesionalmente, para así evitar que la profesión docente se devalúe. El docente de Educación Preescolar debe estar preparado para tratar con los niños, ya que la edad preescolar es el momento adecuado para inculcar buenos hábitos, valores morales, socializarlos, ayudarlos a ser más abiertos, reflexivos y deseosos de investigar por ellos mismos, pero esto no sería posible sin la adecuada realización del juego simbólico.

Por medio del juego el niño va experimentando sensaciones, deseos de explorar, descubrir, construir, aprender. Lo que el niño aprende jugando tiene mucho significado para él, lo que al niño se le obliga a aprender, será inútil, porque no le ha encontrado una aplicación en su vida, no ha sido relevante ni interesante, y si no le interesa, pronto lo desechará y no se podrá decir que aprendió, sino que memorizó y el aprendizaje es otra cosa; implica un cambio de actitud, una retroalimentación de lo que sabe, una adición o bien, una transformación de lo que se creía. Existe un refrán que dice: "lo que bien se aprende, jamás se olvida", y no se olvida porque se le ha dado un fin a ese aprendizaje, se le ha dado una utilidad o bien, ha sido tan relevante que no se puede olvidar.

El 30 de abril (día del Niño), en el jardín donde laboro, se realizaron actividades fuera de la escuela, visitamos varios lugares, entre ellos: la fábrica Barcel, Atlantis en el Distrito Federal y Burguer King. Al día siguiente de la visita a la Barcel, los niños comentaron lo que más llamó su atención, además los juegos de ese día estuvieron relacionados con la visita a la Barcel; muchos niños formaron un equipo y con material de construcción de madera y plástico, jugaron a construir la fábrica, tomaron palitos para simular unos tubos, ya que a ellos les llamó la atención, realizaron todo detalladamente, desde la entrada, los autos que vieron, los camiones con los que reparten los productos, etc. Era la hora de recreo y los niños prefirieron seguir jugando en el salón con la maqueta que formaron.

Aquí se puede observar, la relevancia que tiene el juego simbólico en los niños de edad preescolar y lo importante que es que los niños estén interesados en algo, ya

que ellos volvieron a revivir los momentos del paseo, construyendo la experiencia que tuvieron.

Por medio del juego simbólico, el niño expresa sus vivencias y por eso es necesario que el docente esté atento a los juegos de los niños, ya que esto le ayudará a conocer mejor sus intereses, para así llevar a cabo un proyecto adecuado para todo el grupo; otro elemento importante son las actividades libres para conocer la cotidianidad del niño, las experiencias que tiene, lo que le inquieta, lo anterior con el fin de lograr ampliar sus aprendizajes o transformarlos positivamente; llevando a cabo actividades interesantes y divertidas.

Sugiero a los docentes que se trate con respeto a los niños, valorándolos como lo que son: personas, sin abusar de ellos por ser pequeños, ya que esto puede marcar su vida enormemente, una mala mirada, una expresión de desprecio, el ignorarlos cuando hablan, lejos de ayudar a desarrollar la dimensión afectiva, hace que su autoestima disminuya, y el niño aprende que es poco importante, aprende a valorarse poco; estos son aprendizajes negativos que no le ayudarán a ser un niño seguro de sí mismo. Por otro lado, por medio del juego simbólico el niño es capaz de adquirir conocimientos significativos para su vida futura; asimismo, para socializarlos, debemos tomarlo en cuenta, que se integre con sus compañeros, que comparta experiencias, vivencias e intercambie ideas, dándole tiempo para conversar con sus compañeros. En cuanto a la dimensión física, darle oportunidad de correr, jugar libremente, en los momentos de educación física, se puede dar tiempo para que el niño exprese los ejercicios que desee realizar, dándole oportunidad para que participe. Para el desarrollo cognitivo, se puede hacer uso del juego en todo momento, con el fin de tener una clase amena y divertida, haciendo que se paren de su lugar, que formen equipos, que cuenten a sus compañeros, cuantos faltaron, formarse del más pequeño al más alto, correr hacia la derecha, izquierda, etc.

El jardín de niños es un espacio para que el niño aprenda jugando, se desarrolle integralmente, es necesario abarcar las cuatro dimensiones: física, cognitiva, afectiva y social, por medio de actividades lúdicas. El educador necesita esforzarse al trabajar con los padres de familia y concientizarlos de la importancia que tiene la educación preescolar para el desarrollo del niño.

Los involucrados en el nivel preescolar debemos redoblar esfuerzos, para lograr que el jardín de niños sea obligatorio, así como lo es primaria o secundaria y darles oportunidad a todos los niños que aprendan jugando, ya que aún en la actualidad, existen miles de niños que se quedan sin educación preescolar.

ANEXOS

JUEGOS

JUEGOS PARA LA INTEGRACION DEL ESQUEMA CORPORAL

NOMBRE DEL JUEGO: HABLA CON TU CUERPO.

- Hablar con los niños de decir "sí" y "no".
- Explicar que van a jugar a responder "si" y "no" con diferentes partes del cuerpo.
- Formular preguntas como: ¿Les gusta la pizza?. Pedir que respondan con los codos.

Este juego es una buena práctica para recordar las partes del cuerpo y ejercitar los músculos.

NOMBRE DEL JUEGO: ABEJAS TRABAJADORAS.

- Pedir a los niños que se muevan por el salón, simulando que son abejas.
- Decir el nombre de una parte del cuerpo.
- Los niños se detienen y tocan la parte del cuerpo mencionada, con la de su compañero.

NOMBRE DEL JUEGO: EL MONO VE, EL MONO HACE.

- Pedir a los niños que copien los movimientos que realiza el docente.
- Recitar: "El mono ve, el mono hace".
- Pedir que se paren sobre una cinta y que muevan sus cuerpos, dejando las piernas quietas.
- Intenten mover los brazos, cuello, cabeza, boca y caderas.
- Poner música instrumental, mientras los niños se mueven.

NOMBRE DEL JUEGO: SACÚDELO.

- Hacer que los niños identifiquen diferentes partes del cuerpo y que la sacudan.
- Pueden sacudir su cabeza, manos, pies, dedos de los pies, etc.

Este juego de movimiento ayuda a desarrollar la coordinación, así como también habilidades cognitivas.

NOMBRE DEL JUEGO: ¿DÓNDE QUEDÓ MI SOMBRA?

- Invitar al grupo a mover su cuerpo buscando posiciones diferentes
- Con la luz del sol, observar la sombra que proyecta su cuerpo en el piso invitándolos a transformar sus posiciones.
- Elijan una pareja y uno de ellos puede dibujar con gises la sombra del otro y viceversa.
- Pasar a ver las siluetas dibujadas y luego comentar sobre ellas.

NOMBRE DEL JUEGO: ESTE ES MI CUERPO

- Por medio de cantos inducir al niño que señale las partes de su cuerpo por ejemplo: Por parejas, tocar a su compañero, (como espejo)
- "Esta es mi cabeza, esta es mi cabeza,
este es mi cuerpo, este es mi cuerpo
estas son mis manos, estas son mis manos
y estos son mis pies, y estos son mis pies".

NOMBRE DEL JUEGO: CABEZA, HOMBROS

- Cantando, invitar a los niños a que vayan moviendo su cuerpo, como se menciona.
- "cabeza, hombros rodillas y pies, rodillas y pies
cintura, cadera, moviendo los pies
la frente ojos la boca, nariz, la boca nariz
si estamos contentos podemos reír
ja, ja, ja".

NOMBRE DEL JUEGO: LA TÍA MÓNICA

- Colocarse formando un círculo
- Con el canto: "La tía Mónica" mover las partes del cuerpo mencionadas
- "Yo tengo una tía llamada Mónica,
que cuando va al mercado me dice hola la, hola, la.
Así mueve la cabeza la tía Mónica, así mueve la cabeza, así, así, así".
- Cambiar cabeza por, hombros, cintura, cadera, rodillas, codos, cejas, etc.
- Hacer participar a los niños, diciendo su nombre en lugar de Mónica.

JUEGOS PARA FAVORECER LA CAPACIDAD DE ESCUCHAR Y LA ATENCIÓN EN EL NIÑO

NOMBRE DEL JUEGO: AL SON DEL TAMBOR

- Tocar un pandero o tambor rítmicamente, pidiendo a los niños que caminen al ritmo del tambor.
- Tocar el tambor muy lentamente, indicar que caminen muy lento.
- Tocar el tambor rápido y pedirles que caminen muy rápido. Tocar fuerte y den pasos grandes. Tocar suave y den pasos pequeños.
- Que los niños se turnen para tocar el tambor.

NOMBRE DEL JUEGO: BUENOS DÍAS MAESTRA

- Escoja a un niño para que sea el maestro
- Él se sienta enfrente del salón dando la espalda a sus compañeros
- Escoja a otro compañero para que diga "Buenos días maestro". Alente al niño a que disfrace su voz
- El niño que hace de maestro responde "Buenos días..." nombrando al niño que habló
- Si el maestro adivina continua siendo el maestro, si no, otro ocupa su lugar.

NOMBRE DEL JUEGO: ¿QUIÉN TOCA?

- escoja un niño para que se esconda detrás de la puerta
- Decir el siguiente poema: "Quien toca mi puerta, quién toca mi puerta, quién toca mi puerta. Soy yo, yo estoy en la puerta"
- Pedir a otro niño que conteste: "Soy yo, yo estoy en la puerta"
- El niño escondido tiene que adivinar quién está respondiendo.

NOMBRE DEL JUEGO: ¿PUEDES ADIVINAR EL SONIDO?

- Escoger tres o cuatro objetos que emitan sonidos conocidos
- Mostrar a los niños cada objeto y dejar que escuchen el sonido. Escoger objetos que emitan sonidos diferentes.
- Pedir a un niño que escoja un objeto mientras los demás no miran lo que elije
- El niño sacude el objeto y los demás tienen que adivinar que objeto es.
- Jugar hasta que cada niño haya escogido un objeto.

NOMBRE DEL JUEGO: ADIVINA EL SONIDO

- Practiquen hacer sonidos con el cuerpo
- Haga que los niños golpeen el suelo con los pies, truenen los dedos y chasqueen la lengua.
- Pida a un niño que emita un sonido usando alguna parte de su cuerpo mientras que los otros se cubren los ojos
- Los niños intentan adivinar de qué sonido se trata
- Quien adivine correctamente, hace el siguiente sonido.

NOMBRE DEL JUEGO: IDENTIFICAR SONIDOS

- Grabar con anticipación cinco sonidos, por ejemplo, un timbre, un teclado de computadora, un tambor, risas o susurros.
- Poner la cinta para que los niños escuchen todos los sonidos. Al escuchar cada sonido, cuestionarlos ¿Dónde podrían escuchar este sonido? ¿Quién podría hacer este sonido?. Poner los sonidos juntos para que los escuchen.
- Preguntar si pueden recordar el orden en el que los escucharon.

NOMBRE DEL JUEGO: UN CUENTO DE PARTICIPACIÓN

- Pedir a los niños que observen y escuchen lo que dice y hace y lo vayan haciendo ellos también.
- Al decir: caminando tienen que caminar, soplar, silbar, fuerte: golpear fuerte, saltar, corazón: golpear el pecho, correr, beso: mandar un beso.
- Decir a los niños que copien los sonidos y movimientos que haga usted.
- Relatar el siguiente cuento, y al momento de mencionar las palabras anteriores deberán realizar los movimientos acordados:
Viento SOPLABA entre las hojas haciéndolas volar y SILBABA entre los árboles. De repente se escuchó un FUERTE ruido y los dos niños SALTARON y se abrazaron, sus CORAZONES empezaron a latir más rápido y comenzaron a CORRER, finalmente llegaron a la escuela, se apresuraron a entrar y le dieron un gran beso a la maestra
- Se puede inventar otra historia y escoger sus propias palabras.

NOMBRE DEL JUEGO: SONIDO O SILENCIO

- Pedir a los niños que caminen de puntitas por el salón, mientras se pone música y que se "congelen en su lugar cuando ésta se detenga. Demostrar lo que significa congelarse.
- Poner la música a poco volumen ayudará a que los niños escuchen con más cuidado.

NOMBRE DEL JUEGO: ORDENES SENTADOS

- Sentar a los niños formando un círculo
- Explicar que se les dará instrucciones
- Colocar una silla en medio del círculo
- Dar a los niños varias instrucciones específicas, por ejemplo: "todos los que tengan ropa de color rojo, pasen al centro del círculo y caminen alrededor de la silla, los que vengan de blanco, etc.

NOMBRE DEL JUEGO: MUGE VACA MUGE.

- Los niños se colocan formando un círculo, y un compañero en medio, con los ojos vendados.
- Todos cantan alguna canción, el niño del centro detiene la canción cuando desee y dice "basta".
- El maestro toca en la cabeza a otro niño, quien dice "muge vaca muje", el niño con los ojos vendados intenta adivinar quien está haciendo los sonidos.
- Se pueden emplear otras frases por ejemplo: "ladra, perro, ladra" etc.

NOMBRE DEL JUEGO: ¿QUÉ ESCUCHAS?

- Grabar con anticipación a los niños, la misma oración, por ejemplo "hoy es un día maravilloso o adoro mi escuela".
- Poner la grabación y que los niños reconozcan su voz.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA COOPERACIÓN Y SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS.

NOMBRE DEL JUEGO: PASA EL BALÓN

- Los niños van formados uno detrás del otro. Entregar el balón al primer niño, quien va pasando el balón por entre las piernas, al que se encuentra detrás.
- Cuando el balón llega al último niño, éste comienza a pasarlo hacia delante por encima de su cabeza.
- Cada vez que repitan el juego, los niños intentan pasar el balón más rápido.

NOMBRE DEL JUEGO: TÍTERES

- Por parejas, un niño es el títere y hará todo lo que le indique el titiritero.
- Cantar: el titiritero: "títere, puedes golpear con los pies, golpear con los pies..."
Títere: "claro que puedo golpear con los pies, golpear con los pies..."
- Repetir, sustituyendo "golpear con los pies" por las siguientes acciones: Aplaudir, tocarte la nariz, rascarte la espalda, mover los brazos, saltar.

NOMBRE DEL JUEGO: CALCOMANÁS IGUALES

- Reúna pares de calcomanías o figuras con papel fantasía.
- Dar una a cada niño.
- Los niños deben encontrar la calcomanía que es igual a la suya.
- Estos niños serán compañeros ese día, se ayudarán en las actividades, se acompañarán, jugarán etc.

NOMBRE DEL JUEGO: DIVERSIÓN CON BOTONES

- Guarde botones de varios colores y tamaños en un bote (se pueden sustituir por círculos de diferentes tamaños y colores elaborados con cartón o cartulina).
- Cada niño escoge un botón cada uno.
- Pida a los niños que comparen los botones para decidir quien tiene el más grande, luego identifiquen el siguiente más grande etc.
- Posteriormente se pueden sugerir otras clasificaciones, para que los niños las intenten.

JUEGOS PARA FAVORECER LA COMUNICACIÓN Y EXPRESIÓN ORAL EN LOS NIÑOS

NOMBRE DEL JUEGO: JUEGO DE COMPARTIR

- Haga que los niños se sienten formando un círculo
- Entregue un balón a uno de los niños, explique a todos que quien tenga el balón, tendrá que contar algo sobre sí mismo. Por ejemplo, pregunte al niño que tiene el balón cuál es su comida favorita
- Cuando acabe de hablar, entregue el balón a otro compañero
- La única regla es que nadie puede hablar a excepción del niño que tiene el balón.

NOMBRE DEL JUEGO: HABLANDO CON MIS AMIGOS

- Utilice dos teléfonos de juguete o dos teléfonos imaginarios.
- Levante uno de los auriculares y marque el número telefónico de uno de los niños.
- Mientras marca, diga los números en voz alta para que los niños puedan escucharlo. El niño al que llamó responde por el otro teléfono.
- Después de una conversación corta diga "hasta luego" y marque otro numero telefónico.

NOMBRE DEL JUEGO: DESCRÍBEME

- Acomodados, formando un círculo, los niños entonan un canto, mientras la maestra pasa tocando la cabeza de cada niño.
- Al terminar el canto se detiene la maestra, y al niño que le está tocando la cabeza, escoge al compañero que desee, para que sea él quien continúe.
- Se le hace la aclaración que en lugar de decir el nombre de su compañero lo describa, por ejemplo: "Escojo a un niño que traiga un pantalón blanco, suéter café, cabello negro etc...."

NOMBRE DEL JUEGO: JUGUEMOS A LOS POETAS

- Comenta con los niños el título del juego con preguntas como: ¿Qué es un poeta?, ¿Los niños pueden ser poetas?
- Platica con los niños acerca de lo que es mirar y lo que es imaginar
- Pídeles que describan algún objeto, haz hincapié en la acción de describir
- Ahora cuéntales que los poetas imaginan y que es como si se pusieran unos lentes que les permite ver lo que no es.
- Para empezar a jugar a los poetas, los niños hacen sus lentes con materiales diversos y una vez que los tienen miran los objetos que describieron antes, pero ahora a través de sus lentes (imaginación). Si se les dificulta, puedes ejemplificarlo.
- Se escribirá en el pizarrón lo que los niños imaginan hasta completar una narración poética.
- Para terminar, leerás un poema de algún autor conocido

NOMBRE DEL JUEGO: FLORECITA

- Se colocan los niños en círculo
- Se canta el siguiente canto: "Florecita ven aquí, ven aquí pronto a bailar, tus ojitos me dirán: cómo te llamas en el jardín, cómo te llamas en el jardín".
- Al momento de ir cantando se va pasando una pelota de mano en mano a los niños
- Al terminar el canto en que se quede con la pelota dirá su nombre y lo que quiera platicar, cantar o recitar.

JUEGOS PARA DESARROLLAR EL PODER DE OBSERVACIÓN Y LA IDENTIFICACIÓN DE COLORES

NOMBRE DEL JUEGO: MIRA MI MANO

- Hable de todos los movimientos que pueden hacer las manos (aplaudir, tronar los dedos, unir los puños)
- Pedir a los niños que observen y copien lo que hacen sus manos.
- Aplauda varias veces, luego cambie otro movimiento, con movimientos de los pies y de la boca.
- Una vez que los niños hayan aprendido el juego deje que uno de ellos lo dirija.

NOMBRE DEL JUEGO: SALTOS DE COLORES

- Diga a los niños que cuando diga "YA" quiere que toquen tantas cosas de determinado color que encuentren en el salón.
- Deben saltar, para tocar las cosas
- Diga "basta"
- Pida a los niños que digan el nombre de todas las cosas que tocaron del color que dijo.
- También se realiza este juego con texturas, pidiéndoles que toquen cosas suaves por ejemplo.

NOMBRE DEL JUEGO: LOS COLORES DEL DESAYUNO

- Pregunte a los niños qué comieron en el desayuno, hable de cada alimento y su color
- Luego pregunte a los niños si comieron algo amarillo en el desayuno, compare los alimentos amarillos del desayuno como huevos, margarina cereal, jugo.
- Luego pregunte si comieron algo blanco en el desayuno. Continúe preguntando sobre otros colores.
- Este juego ayuda a los niños a pensar en la apariencia de la comida y observarla.

NOMBRE DEL JUEGO: CONVIÉRTETE EN UN COLOR

- Este juego ayuda a los niños a asociar los colores con seres vivos. Ofrézcales ideas para actuar, que les ayuden a hacer estas asociaciones.
- Sean una amarilla y zumbante abeja, gruñan como un oso negro, coman algunas cerezas rojas.

NOMBRE DEL JUEGO: PIENSA EN AZUL

- Reúna recortes o fotos de cosas que sean del mismo color, por ejemplo azul,
- Muestre las ilustraciones a los niños y hable del color azul de cada una de las mismas.
- Pida a los niños que busquen el azul en su ropa.
- Busque azul en el salón.

PALABRAS DE COLORES

- Identifique cosas del salón que sean rojas
- Camine alrededor de un círculo y diga: "Lupita, ¿traes puesto algo rojo?"
- Lupita mirará su ropa, le dirá si tiene algo rojo
- Estimule a los niños para que respondan con oraciones completas por ejemplo: si maestra, mi suéter es rojo.
- Pruebe un color diferente todos los días.

IGUAL Y DIFERENTE

- Escoja una característica que sea común a muchos los niños y pida a todos , uno a uno, que respondan "sí" o "no".
- Por ejemplo escoja los ojos negros.
- Pregunte a cada niño: ¿tienes ojos negros?
- Una vez que todos hayan contestado pida a los niños con ojos negros que se pongan de pie y al resto del grupo que los aplauda
- Repita el juego con ojos cafés, señale que algunos ojos son iguales y otros diferentes.

¿NOS PUEDES DECIR?

- Recite o cante la siguiente estrofa con la música de alguna canción conocida por los niños
- No diga la última palabra, para que el niño no la diga
- La canción dice así: "nos puedes decir tu color favorito, nos puedes decir tu color por favor (dinos Bryan)..."
- Bryan dice su color favorito.

VEO, VEO

- Inicie el juego diciendo: "Veo, veo"
- Los niños responden: ¿Qué ves?
- Usted dice: "una cosa"
- Los niños preguntan ¿Qué cosa?
- Usted responde "maravillosa"
- Los niños preguntan ¿De qué color?
- Usted responde "Color..."
- Los niños tienen tres oportunidades para adivinar el objeto que usted ve
- Continúe el juego pidiendo a un niño que inicie la rima
- Pruebe el juego sustituyendo los colores por formas, números etc.

ENCONTRAR COLORES

- Proyecte la luz de una linterna sobre los objetos del salón.
- Diga a los niños que está buscando algo rojo.
- Pídales que digan "Hurra" cuando la linterna encuentre algo rojo.
- Repita este juego utilizando diferentes colores.
- Pruebe este juego con figuras geométricas.

DETENERSE CON LA LUZ ROJA

- Muestre un papel rojo o tarjeta que sea bastante grande.
- Explique que la luz roja de la calle significa que uno debe detenerse
- Muestre una tarjeta verde y otra amarilla y explique lo que significan
- Forme a los niños en una hilera
- Dígalos que comiencen a caminar hacia el lado opuesto del salón.
- Cuando usted muestre la tarjeta roja, se detienen. La verde, caminan, La amarilla, esperan.

YO VEO

- Se elige a un niño. Este niño comienza el juego diciendo: "Yo veo a alguien que usa camisa verde con flores".
- El resto de los niños trata de adivinar quien es ese alguien.
- Quien adivine pasa a dirigir el juego.
- Aliente a los niños a nombrar también otros objetos. Por ejemplo: "Yo veo algo que está bajo la pecera."

ALTO Y BAJO

- Dé una caminata "alta" y otra "baja" por el salón.
- Pida a los niños que observen qué cosas son más altas y cuáles son más bajas que ellos.
- Siéntese y deje que cada niño describa algo que es más alto o bajo que él.
- Pida a cada niño que camine hacia el objeto
- Pregunte a los demás si están de acuerdo.

¿PUEDES ENCONTRARLO?

- Coloque cinco objetos sobre una mesa frente a los niños. Escoja cosas reconocibles, tales como una crayola, un pincel, etc.
- Nombre cada objeto para asegurarse de que todos los niños sepan sus nombres
- Pida a los niños que cierren sus ojos mientras usted esconde alguno de los objetos.
- Pídeles que le digan cuál es el objeto que falta.
- Repita el juego, pero ahora quite dos objetos.
- Reacomode los objetos e inicie el juego nuevamente.

¿QUÉ FALTA?

- Prepare con anticipación varias ilustraciones de objetos conocidos por los niños. Recórtelos de revistas, catálogos o libros viejos.
- Corte una parte del objeto, por ejemplo: Un carrito sin una rueda. Un árbol sin tronco. Una cuchara sin mango. Un animal de peluche sin cola.
- Pedirá a los niños que digan qué falta.

JUEGOS PARA RELAJAR A LOS NIÑOS

MUÑECA DE TRAPO 1

- Párense con los pies separados a la misma distancia de sus hombros.
- Dejen que sus brazos caigan laxos como los de una muñeca de trapo.
- Dóblense lentamente por la cintura hasta que las puntas de los dedos toquen el piso.
- Manténgase en esta posición por unos segundos e intenten relajarse totalmente.
- Lentamente, levántense, sintiendo cada parte del juego a medida que se endereza: cadera, cintura, espalda y hombros y, finalmente la cabeza.

MUÑECA DE TRAPO 2

- Pida a los niños que se acuesten en el piso boca arriba.
- Dígales que cada vez que diga una parte del cuerpo, deben dejarla floja como si fuese parte de una muñeca de trapo.
- Comience con los dedos de los pies y vaya ascendiendo hasta llegar a la cabeza.
- Asegúrese de incluir la boca y los ojos.
- Acompañar el ejercicio con suave música instrumental ayudará al estado de ánimo.

TIEMPO DE RELAJARSE

- Enseñe a los niños técnicas de relajación que les servirán para toda la vida.
- Acuéstense en el piso. Tensen y luego relajen diferentes partes del cuerpo.
- Comiencen por los pies y suban hasta la cabeza.
- Asegúrese de recordar todos los músculos faciales, incluyendo a los que rodean los ojos, el cuello y la boca.
- Cuando hayan terminado, pida a los niños que se levanten muy lentamente y que caminen hacia la puerta.
- Pruebe este juego con los niños, y se sorprenderá de lo bien que se siente.

RELAJACIÓN ANIMAL

- Hable sobre la relajación y las diferentes maneras de relajarse. Duerma, lea un libro, escuche música etc.
- Pida a los niños que nombren diferentes animales. Deje que uno de los niños finja ser un perro. Después de que el "perro" haya ladrado un poco, hable de la manera como se relajan los perros.
- Pida al niño que simule como se relaja un perro (muerde un hueso, duerme).

SALTA EL PAYASO

- Después de tener un momento de actividad, por ejemplo Educación Física, ejercicios o cualquier otro momento en que los niños se encuentren muy inquietos. Cantar: "Salta salta el payaso, Salta salta sin parar, Salta salta el payaso. Salta salta, ¡se cayó!". Repetir el canto terminando: ¡se durmió!
- Los niños simulan estar dormidos y se les canta algún arrullo.

CUANDO TENGAS MUCHAS GANAS

- Se colocan los niños en círculo y se les enseña el canto:
"Cuando tengas muchas ganas de aplaudir (aplauden), cuando tengas la razón y no pierdas la ocasión, no te quedes con las ganas de aplaudir". Se repite diciendo el lugar de aplaudir, gritar, cantar, patear, silbar, bailar, llorar, etc.
- Al decir cada acción los niños van realizando lo que se va diciendo.
- Se puede terminar diciendo, cuando tengas muchas ganas de descansar o dormir, para que los niños terminen relajándose.

JUEGOS PARA ESTIMULAR EL PENSAMIENTO CREATIVO Y LA IMAGINACIÓN EN LOS NIÑOS.

MOVIMIENTOS DEL VIENTO

- Hable de cómo el viento hace volar muchas cosas. Pida a los niños que nombren algunas de las cosas que hace volar el viento.
- Haga que los niños finjan:
Sean hojas y caigan al suelo lentamente.
Sean hojas volando por el patio rápidamente.
Sean gotas de lluvia cayendo a la tierra.
Sean plumas arrastradas por el viento.
Sean copos de nieve volando en el viento.

CODOS DANZARINES

- Encuentre una caja lo suficientemente grande como para que un niño quepa en ella. Haga dos agujeros grandes en los costados de la misma.
- Un niño se mete en la caja, dígame que saque sus codos por los agujeros de la caja. Ponga música o pida al resto de los niños que canten, mientras el que se encuentra dentro de la caja mueve sus codos al compás de la música
- Repita lo anterior con otras partes del cuerpo como: pies, manos, cabeza, etc.

UNO, DOS TRES, FORMA

- Este excelente juego de movimientos requiere de mucho pensamiento. Hable con los niños de la forma de un círculo
- ¿Cómo se podría formar un círculo con el cuerpo?
- Si los niños no ofrecen ideas, muéstrelas cómo acurrucarse formando una pelota, una manera de formar un círculo.
- Ahora hable sobre la forma de un triángulo.

CANCIONES CON TEMA

- Piense en un tema e intente pensar en dos o más canciones sobre el mismo.
- Por ejemplo cante dos canciones sobre animales, como "los cochinitos" "el ratón vaquero"
- Divida a los niños en dos grupos; un grupo canta "los cochinitos" y cuando terminan el otro canta "el ratón vaquero"
- Esta es una manera divertida de ensayar las canciones que ya saben.

FINGIR

- Pida a los niños que se acuesten y se queden muy quietos.
- Diga las siguientes palabras: "Abracadabra, veo un oso".
- Explique a los niños que cuando escuchen el nombre de un animal, pueden ponerse de pie y fingir que son ese animal.
- Cuando los niños escuchen la palabra "Abracadabra" de nuevo, esa será su señal para volver a acostarse y esperar a que nombre al siguiente animal
- Deje que los niños decidan que animales les gustaría ser.

LOS PÁJAROS PUEDEN VOLAR

- Diga el nombre de un ave. Pida a los niños que muevan los brazos como si fuesen alas.
- Diga el nombre de una animal que no pueda volar. Todos dejan de mover los brazos. Diga el nombre de un ave y todos comienzan a volar nuevamente.
- La idea del juego es nombrar varios pájaros seguidos y luego nombrar un animal que no vuele.
- Es muy divertido y además una manera de enseñar a escuchar.

CAMINATA INUSUAL

- Dé una caminata inusual con los niños. Comience en un extremo del salón con todos en una fila recta.
- Camine al frente de la hilera, pida a los niños que imiten sus movimientos. Comience a caminar y finja que camina por diferentes superficies: camine por una acera muy caliente, camine por el agua, camine sobre helado, camine sobre rocas, por la arena.
- Cuando llegue al otro extremo pregunte a los niños si pueden pensar en otras maneras de caminar de reareso.

DAR REGALOS

- Pida a un niño que pase al frente. Dígame que va a darle un regalo. Sin decir palabra, coloque un anillo imaginario en su dedo.
- Pregunte a los niños si saben cuál es el regalo.
- Hable con los niños de diferentes regalos que les agradaría recibir.
- Luego pregunte si alguien desea darle un regalo imaginario a alguien

CHARADAS SIMPLES

- Escoja un tema con el cual los niños estén familiarizados, por ejemplo cosas que se hacen en el agua
- Como grupo, actúen diferentes cosas que se puedan hacer en el agua, como nadar, remar, esquí acuático, saltar y pescar.
- Invite a uno de los niños a que pase al frente del grupo y actúe una actividad acuática.
- Aliente a los demás a adivinar qué hace.

ADIVINANZAS

- Haga a los niños adivinanzas sobre ellos mismos. "Estoy pensando en algo de sus caras que se encuentra debajo de sus ojos". "Estoy pensando en algo sobre lo que se ponen los zapatos"
- Cuando los niños se familiaricen con este juego, haga más difíciles las adivinanzas. por ejemplo: "Estoy pensando en alguien del salón que tiene un broche azul en su cabello".
- Aliente a los niños a que inventen sus propias adivinanzas.

PUEDES IMAGINAR

- Finja realizar diferentes actividades, como lanzar un balón, saltar la cuerda, ponerse botas etc.
- Invente varias actividades y realícelas con los niños
- Pida a un niño por vez que finja hacer algo sin decirle al resto del grupo de qué se trata.
- Cuando el niño haya terminado, los otros adivinan qué hace.

PONERLES NOMBRE A LAS FOTOGRAFÍAS

- Recorte fotografías interesantes de las revistas y péguelas en un papel duro.
- Muestre una fotografía a los niños y póngale un título, por ejemplo una foto de algunos niños jugando a la pelota podría titularse "Cuidado aquí viene el balón"
- Muestre la siguiente fotografía. Deje que los niños le pongan título
- Si no se les ocurre nada, ayúdelos
- Después de unas cuantas fotos ellos comprenderán el juego y disfrutarán de usar su imaginación.

VARITA MÁGICA

- Elabore una varita mágica enrollando una hoja de papel y pegándola o compre una. Entregue la varita a un niño y que diga: "Abracadabra, cuqui, cuqui, esponchuqui, puedes ser un..."
- Señala a otro niño y le dice qué ser.
- Él actúa lo que le dice
- Sugiera al niño con la varita que por lo general es divertido decirle a alguien que sea un animal.

ARCILLA MÁGICA

- Finja que tiene arcilla en las manos. Golpee y amase la arcilla.
- Muestre a los niños qué puede hacer con la arcilla imaginaria: amasarla, estirarla, aplastarla y lanzarla al aire.
- Pase la arcilla a un niño y alientelo a que haga algo con ella.
- Pase la arcilla hasta que todos los niños hayan jugado con ella.

CAMINATA ORIGINAL

- Este es un juego maravilloso para desarrollar las habilidades de pensamiento
- De una caminata imaginaria alrededor de la manzana
- Pida a los niños que cierren sus ojos y que se imaginen un lugar particular de la manzana
- Pregunte a los niños los sonidos que escucharían si estuvieran en el parque
- A medida que nombren los sonidos, pídale que los imiten.

LOS NIÑOS ESTÁN DURMIENDO

- Los niños se cuestan en el piso y cubren sus rostros, mientras simulan estar dormidos diga: "Los niños están durmiendo y cuando despierten serán... (animales, automóviles, plantas creciendo, etc.)"
- Los niños fingen despertarse y ser lo que usted ha dicho.
- Efectúe el juego varias veces. Al final del juego diga: "Cuando despierten, serán niños de nuevo".

CUENTA CONMIGO

- Este poema ofrece una manera agradable de enseñar a contar
- Levante tres dedos cada vez que dice uno, dos, tres.
- "Tres arañitas usando coronitas. Cuenten a la vez: uno, dos, tres"
Tres gatos usando zapatos...
Tres becerros usando cencerros...
Tres camellos peinando su cabello...
Tres patos blancos sentados en tres bancos...

TRES SE SIENTAN

- Pida a los niños que se paren en un círculo
- Dígalos que cuenten del uno al tres, uno a uno.
- Cada niño que dice el número tres se sienta.
- Con los niños que quedaron de pie, repita la cuenta.
- Continúe jugando hasta que todos los niños estén sentados.
- Este juego es una buena práctica para contar.

TIRAR LOS DADOS

- Muestre a los niños como tirar un par de dados
- Deje que cada niño tire los dados y cuente el número de puntos del lado superior de los mismos.
- Cuando todos hayan tirado los dados, juegue nuevamente. Pida al niño que cuente el número de puntos y que muestre un número igual de dedos.

¿PUEDES ADIVINAR?

- Elabore una lista con los nombres de los niños en una hoja grande de papel o de rotafolio. Lamine el papel y escriba sobre él con un plumón para transparencias, así podrá borrar y cambiar las respuestas.
- Ponga a la vista un frasco con dulces, cacahuates, piedras, uvas, etc.
- Pregunte a los niños: ¿Cuántos dulces hay en el frasco, cacahuates, piedras, uvas?
- A medida que cada niño va ofreciendo su estimativa, se escribe en su nombre.

BAILES CON LAS MANOS

- Haga un movimiento diferente con las manos para cada número. Comience diciendo "uno" y aplaudiendo, moviendo o sacudiendo su mano.
- Diga "dos" y haga un movimiento diferente con la mano.
- Comience de nuevo diciendo "uno" y haciendo el movimiento correspondiente con la mano, luego repita el "dos" y haga el movimiento correspondiente
- Dependiendo de la edad de los niños, deténgase en el dos o continúe contando.

EL JUEGO DE LOS PARES

- Haga que los niños se quiten los zapatos y los coloquen en medio.
- Mézclelos a fin de separar los pares
- Entréguele un zapato a un niño y pídale que encuentre el par.
- Una vez que lo haya encontrado, le entrega el par a su dueño.
- Este juego se torna más fácil a medida que avanza, cuando quedan menos zapatos, por lo cual escoja a los niños que presentan dificultad, cuando el juego esté más avanzado. Haga pares con otras cosas.

ADIVINA LA CATEGORÍA

- Para hacer este juego de clasificación se requiere de un poco de tiempo. Es mejor hacerlo en un lugar amplio, donde los niños se puedan mover.
- Clasifique a los niños por un criterio, por ejemplo: los colores.
- Los niños deben averiguar de que criterio se trata.
- Dígale a un niño vestido de rojo que se dirija a una cierta área.
- Dígale a un niño vestido de azul que se dirija a un área diferente.
- Una vez que todos los niños estén clasificados, pídale que intenten averiguar bajo qué criterios fueron separados.

LÁPICES

- Entregue un lápiz a cada niño, de preferencia nuevo y al que no se le haya sacado punta.
- Enseñe a sus niños a usar sus lápices para medir. Camine por el salón y sugiera cosas para medir.
- Pregunte a los niños si los objetos son más pequeños, más grandes o de la misma medida que los lápices.
- Aliente a los niños para medir diferentes partes de sus cuerpos.
- Use libretas, carritos, de juguete u otros objetos para medir.

PATRON DE CUENTAS

- Utilice cuentas de dos colores para formar un patrón
- Deje que los niños lo observen mientras forma el patrón en el piso. Por ejemplo, empiece con un cuenta roja, luego una azul, una roja, otra azul, repitiendo el mismo patrón. Una vez que se haya establecido el patrón, pregunte a los niños qué sigue.
- Una vez que hayan comprendido el concepto de un patrón cámbielo, dos rojos dos azules, etc. Haga los patrones cada vez más difíciles.

FORMAS EN EL AIRE

- Haga sentar a los niños formando un círculo
- Dibuje un círculo en el aire con su dedo índice.
- Pídale que identifiquen la forma.
- Continúe el juego, dibujando un cuadrado y un triángulo. Pida a los niños que dibujen un círculo, un cuadrado y un triángulo.
- Para los niños más pequeños, este juego puede ser demasiado abstracto. Muéstreles un dibujo de la forma primero, luego dibújela en el aire.

DIVERSIÓN CON CANICAS

- Consiga dos canastos. ponga una canica en uno y cinco en otro.
- Pida a los niños que miren en los canastos y decidan cual contiene más canicas. Vuelva a acomodar las canicas, colocando dos en un canasto y cinco en el otro.
- Pregunte nuevamente a los niños cual canasto tiene más canicas. Continúe el juego aumentando el número de canicas del primer canasto y dificultándolo más cada vez.
- Cuando los niños ya no estén seguros de cuál canasto contiene más canicas cuéntelas. Pregunte: cuál es el canasto con menos canicas.

SALTA EL CUADRADO

- Recorte varios cuadrados, círculos y triángulos de varios colores. Colóquelos en el piso.
- Llame a un niño a la vez, dele una instrucción precisa. Por ejemplo dígame que salte hacia el círculo rojo, que salte el cuadrado amarillo, etc.
- Continúe hasta que cada niño haya participado.

MANZANA MATEMÁTICA

- Corte una manzana en dos mitades, muéstreles a los niños, refiriéndose a ellas como mitades.
- Coloque juntas ambas mitades para formar una manzana completa.
- Separe ambas mitades.
- Deje que cada niño las una.
- Es importante que los niños tengan experiencia práctica a fin de que absorban el concepto.

MEDIR ESPECIAS

- Presente a los niños el aroma de las especias. Comience con canela, clavos de olor y nuez moscada. Ponga una pequeña cantidad de cada especia en pequeños recipientes de vidrio.
- Deje que los niños huelan cada especia. Hable de las diferentes maneras en las cuales se usan las especias. Muestre a los niños un juego de cucharas para medir de diferentes tamaños. escoja una especia y mida una cucharada, media y un cuarto de cucharada sobre un papel. Los niños verán la diferencia de las cantidades más grandes con las más pequeñas

LA PERSONA DE LAS FORMAS

- Recorte cuadrados círculos y triángulos de esponja
- escoja un niño para que sea "la persona de las formas".
- La "persona de las formas" escoge una figura geométrica, luego se sienta en el centro del círculo de niños con los ojos cerrados. Ponga música instrumental. Cuando comienza la música los niños se pasan de uno a otro la figura escogida. Cuando la música se detiene, quien tenga la figura la esconde tras la espalda. La persona de las formas tiene que adivinar quien tiene la figura. Cuando adivina correctamente los dos cambian de lugar y el juego empieza otra vez.

PEQUEÑITO

- Muestre a los niños una versión grande y otra pequeña del mismo objeto, por ejemplo un balón grande y otro pequeño, una libreta grande y otra pequeña.
- Deje que los niños comparen los objetos.
- Presente la palabra pequeño.
- Muestre a los niños cosas pequeñas, por ejemplo: los muebles de una casa de muñecas, miniaturas de otra clase, etc.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA DEL JARDÍN DE NIÑOS LUIS PASTEUR

PROPÓSITO: Con la aplicación de la presente entrevista se pretende conocer los puntos de vista de los padres de familia del Jardín de Niños con respecto al juego en la escuela para el aprendizaje significativo de los niños.

Con el fin de elevar la calidad de la Educación en el nivel Preescolar, le solicito a Usted de la manera más atenta, conteste las preguntas hechas en la presente entrevista. Ello ayudará al Educador, para conocer de una manera más directa la opinión de los padres de familia sobre el tema del Juego en el Jardín de Niños para el aprendizaje significativo de su hijo.

NOMBRE DEL PADRE DE FAMILIA _____
EDAD _____ OCUPACIÓN _____

1. ¿Conoce las actividades que se realizan en el Jardín de Niños? _____
2. En su opinión, ¿Cuáles son las actividades, que tienen mayor importancia en el Jardín de Niños? _____
3. ¿Cuál es su concepto de Juego? _____

4. ¿Considera, bueno o malo jugar en la escuela? Y ¿Por qué? _____

5. ¿Cree que jugando, el niño puede adquirir conocimientos importantes para la vida? ¿Por qué? _____

6. ¿Considera que el aprendizaje de un niño es igual si hay de por medio juegos que sin éstos? ¿Por qué? _____

7. ¿Juega usted con su hijo? _____
8. ¿Cuáles son los juegos que realiza con su hijo? _____

9. ¿Qué aprende el niño con los juegos que realiza? _____

10. ¿Cree que el nivel Preescolar es básico para el desarrollo de un niño? _____
¿Por qué? _____

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

ENCUESTA A EDUCADORAS

NOMBRE _____ EDAD _____
GRADO MÁXIMO DE ESTUDIOS _____
CENTRO DE TRABAJO _____ FECHA _____

PROPÓSITO: Con la aplicación de la presente encuesta, se pretende ampliar la información acerca de las actividades lúdicas utilizadas por compañeras educadoras para favorecer el aprendizaje y desarrollo de los niños de edad preescolar. Y con ello enriquecer la práctica docente propia.

1. ¿Cómo logra que sus alumnos permanezcan interesados en determinado tema o proyecto? _____

2. ¿Qué actividades considera de mayor interés para los niños? _____

3. ¿Cuáles son los juegos que ayudan a mantener el interés del niño en los proyectos realizados en preescolar? _____

4. ¿Cómo logra a través del juego, que el niño construya un aprendizaje? _____

5. ¿De qué manera influyen las actividades lúdicas, en el comportamiento del alumno? _____

OBSERVACIONES: _____

BIBLIOGRAFÍA

- AUSUBEL, David P. NOVAK, Joseph D. Psicología Educativa, un punto de vista cognoscitivo. México 1983. Editorial Trillas.
- Biblioteca Práctica para padres y educadores. Pedagogía y Psicología Infantil. Vol. 2. España 1996. Editorial cultural S.A.
- Cajita de sorpresas. Juegos y Pasatiempos. Vol. 3. España 1996. Editorial Océano.
- DELAHANTY, Guillermo. Juego y socialización. México 1986. Edita Universidad Autónoma Metropolitana.
- DELVAL, Juan. Crecer y pensar, la construcción del conocimiento en la escuela. Barcelona 1998. Editorial Paidós.
- GARDNER, Howard. La mente no escolarizada. Barcelona 1997. Biblioteca del Normalista.
- GARVEY, Catherine. El juego infantil. Cuarta edición. Madrid 1920. Editorial Morata S.A.
- HILGARD, Ernest R. BOWER, Gordon H. Teorías del aprendizaje. México 1973. Editorial Trillas.
- KLAUSMEIER, Herbert J, GOODWIN, William. Enciclopedia de Psicología Educativa. México 1997. Editorial Oxford University Press Harla.
- Secretaría de Educación Pública. Apuntes sobre el Desarrollo Infantil. Tema: el Juego. México 1985. Edita S.E.P.
- Secretaría de Educación Pública. Bloques de Juegos y Actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños. México 1993. Edita S.E.P.
- Secretaría de Educación Pública. Programa de Educación Preescolar 92. México 1993. Edita S.E.P.
- SILBER, Jackie. Juegos para la estimulación temprana, Actividades Educativas para niños de 3 a 8 años. México 1999. Editorial Selector
- TRAVERS, Robert M. W. Fundamentos del aprendizaje. España 1976. Editorial Santillana.

- Universidad Pedagógica Nacional. Aplicación de la Alternativa de Innovación. Antología Básica. México 1995.
- Universidad Pedagógica Nacional. Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. Antología Básica. México 1995.
- Universidad Pedagógica Nacional. El juego. Antología Básica. México 1995.
- Universidad Pedagógica Nacional. El Niño, Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento. Antología Básica. México 1995.