

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE
DEL ESTADO DE CAMPECHE**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 042**

**"LOS JUEGOS DE MESA Y SU IMPORTANCIA EN LA
SOCIALIZACIÓN EN EL NIVEL PREESCOLAR"**

**TESINA
PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN
PLAN 94**

**PRESENTA
NARCISO TEJERO MONTEJO**

CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE, 2006.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1. Enfoque psicogenético de la educación preescolar

- 1.1. Período Sensoriomotor
- 1.2. Período preoperatorio
- 1.3. Período de las operaciones concretas
- 1.4. Período de las operaciones formales

2. Dimensiones del desarrollo

3. Proceso enseñanza -aprendizaje

- 3.1. Papel del educador
- 3.2. Relación maestro -alumno
- 3.3. Papel de los padres
- 3.4. El Jardín de niños

4. La socialización

5. la importancia del juego en el en el desarrollo del niño

6. La importancia del juego en el jardín de niños

- 6.1. Los juegos de mesa

CONCLUSIÓN

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

La práctica docente es un proceso dialéctico en el que determinados sujetos ponen en juego sus propios saberes e intereses, así tiende a ser una relación social delimitada en un espacio institucional; la escuela, en la que se ponen en ejercicio diversas situaciones de aprendizaje; donde el docente objetiviza y subjetiviza su trabajo al poner en práctica ante un grupo de niños una serie de estrategias, didácticas que permiten constatar su efectividad, así como los elementos que la integran, los procedimientos, los recursos, la metodología con el fin de lograr los objetivos propuestos en el programa.

La planificación de las actividades docentes conducen a reflexionar y a identificar plenamente aquellos conocimientos, habilidades o actitudes que espera demuestren los sujetos de aprendizaje, este ordenamiento de actividades no es más que una ayuda para que los niños aprendan, y la manera de prestar la ayuda puede resultar adecuada o inadecuada y que conduce al análisis crítico y conciente del Proceso de aprendizaje en la práctica docente.

La función del docente es educativa y social, lo cual considera ciertos elementos para su realización: el sujeto-alumno, los contextos internos y externos de la escuela, los contenidos, los objetivos, las estrategias didácticas, el educador como guía y coordinador del proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Como sujeto social, el educador está inmerso en una sociedad, que interactúa con ella, por lo que su labor es socio -educativa, por ello la función primordial aparte de enseñar es socializar al infante de preescolar para que pueda integrarse plenamente al grupo y conviva en armonía con sus compañeros.

Por lo tanto no debe reducir su practica en un solo espacio, el aula de clase, por el contrario su función debe trascender más allá del espacio escolar, la familia, la sociedad, la naturaleza y los objetos físicos, materiales que contribuyen en la formación integral del niño, se debe recordar que en la edad preescolar se le da mayor importancia al aspecto formativo, que se adquiere con base en el juego ya los roles sociales, que al aspecto informativo, buscando con ello el aprendizaje y el desarrollo del alumno.

El educador es conciente de la necesidad que tiene el niño por jugar y le permite hacerlo, con ello logra desempeñar la tarea de enseñar a partir de los intereses de los

educandos; además le es posible detectar las limitantes de sus alumnos y en forma creativa incorpora alternativas tendientes a contrarrestar los obstáculos ya ofrecer mayores y mejores opciones didácticas para que el niño juegue y aprenda. Así al hacer del juego una tarea socializadora, se logrará que el niño se relacione con sus compañeros, el educador y con el colectivo escolar.

(En los juegos de mesa y actividades que conforman un proyecto, así como los juegos libres se proporcionan y aprovechan las oportunidades para que el niño entre en contacto con la naturaleza y con su entorno social, al tener un mayor acercamiento con sus compañeros de clase.)

Es de esta manera como el niño inicia el dominio de su entorno social con la ayuda del lenguaje, antes de dominar su propia conducta, concediéndole nuevas relaciones con quienes lo rodean, así en su vida mediante los juegos de mesa como libre, todo el organismo entra en acción pues no hay que olvidar que el alumno es un ser biopsicosocial.

La socialización desde tiempo atrás ha sido la base para que el individuo conozca las costumbres y necesidades de los demás así para los niños. Es una alternativa para que aprendan a reconocerse así mismos, a familiarizarse con otras personas e integrarse a las costumbres de su comunidad.

El niño se siente seguro de los satisfactores externos a sus necesidades. Gracias a la familia primeramente que fomenta esta seguridad y posteriormente el Jardín de niños se fomenta la creatividad, entendida como una manera original de pensar, imaginar, expresar, con un estilo personal las impresiones sobre el medio.

El hombre pertenece a una sociedad en la cual está inmerso y por ser, por naturaleza sociable; ya que no puede vivir aislado, requiere de ella para subsistir, por ello tiene que aprender a socializarse o relacionarse desde pequeño en el seno familiar y en el nivel preescolar; por tal motivo ha de plantearse como eje orientado de la socialización el juego.

Los juegos de mesa son muy importantes porque motivan al niño a participar ya que esto hace que el niño despierte su curiosidad, ingenio, participación, desarrollando así sus capacidades de competencia y destreza.

Los juegos de mesa son un medio para que los niños convivan y se relacionen entre sí, pero hay que tomar en cuenta el tipo de juego de mesa que el niño tiene interés para que lo motive a desarrollarlo, porque así le dará la importancia y respetará las reglas.

Este trabajo pretende desarrollar la socialización del niño preescolar por medio de los juegos de mesa, tales como lotería, memorama, dominio de figuras y colores, tangram, etc. Con la finalidad de que adquiera una experiencia educativa integral de calidad.

1. EL ENFOQUE PSICOGENÉTICO DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Como fundamento psicológico y pedagógico del programa vigente del nivel preescolar, destaca primordialmente la teoría psicogenética creada por Jean Piaget. Los aportes de este investigador han proporcionando una imagen nueva de cómo el individuo construye sus estructuras intelectuales.

Piaget manifiesta que los individuos heredan dos tendencias básicas: la organización o tendencia a sintetizar, combinar y dar coherencia a los procesos intelectuales, y la adaptación o tendencia a integrarse al ambiente.

Los procesos intelectuales transforman las experiencias de tal manera que el niño los puede aplicar al enfrentarse a situaciones nuevas, que le presenta su realidad.

Piaget cree que estos procesos intelectuales buscan la equilibración, que es la autorregulación que estimula al niño a aportar coherencia y estabilidad a su concepto del mundo y hacer comprensibles las inconsistencias de la experiencia.

La forma fundamental en que un niño transforma las experiencias en conocimientos, tiene lugar por medio de los procesos de asimilación (los elementos del ambiente son incorporados a la estructura cognitiva del niño) y acomodación (forma en que el individuo modifica el concepto del mundo) al ir incorporando experiencias nuevas y alternando respuestas a los objetos de conocimiento.

Piaget dice que se desarrolla un esquema cognitivo (efecto que la acción del niño tiene sobre los objetos) al asimilar y acomodar a través de la experiencia, los objetos de conocimiento y al surgir un patrón organizado.

Al respecto se menciona lo siguiente:

“La adaptación al medio, según Piaget, es un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, que alcanza un nivel nuevo en cada etapa sucesiva del desarrollo. Los acontecimientos se seleccionan, se interpretan y se ajustan siempre al entramado existente de las estructuras cognitivas, de forma que puedan dar como resultado un sistema coherente

equilibrado y libre de conflictos"¹

El epistemólogo ginebrino hace referencia a factores que intervienen en el proceso del desarrollo o aprendizaje y que funcionan en interacción constante. Estos son: la maduración, la experiencia, la transmisión social y el proceso de equilibración. De la forma en que se interrelacionan estos factores, dependerá el ritmo personal de cada sujeto.

María Teresa Alonso palacios, en su Manual de Actividades Preescolares, afirma que el ser humano se organiza y adapta a las experiencias ambientales a través del proceso de desarrollo, que Piaget describe en una serie de etapas, que dividió de acuerdo a las características predominantes en ciertas edades. Estas son:

1.1 Periodo Sensoriomotor

(Del nacimiento a los dos años aproximadamente). En esta etapa aparecen los modelos innatos de conducta como la succión, presión y la tosca actividad corporal del niño.

Las reacciones obedecen a instintos o necesidades básicas como la nutrición el, amor, el abrigo. Surgen los primeros hábitos elementales, las sensaciones, las percepciones, las emociones. Los movimientos se organizan en esquemas de acción, que se van coordinando entre sí y constituyen las pautas del desarrollo, ya que poco a poco el intelecto organiza su propia estructura con base en la experiencia con los objetos, el espacio, la causalidad, el tiempo y la interrelación de estas realidades ambientales. Cuando el niño adquiere el lenguaje amplía su mundo, y el aprender a caminar lo conduce a otra dimensión del mundo. Así, a los dos años ya ubica un objeto separado de su persona y lo recuerda en ausencia, es decir, se inicia la descentración, se encuentra preparado para el siguiente periodo.

1.2 Periodo preoperatorio.

(De los dos a los 6 o 7 años aproximadamente). En esta etapa se ubica el niño preescolar. Utiliza acciones coordinadas para realizar representaciones elementales. La representación se manifiesta en actividades tales como la imitación diferida, el juego

¹ H. R. Schaffer. El desarrollo de la sociabilidad. P. 24.

simbólico, el lenguaje, el dibujo y la imagen mental. El niño realiza actos simbólicos: un papel se convierte en coche, un avión o un barco; por medio de la mímica representa acciones cotidianas como comer, beber, dormir.

Al inicio de este periodo aparece la función simbólica o capacidad representativa como un factor determinante para la evolución del pensamiento y consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, etc., en ausencia de ellos. En esta etapa el juego simbólico, una de las expresiones más notables y características de la actividad del niño de esta edad. Sus miedos, deseos hablan de su mundo afectivo y de los progresos de su pensamiento.

En el juego simbólico los pequeños convierte una escoba en caballo, una caja en un marciano, una niña en mamá y la muñeca en hija, cualquier piedra es un plato, un palo es un tenedor, una hoja de árbol un bistec. Confecciona con barro o arcilla desde un pastel hasta un avión que hace volar con su imaginación.

Los juegos aunque no son del todo libres, si lo son, en tanto, que no vienen impuestos por las personas adultas que se limitan simplemente a ofrecer a los niños el tiempo y el lugar para jugar.

Estos juegos pueden tener semejanzas con los aprendidos pero poseen un matiz de libertad y creatividad en cuanto cambian elementos y reglas. Son juegos que reproducen la estructura de la sociedad sus mitos, sus valores y sus contradicciones.

Con la conquista de los símbolos y del lenguaje, el pequeño logró una visión de sí mismo y del mundo que lo rodea y puede exteriorizar lo que piensa y lo que siente.

La acción principal del niño es el juego y puede decirse que la acción es el mecanismo constante de adaptación; en el juego reproduce las situaciones que más le impresionan y las asimila a sus esquemas de acción.

Al principio de este periodo, el pensamiento del niño es plenamente subjetivo, sigue una sola dirección; la visión está centrada en él mismo y sólo puede ver las cosas desde su propio punto de vista. A este fenómeno Piaget le ha llamado egocentrismo, en el cual se excluye toda objetividad que provenga de la realidad externa hasta una forma de pensamiento que se va adaptando a los demás ya la realidad objetiva.

Poco a poco se logra la descentración, o sea la capacidad de ver las cosas desde dos puntos de vista: el propio y el de otro.

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

Otra característica del pensamiento del niño en esta etapa, es el sincretismo, a través del cual el pequeño capta la realidad no de forma cualitativa, si no por totalidad. Esto significa que el conocimiento y la percepción son globales. La percepción es confusa e indiferenciada de la realidad, pero después se va analizando las partes del todo y finalmente se reintegran las partes articuladas.

El pensamiento del niño puede apreciarse en otras características como: el animismo, o sea la tendencia a concebir las cosas o los objetos como dotados de vida: el artificialismo, o creencia de que las cosas han sido hechas por el hombre o por un ser divino y el realismo o suposición de que son reales los hechos que no se ha dado como tales, por ejemplo, los sueños, los contenidos de los cuentos, etc. Estas manifestaciones se caracterizan por haber en ellas una asimilación deformada de la realidad, así los aparentes "errores" del niño son totalmente coherentes dentro del razonamiento que él mismo hace.

El pensamiento del niño es diferente de la lógica adulta, pero finalmente tiene su propia lógica para explicarse las cosas en forma coincidente con sus incipientes estructuras.

Se ha centrado la atención en las primeras etapas del desarrollo, porque son las correspondientes a la etapa y sólo se hará mención de las últimas.

1.3 Periodo de las operaciones concretas.

(De los 6 -7 años a los 11 -12) se da un gran paso hacia la socialización y objetivación del pensamiento; el niño ya no se centra en él mismo, lo cual repercute favorablemente tanto en el desarrollo afectivo como el cognoscitivo, y desemboca en la socialización.

1.4 Periodo de las operaciones formales.

(De los 11- 12 años con plataforma de equilibrio a los 15 -16). El individuo conquista el pensamiento abstracto formal. En el plano social, logra la autonomía de la personalidad cuando aprende a colaborar con los demás y aceptar las reglas y normas sociales.

2. DIMENSIONES DEL DESARROLLO

Con respecto al desarrollo del niño, en este programa se considera cuatro dimensiones del desarrollo que son: afectiva, social, intelectual y física, en las cuales se explica los aspectos de la personalidad del sujeto. Las dimensiones y sus aspectos se exponen así:

Dimensión afectiva: El niño se relaciona afectivamente con sus padres y hermanos y con otros familiares. Posteriormente amplía su mundo al interactuar con otros niños, docentes y adultos de su comunidad, al ingresar al jardín de niños.

Esta dimensión implica emociones, sensaciones y sentimientos. El autoconcepto y la autoestima están determinados por la calidad de las relaciones que el niño establece con las personas que constituyen su medio social.

Los aspectos que están contenidos en esta dimensión son:

- Identidad personal. Al relacionarse con los demás, el niño construye el conocimiento que tiene de si mismo (aspecto físico, capacidades. descubre lo que puede hacer, crear y expresar, así como aquello que lo hace semejante y diferente de los demás)
- Cooperación y participación. Se refiere a la posibilidad de intercambios de ideas, habilidades y esfuerzos para lograr una meta en común.
- Expresión de efectos. Se refiere a la manifestación de sentimientos y estados de ánimo del niño.
- Autonomía. Significa ser gobernado por uno mismo, basándose a si mismo en la medida de sus posibilidades.

Dimensión social. Se refiere a la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que se pertenece, a través de las interrelaciones con los distintos integrantes del mismo, que permiten al individuo convertirse en un miembro activo de su grupo.

Dimensión intelectual. La construcción del conocimiento en el niño se da a través de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos o sociales, que constituyen su medio natural y social, lo que le permite descubrir cualidades y propiedades

físicas de los objetos que en un segundo momento puede representar con símbolos; el lenguaje en sus diversas manifestaciones, el juego y el dibujo, serán las herramientas para expresar la adquisición de nociones y conceptos.

Esta dimensión está constituida por los siguientes aspectos del desarrollo:

- ☀ Función simbólica. Consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, etc., en ausencia de ellos.
- ☀ Construcción de relaciones lógicas. Proceso a través del cual a nivel intelectual se establece las relaciones que facilitan el acceso a representaciones objetivas, ordenadas y coordinadas con la realidad del niño; lo que permitirá la construcción progresiva de estructuras lógico-matemáticas básicas y de la lengua oral y escrita.
- ☀ Nociones matemáticas. Clasificación. Actividad mental mediante la cual se analiza las propiedades de los objetos, estableciendo relaciones de semejanza y diferencia entre los elementos, delimitando así sus clases y subclases. La seriación consiste en la posibilidad de establecer diferencias entre los objetos, situaciones o fenómenos, estableciendo relaciones de orden en forma creciente o decreciente, de acuerdo con un criterio establecido; la conservación es la noción o resultado de la abstracción de las relaciones de cantidad que el niño realiza a través de acciones de comparación y establecimiento de equivalencias entre conjuntos de objetos, para llegar a una conclusión más que, menos que, tantos como.
- ☀ Lenguaje oral. Es un aspecto de la función simbólica. El lenguaje responde a la necesidad de comunicación; el niño utiliza gradualmente palabras que representan cosas y acontecimientos ausentes.
- ☀ Lenguaje escrito. Es la representación gráfica del lenguaje oral para la reconstrucción del sistema de escritura el niño elabora hipótesis, las ensaya, las pone a prueba y comete errores para explicarse lo que es escribir.
- ☀ Creatividad. Es la forma nueva y original de resolver problemas y situaciones que se presenta, así como expresar en un estilo personal, las impresiones sobre el medio natural y social.

Dimensión física. A través del movimiento de su cuerpo, el niño va adquiriendo nuevas experiencias que le permiten tener un mayor dominio y control sobre sí mismo y

descubre las posibilidades, redesplazamiento 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 consigo mismo.

Los aspectos de desarrollo que componen esta dimensión son:

- Integración del esquema corporal. Es la capacidad que tiene el individuo para estructurar una imagen interior (efectiva e intelectual) de sí mismo.
- Relaciones espaciales. Es la capacidad que desarrolla el niño para ubicarse en el espacio, los objetos y personas con referencia así mismo y a los demás.
- Relaciones temporales. Es la capacidad que desarrolló el niño para ubicar hechos en una sucesión de tiempo, paulatinamente diferenciará la duración, orden y sucesión de acontecimientos, que favorecerán la noción temporal.

Principio globalizador.

Se contempla en este programa el principio de globalización, que con la estructura del Método de Proyectos, constituye la base de la práctica docente. Por ello es fundamental tomar en cuenta el pensamiento sincrético del niño, que lo conduce a captar cuanto lo rodea, por medio de un acto general de percepción, sin prestar atención a los detalles.

Asimismo, el niño se relaciona con su entorno natural y social desde una perspectiva totalizadora en la cual la realidad se le presenta en forma global. Paulatinamente va diferenciándose del medio y aprendiendo los diversos elementos que constituyen su realidad. A este respecto, el gran educador Berthold Otto opina: "El mundo entero se halla en su totalidad ante nosotros, y tratamos de apoderarnos de él como totalidad".²

En tiempos actuales se cuenta con conocimientos acerca del desarrollo del niño.

La teoría Piagetiana demuestra la forma como se construye el pensamiento desde las primeras formas de relación con el medio social y natural. Esta teoría es de gran valía para los educadores puesto que aquí se exponen aspectos relevantes en tomo al desarrollo del niño.

² SEP-DGEP. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar, p. 55

El conocimiento progresivo del mundo sociocultural y natural que circunda al infante debe desarrollarse en el jardín de niños a través de actividades que contribuyan a la construcción de su pensamiento.

Desde la perspectiva de enfoque psicogenético es el niño quien construye su mundo a través de las acciones y reflexiones que realiza al relacionarse con los objetos, acontecimientos y procesos que conforman su realidad.

El educador para favorecer estas acciones y reflexiones en el niño debe propiciar juegos y actividades en las que el infante, investigue, pregunte y manipule.

El enfoque psicogenético concibe la relación que se establece entre el niño que aprende y lo que aprende como una dinámica bidireccional. Es decir, para que un estímulo actúe como tal sobre el individuo, es necesario que éste también actúe sobre el estímulo, se acomode a él y lo asimile a sus conocimientos o esquemas anteriores.

Para reforzar lo antes mencionado, se apoya en las palabras de Piaget quien define el conocimiento: "como una relación entre los objetos y el sujeto, interviniendo en él elementos diversos como los puramente biológicos, adaptativos, elementos de tipo lógico-formal, que entrañen funciones psíquicas cognitivas."³

Así, el proceso de conocimiento implica que la interacción entre el niño (sujeto que conoce) y el objeto de conocimiento, en la cual se ponen en juego los mecanismos de asimilación y acomodación.

Algunos de los aspectos relevantes que guían el programa de preescolar, los cuales, se basan en:

1. El desarrollo es un proceso continuo a través del cual el niño construye lentamente el conocimiento y estructura progresivamente el conocimiento de la realidad en estrecha interacción con ella.

2. Simultáneamente en el contexto de relaciones adulto-niño, el desarrollo afectivo-social proporciona la base emocional que permite el desarrollo general.

3. En el desarrollo del niño se considera que las estructuras cognoscitivas, con características propias en cada estudio del desarrollo, tiene su origen de un nivel anterior y son a su vez punto de partida de las del nivel subsiguiente, de tal manera que estudios

³ Santilla. Diccionario de las ciencias de la educación. P. 309

anteriores de menos conocimiento dan sustento al que sigue, el cual representa un progreso con respecto al anterior.

4. Es importante destacar el hecho de que el desarrollo integral, es decir, la estructuración progresiva de la personalidad, se construye solamente a través de la propia actividad del niño sobre los objetos ya sean concretos, efectivos o sociales que constituyen su entorno vital.

5. "Dentro del enfoque psicogenético no cabe la idea de dirigir el aprendizaje del niño "desde afuera", antes bien, el papel del educador debe concebirse como orientador a guía para que el niño reflexione, a partir de las consecuencias de sus acciones, y vaya enriqueciendo cada vez más el conocimiento del mundo que lo rodea".⁴

Los procesos intelectuales transforman las experiencias de tal manera que el niño los puede aplicar al enfrentarse a situaciones nuevas que le presentan su realidad.

Piaget cree que estos procesos intelectuales buscan la equilibración, que es la autorregulación que estimula al niño a aportar coherencia y estabilidad a su concepto del mundo y hacer comprensibles las inconsistencias de la experiencia.

La forma fundamental en que un niño transforma las experiencias en conocimientos tiene lugar por medio de los procesos de asimilación (los elementos del ambiente son incorporados a la estructura cognitiva del niño) y acomodación (forma en que el individuo modifica el concepto del mundo) al ir incorporando experiencias nuevas y alternando respuestas a los objetos de conocimiento.

Piaget dice que se desarrolla un esquema cognitivo (afecto que la acción del niño tiene sobre los objetos) al asimilar y acomodar a través de la experiencia, los objetos de conocimiento al surgir un patrón organizado.

Al respecto se menciona lo siguiente:

"La adaptación al medio, según Piaget, es un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, que alcanza un nivel nuevo en cada etapa sucesiva del desarrollo. Los acontecimientos se seleccionan, se interpretan y se ajustan siempre al entramado existente de las estructuras cognitivas, de forma que puedan dar como resultado un sistema

⁴ Margarita Arroyo de Yaschine y Martha Robles Báez. Op. Cit. p. 15-16

coherente, equilibrado y libre de conflictos”.⁵

El epistemólogo ginebrino hace referencia a factores que intervienen en el proceso del desarrollo o aprendizaje y que funcionan en interacción constante. Estos son: la maduración, la experiencia, la transmisión social y el proceso de equilibración.

La maduración es el conjunto de procesos de crecimiento orgánico. Particularmente del sistema nervioso, que brinda las condiciones fisiológicas necesarias para que se produzca el desarrollo biológico y psicológico. Éste es un proceso que depende de la influencia del medio.

A medida que avanza la maduración del sistema nervioso (aspecto fisiológico) surgen nuevas y más amplias posibilidades para efectuar acciones y adquirir conocimientos y esto sólo se logrará con la intervención de la experiencia y la transmisión social.

La experiencia se refiere a todas aquellas vivencias que tiene lugar cuando el niño interactúa con el ambiente. Cuando explora y manipula objetos y aplica sobre ellos diversas acciones.

La transmisión social se refiere a la información que el niño obtiene de sus padres, hermanos, los diversos medios de comunicación, de otros niños, etc.

El proceso de equilibrio explica la síntesis entre los factores madurativos y los del medio ambiente (experiencia transmisión social); es, por tanto, un mecanismo regulador de la actividad cognitiva.

De la forma en que se interrelacionan estos factores, dependerá el ritmo personal de cada sujeto.

⁵ H. R Schaffer. El desarrollo de la sociabilidad. P. 24

3. PROCESO ENSEÑANZA -APRENDIZAJE.

Desde su nacimiento el ser humano empieza a aprender; este aprendizaje a veces es hecho sin dirección ni guía, pero en otras ocasiones, como sucede cuando el individuo esta en la escuela recibe cuidadosa dirección.

La enseñanza y el aprendizaje son dos actividades que persigue un mismo fin, el desarrollo armónico del niño.

En el proceso enseñanza -aprendizaje el maestro orienta y encausa la actividad escolar. Enseñar no es transmitir conocimientos, y aprender no es recibirlos, se trata de una doble actividad, cuyos protagonistas participan en razón del mismo propósito.

La palabra enseñanza expresa la tarea del maestro que consiste en la guía, dirección y enfoque del empeño del alumno.

Por su parte el aprendizaje consiste en la manera como el alumno responde a la acción del maestro.

Para tener una idea más clara de lo que significa el aprendizaje es necesario plantar algunas definiciones, ya que son variadas las concepciones que existen acerca de él.

Así Hilgard, historiador de las teorías de aprendizaje lo define de esta manera:

"Es el proceso por el cual se origina o cambia una actitud, mediante la reacción a una situación dada siempre que las características del cambio en curso puedan ser explicadas con apoyo en tendencias reactivas innatas en la maduración o por cambios temporales del organismo".⁶

Otra definición de aprendizaje desde la perspectiva escolar es la que nos da Kelly: ala actividad mentar por medio de la cual el conocimiento y la habilidad, los hábitos, las actitudes e ideales son adquiridos, retenidos y utilizados originando progresivamente adaptación y modificación de la conducta".⁷

Existen dos maneras de atender el aprendizaje: en forma pasiva y en forma activa; estas dos maneras responden a la evolución de la ciencia pedagógica, pero la forma pasiva

⁶ UPN. Teorías del aprendizaje. P. 24

⁷ Ídem.

carece de un reconocimiento científico. Desde ésta perspectiva el aprendizaje "equivale a una recepción simple, por parte de la mente del alumno, de todo cuanto el maestro ha explicado"⁸. Esto quiere decir que el alumno es considerado como simple receptor al que el maestro va a llenar de conocimientos, identificándose con la educación tradicional.

Todo lo contrario sucede con el aprendizaje activo porque "reconoce una variedad de actividades: el maestro actúa, sí, guiando al alumno, pero éste también actúa, y por manera esforzado y continua, movido por un interés, y consciente de su propósito"⁹. En este tipo de aprendizaje el alumno asume el papel de investigador de la ciencia, es analítico, crítico, reflexivo; de esta manera se identifica con la didáctica crítica.

En conclusión se puede decir que el aprendizaje es una construcción de conocimientos, es el resultado de la práctica, es progresiva adaptación, es un cambio de actitud y una modificación de la personalidad.

3.1. Papel del educador.

El docente del jardín de niños debe desarrollar diversas actividades encaminadas a lograr el desarrollo integral del niño a partir de una enseñanza globalizadora en la que se fortalezcan, actitudes, valores, costumbres, etc.

El maestro facilitador del aprendizaje, tiene como función propiciar las situaciones y el ambiente más adecuado para que el niño pueda entrar en contacto con los objetos del conocimiento.

El educador debe aprovechar los intereses de los niños para convertirlos en experiencias de aprendizaje, ya que los niños poseen una forma de pensar, de sentir y expresarse distinta a la de los adultos.

El educador debe estimular y facilitar la reflexión y el dialogo y estar consciente de las necesidades e intereses propios de su desarrollo.

Es importante que el educador haga visitas a los hogares de la comunidad para percatarse de las condiciones en que viven sus alumnos, deben relacionarse con la familia de éstos para conocer sus costumbres, tradiciones, creencias y necesidades.

⁸ UPN Pedagogía. La practica docente. P. 31

⁹ Ídem.

También es función del educador impulsar una cultura de respeto al recinto educativo ya sus miembros, así como también impulsar a la comunidad a tener mayor participación en las acciones que la escuela emprenda dando siempre el ejemplo.

El maestro debe orientar a los padres de familia sobre cómo conocer a sus hijos, guiar su formación; inducirlos para conocer cual es su situación frente a sus hijos y la sociedad, por ello la coordinación de esfuerzos es determinante en una labor conjunta padres-educadores.

3.2 Relación maestro- alumno.

Planeación y realización de actividades se comprometen tanto los niños como los docentes a través de un dialogo continuo, lo que propiciará un ambiente de confianza en la que ambos logren expresarse libremente.

Entre ellos debe existir un ambiente de cooperación y ayuda mutua, lo que llevará al niño a la resolución de problemas de la vida cotidiana, así como a desarrollar su autonomía.

"Desarrollar la autonomía, en una palabra, significa ser capaz de pensar críticamente por si mismo tomando en cuenta muchos puntos de vista, tanto en el terreno moral como en el intelectual".

A través de la interacción entre el educador y el alumno se organiza no sólo el conocimiento si no también el Proceso de aprender.

En las relaciones entre maestros y alumnos debe existir participación por ambos lados; aquí la labor del maestro es guiar, llevar al niño paulatinamente hacia el desarrollo de las actividades. El alumno manipula, experimenta los materiales, es reflexivo y analítico, estructura así su pensamiento y por ende su aprendizaje.

3.3 Papel de los padres.

La familia es una de las primeras instancias en la que el niño recibe influencias y explicaciones de la realidad por lo que la relación familia-ámbito escolar tiene gran importancia.

Cuando los padres mandan a sus hijos a la escuela deben corresponsabilizarse en su formación.

Es conveniente que los padres y otros miembros de la familia estén al tanto de las

actividades que los niños van desarrollando en el grupo escolar.

3.4. El jardín de niños y el PEP 2004.

La primera y segunda infancia es el primer periodo de vida en el que se empieza a cimentarse la personalidad del ser humano, razón por la cual es tan importante para éste, la influencia que de aquélla reciba.

El hogar y el jardín de niños son las instituciones que de manera directa influyen en los primeros años de vida del infante. El jardín de niños es el lugar en el que el alumno, conserva, enriquece y da continuidad a sus experiencias e interactúa con compañeros y adultos, lo que gradualmente lo llevará a la socialización y su desarrollo integral.

El niño que por primera vez acude a la escuela, se enfrenta a algo desconocido para él hasta ese momento, la educación que ahí recibe es diferente a la que ha recibido en su casa, por esa razón tiene que adaptarse a nuevas pautas de conducta.

En el seno familiar del que proviene, el infante goza de todo lo que con mucho o poco esfuerzo puedan darle, por eso llega al plantel educativo totalmente seguro de sus padres y sus hermanos, tiene dudas y temores para enfrentarse a experiencias, ya sean éstas con sus compañeros o con el educador.

La afectividad que le sea otorgada al niño en el hogar va a jugar un papel muy importante a lo largo de toda su vida.

Para Piaget y otros autores la afectividad es: el móvil dinámico de toda conducta.

Según las palabras de Piaget, los padres de familia que no le dedican suficiente tiempo a sus hijos y que le niegan la afectividad que tanto necesitan afectan la formación de la personalidad del niño, lo que puede observarse en la timidez y en la poca participación del alumno durante las clases.

De esto puede deducirse que el infante que no reciba una adecuada atención afectiva social no podrá desarrollar su autonomía y su socialización.

Existen niños a quienes se les da una mejor atención en sus hogares y lo ponen de manifiesto cuando participan en las diferentes actividades que le son asignadas en el aula. Por otra parte los niños que son muy consentidos en su casa, quieren mandar y que se haga todo lo que ellos decidan sin tomar en cuenta a sus compañeros.

Este tipo de niño tampoco logrará socializarse ya que es egocéntrico.

Al niño hay que darle libertad para actuar, escoger, decidir, etc, ya que cuando los adultos le ofrecen premios o castigos para que actúen, lo están condicionando, esta truncando sus posibilidades para la toma de decisiones y frenando el desarrollo de su autonomía.

Se pretende convertir este problema en objeto de estudio, ya que es de marcada importancia fortalecer comportamientos, valores y hábitos para que el alumno logre socializarse.

A través de este proceso el niño avanza de la heteronomía a la autonomía, tanto emocional como intelectual, del egocentrismo a la descentración y de la pertenencia del grupo familiar a la incorporación a grupos mayores, como su escuela y su comunidad.

El programa 2004 pretende favorecer los 6 campos formativos en el niño, condicionando sus competencias para su logro. Para favorecer el desarrollo de las competencias en los educandos el programa 2004 se divide en campos formativos el cual se mencionan los siguientes:

- Desarrollo personal y social.
- Lenguaje y comunicación.
- Pensamiento matemático
- Exploración y apreciación artística
- Desarrollo físico y salud.

Las madres y los padres de familia deben estar atentos a la manera en que cada niño crece y cambia, puesto que esas transformaciones se van a ir dando a lo largo del desarrollo del infante.

Es importante considerar a los padres no solo proveedores de los materiales que sus hijos utilizan, sí no más bien como un apoyo fundamental para el desarrollo de la personalidad del niño.

El jardín de niños debe coordinarse con la familia ya que esta última pasa mucho más tiempo para enseñar su acción educativa.

"la familia se define como un grupo primario formado por dos o mas personas emparentadas por la sangre, el matrimonio o la adaptación".

En conclusión si existe una buena vinculación entre los Padres de familia y la escuela, se complementará la educación de los niños.

4. LA SOCIALIZACIÓN

El ser humano es un animal social, que a través de su evolución ha tenido la capacidad de saber vivir en un grupo y de adaptarse a la vida comunitaria, lo que le ha permitido sobrellevar y mejorar sus condiciones de vida.

Se entiende por grupo a la reunión e interacción de dos o más personas que tienen un objetivo común, por lo cual unen sus esfuerzos para el logro del mismo: "todas las personas somos influidas por el ambiente social en que vivimos, el cual modela las conductas personales, de acuerdo con la estructura, asignando papeles o roles a cada uno de los integrantes".¹⁰

El individuo es influido por la familia desde su concepción, y ella a su vez es denominada por las formas de vida social. La socialización es el proceso que transforma al individuo biológico en su sujeto social por medio de la transmisión y el aprendizaje de la cultura que prevalece en su época.

Con la socialización, el individuo adquiere la capacidad que le permiten participar como miembro efectivo de su grupo y la sociedad; el niño en la escuela adquiere conocimientos y habilidades que son transmitidos por sus compañeros y maestros e incrementan su conocimiento sobre el medio social.

La socialización del niño se inicia en la familia, cuando se da un ambiente favorable, es decir, cuando existe una interacción recíproca entre sus integrantes: hermanos, padres de familia, tíos, abuelos, y con la comunidad misma; esta interacción propiciará que haya comunicación, participación, cooperación y ayuda mutua.

La socialización es un fenómeno que reclama la educación actual e influye directamente en el desarrollo del proceso enseñanza -aprendizaje. En el Jardín de Niños el docente se encuentra con diferentes obstáculos, al llegar a sus manos niños con diferentes problemas de inseguridad y de desconfianza producidos por un ambiente negativo, como por ejemplo; padres que no se preocupan por la educación de sus hijos, familias que se encuentran en condiciones de marginación social, familias numerosas que no les prestan el cuidado y la atención necesaria a sus hijos.

¹⁰ SEP Desarrollo psicosocial del niño. p. 122

En el nivel preescolar, la socialización se da cuando los niños comienzan a interactuar entre sí, con sus compañeros y docentes; y además organiza juegos por su cuenta, inventándolos, participando activamente y dejando de ser simples espectadores.

La socialización es un proceso de aprendizaje y de integración social que se da a través de la relación que establece el niño con los demás.

De tal forma, es importante señalar que el ser humano aislado, con poca estimulación ambiental, tiene dificultad para desarrollar los procesos cognoscitivos, su retraso es notorio la afirma Roger Gilbert al analizar dos casos de niños salvajes:

"El 17 de Octubre de 1920, un pastor, Reverendo Singh descubrió en una cueva, en medio de una jauría de lobos, a dos niñas (salvajes), una de un año y medio y otra de ocho años y medio. Las recoge, o más bien las captura, porque se ponen en plan amenazador y las lleva al orfanato que él dirige. Las niñas tienen un aspecto y una conducta de tipo animal: caminan con las palmas y las rodillas, su lengua, a través de sus labios toscos y ribeteados, jadean, aúllan o ríen, temen a la luz..."¹¹

La más pequeña murió pronto y la mayor hasta 1929. Durante nueve años de reducción sólo se logró que a los diez meses estirara la mano hacia el alimento, que a los dieciséis se pusiera de rodillas; le tomó más de dos años erguirse, seis años para caminar y su vocabulario después de nueve años se redujo a unas cuantas palabras.

El caso anterior es un ejemplo de la importancia que tiene la familia, como célula social, para el desarrollo integral del ser humano; el niño empieza su relación en su propio hogar, es decir con su familia, primera institución con la que tiene contacto desde el inicio de su vida, es también uno de los agentes socializantes más poderosos en el desarrollo del niño: la socialización es el proceso por el cual los individuos, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, de sentir y actuar. Estas características son esenciales para una participación eficaz en la sociedad."¹²

¹¹Ídem. P. 123

¹² Pedro Marín Galera. Factores de la adaptación social del niño al medio escolar. P. 35.

5. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

Son varias las investigaciones en el campo de la psicología y pedagogía infantil, que han permitido 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 alimentados básico para el desarrollo de las actividades y aptitudes, que fe permiten prepararse 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 preoperatorio 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 de dinamismo que contribuye al paso de una etapa a otra.

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

Carlota Buhler dice: "Que el juego se debe la formación de 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 con su desarrollo general".¹³

Así, el juego es sobresaliente entre las tendencias infantiles porque es un placer que responda a las necesidades de desenvolvimiento, como una fase activa de adquisición de experiencias y como un interés de satisfacción de sus necesidades inmediatas.

Puesto que el niño vive en sociedad, será siempre miembro de un grupo con

¹³ Carlota Buhler. El juego. Agente socializante. p. 19

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 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 ha tenido relaciones y experiencias importantes, vividas y concretas, esto se puede explicar en parte porque el llamado juego dramático del niño preescolar, suelen orientarse, casi siempre en el sentido de representar escenas, por ser lo más cercano a su vida cotidiana.

Stanley Hall en su teoría de la recapitulación referente al juego, se basa en la noción de que el niño es un eslabón en la cadena evolutiva del animal al hombre y en su vida embrionaria, pasa por todas las etapas desde protozoo hasta el ser humano.

Alguno de estos periodos que atraviesa el feto humano desde la concepción hasta el nacimiento se parecen al periodo de evolución de la estructura y conducta que va desde el pez hasta el ser humano, con esto la teoría de la recapitulación, consiguió explicar, en forma más detallada el contenido del mismo juego.

Las interpretaciones de Freud, sobre la fantasía del juego como proyección y deseos, compuesta en actos y conflictos desagradables con el fin de dominarlos, condujeron a técnicas de evolución de la personalidad, basadas en la suposición de que el juego y la fantasía revelan algo de la propia vida y motivación del individuo.

El juego imaginativo con muñecas, referir historias a partir de grabados o manchas, de tintas y otros recursos Proyectivos se han utilizado tanto en diagnósticos como en investigaciones, referentes al desarrollo del niño.

La teoría del juego de Piaget, esta íntimamente relacionada con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia infantil y relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades: esto es el juego.

Por lo tanto el juego es una simple asimilación que consiste en cambiar la información de entrada, de acuerdo con las exigencias del individuo, el juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia y por tanto pasan por lo mismos periodos.

El juego empieza con el periodo sensoriomotor, el recién nacido no percibe el

mundo en función de los objetos fijos que existen en el espacio y el tiempo, sirve un punto de luz en movimiento mientras se haya en línea de visión, pero cuando desaparece no manifiesta ninguna reacción.

Más tarde cuando el pequeño succiona no solo como respuesta a una estimulación en la boca, sino que hace movimientos de succión en el vacío y continúa mirando fijamente el punto en que desaparecía la visión interesan, esto no se considera juego todavía sino que es considerado una continuación del placer de alimentarse y mirar.

El comportamiento del niño supera en este momento la etapa refleja, se ha incorporado nuevos elementos a la reacción circular entre estímulos y respuestas, pero las actividades del niño son todavía una repetición de lo que ha hecho antes, a esto Piaget llama, "asimilación reproductiva" repetir lo que ya se ha hecho antes cuando tales acciones están dentro de la capacidad del niño, tal repetición en si es una actitud precursora del juego.

6. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL JARDÍN DE NIÑOS.

Son muchas las concepciones que existen en relación al juego, pues éste siempre ha existido ya que jugar es una necesidad natural del ser humano.

Entre el niño y el adulto existen diferencias en cuanto al juego, ya que para el segundo el juego es sinónimo de entretenimiento, de distracción, de diversión, etc.

Para el niño, al menos cuando es muy pequeño todavía no va a la escuela, el juego es una actividad muy seria, jugando experimenta, construye y se descubre a si mismo, aprende a controlar su angustia, a conocer su cuerpo, a representar el mundo exterior y mas tarde a actuar sobre él.

Así pues, el juego como principal actividad del niño preescolar.

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

Si los niños juegan es por una serie de razones que parecen totalmente evidentes, por placer, para expresar su agresividad, para acrecentar su experiencia y para establecer

contactos sociales.

De esta manera el juego contribuye así a la unificación y a la integración de la personalidad, y permite al niño entrar en comunicación con los demás.

En la etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico, psíquico, físico y social, ya que a través de éste el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que le asegura en el futuro la posibilidad de establecer más ampliamente sus relaciones efectivas.

Piaget propone una clasificación que tiene en cuenta a la vez la estructura lúdica y la evolución de las funciones cognoscitivas del niño:

- a) Juegos de ejercicio, en los que una conducta cualquiera es utilizada simplemente para producir placer.
- b) Juegos simbólicos, en los que el niño es capaz de imaginarse una realidad que no le es dada actualmente en el campo perceptivo.

El juego simbólico aparece al mismo tiempo que el lenguaje: pero dice Piaget:

“Se desarrolla independientemente de éste porque el niño necesita fuentes de representación simbólica y de esquematización representativa que el lenguaje aún no puede proporcionar. Puede sin embargo en ese sentido recurrir a otras formas de simbolismo como la imitación diferida. Es decir, realizada en ausencia del modelo correspondiente, o a la imaginaria mental, que puede concebirse como una imitación interiorizada.”

c) Juegos de reglas, no es la única forma de juegos que permite al niño establecer contactos sociales, puesto que aparece a una edad relativamente tardía.

Al practicar los juegos con reglas es aconsejable encontrar el nivel inicial de dificultad que el niño puede manejar, pero que al mismo tiempo represente para él un desafío interesante.

Al practicar juegos de este tipo es común que los niños rechacen las reglas o traten de cambiarlas cuando asienten que no favorecen o no se ajustan a sus deseos, cuando esto suceda, debe explicarse la razón de las reglas y hacer ver a los niños que no sería posible realizar una actividad si cada participante trata de imponer su voluntad.

En los juegos educativos no se pretende que el niño adquiera conocimientos, en el sentido convencional que dan muchos adultos a esta expresión, si no que realmente se busca es que ejercite su inteligencia y su imaginación en una situación divertida y espontánea.

Por eso no se deben considerar los juegos como una obligación que los niños deben cumplir en un momento determinado y conforme a reglas que no se pueden cambiar.

Al respecto Decroly dice que los juegos educativos responden a las siguientes características:

"No constituyen más que una de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos, pro tiene por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer e desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño".

En conclusión, el juego es una actividad lúdica, es un fenómeno global, libre, vital, caracterizado además por ser una actividad placentera, espontánea, voluntaria, que propicia que el niño explore el mundo y entable relaciones con un grupo social recibiendo mensajes de su cultura y con esos elementos exprese, comunique e invente sus propios mensajes.

6.1 Los juegos de mesa.

Los juegos de mesa son actividades lúdicas que necesitan de poco espacio para desarrollarse generalmente requieren de una mesa para colocarse y jugarlos.

Son juegos reglados que siempre implican la competencia del participante, ingenio y creatividad.

Estos juegos generalmente se practican con los alumnos de tercer grado de preescolar, porque el grado de madurez de estos ya les permite comprender y respetar el juego reglado.

El éxito de este tipo de juegos depende del respeto a la regla es decir que su desarrollo implica un orden tanto en las reglas como en la participación de los jugadores. Esta situación de respeto a la regla y al participante prepara al niño para su participación en la vida social, y socializa de tal forma que comprende que la vida en la escuela y la relación con sus compañeros para que se pueda dar en forma tranquila y armónica, al igual

que los juegos de mesa tienen que seguir un orden y un respeto a las normas o reglas de la sociedad.

Con los juegos de mesa, se puede notar el estado de ánimo del niño, cuando se encuentra en un momento crítico, muestra desaliento, no respeta las reglas, se le dificulta desarrollar la actividad lúdica, se muestra inquietud y pierde la motivación de lo que está realizando.

El buen resultado de estas actividades, es que el niño conozca la forma de realizarlo y sepa cuales son las reglas que lo rigen.

Esto se puede notar la manera de cómo están concentrado en la actividad y de cómo se relacionan con los demás niños.

Cuando el niño, conoce el juego, puede compartir, con sus compañeros de forma sociable el juego, mostrando así sus conocimientos y el gusto por lo que está realizando.

Muchos de estos juegos de mesa se pueden obtener en abundancia del medio natural que rodea al niño, de la gran cantidad de desechos domésticos e industriales, etc., de donde se pueden seleccionar los más indicados para los juegos a practicar como son lotería, memoramos, dominó, rompecabezas.

Lotería

La lotería es un juego popular muy antiguo que se practica con diferentes variantes en muchas regiones del mundo.

En el juego pueden participar dos o más personas. Los participantes eligen el tablero con el que desean jugar. Las tarjetas se colocan al azar una sobre otra, con la cara hacia abajo y sin que los jugadores sepan el orden que ocupan. Por turnos, cada jugador toma una tarjeta, la muestra a los demás jugadores mencionando de qué figura se trata. Los jugadores buscan en su tablero, y si no tiene esa figura colocan una ficha a una semilla sobre ella. Se puede optar por dos reglas: gana el primer jugador que complete su carta o quien complete primero una línea en dirección vertical, horizontal o diagonal.

La lotería, uno de los más difundidos y practicados; corresponde a los juegos de azar y por su característica es una forma de expresión artística que refleja valores y actitudes de los diferentes grupos sociales.

Para el niño de preescolar la lotería tiene un gran valor formativo, debido a que

propicia la interacción con sus compañeros, lo lleva a aceptar poco a poco las reglas del juego y a identificarse como parte de un grupo donde es necesaria su colaboración.

Al observar y manipular la láminas el niño puede distinguir las ilustraciones de cada ficha por su forma, color y uso; establecer la relación de semejanza y diferencia de los elementos; así como evocar experiencias e inventar historias o sucesos. Además puede recortar y pegar las fichas y cartones para armar la lotería. Es necesario permitir que el niño observe y manipule libremente las láminas durante el tiempo que desee debe prestarse atención a los comentarios e ideas que el niño exprese y responder a sus dudas.

Se le puede sugerirse al niño que lleve su lotería a casa para que juegue con sus familiares y amigos, que pregunten la forma de realizarlo y compare si es semejante o no al que le dijo su educador.

Memorama

Las tarjetas con imágenes de animales, plantas y juguetes sirven para reunir pares de figuras iguales. Con esta actividad se estimula la capacidad de diferenciación y clasificación de los niños y se les coloca ante situaciones en las que deben desarrollar un alto grado de concentración y constancia.

El juego consiste en acomodar las tarjetas en una superficie plana, con la ilustración hacia abajo, formando filas y sin que los jugadores sepan dónde está colocada cada figura. Pueden participar dos o más personas. Por turnos, cada jugador debe levantar dos tarjetas. Si las figuras son iguales, las conserva; si son diferentes, las muestra al resto de los participantes y las coloca en el mismo lugar que ocupaba. Gana quien reúna el mayor número de pares.

Puesto que para formar pares es necesario recordar dónde están las figuras que se van destapando, la colocación en filas sirve para tener puntos de referencias que faciliten la colocación de las tarjetas.

El número de pares de tarjetas permite realizar el juego con diferentes grados de dificultad, de acuerdo con el interés y la capacidad de concentración de los niños. Por ejemplo, inicialmente pueden seleccionarse sólo cinco pares de tarjetas y aumentar progresivamente este número hasta colocar los 24.

El juego de memoria tiene un gran valor como actividad intelectual, ya que en él se

conjugan la lógica., la memoria y el azar. En el nivel preescolar, este tipo de juego, además de ser atractivo para los niños, favorece su memoria visual, su capacidad de evocación e identificación y el establecimiento de relaciones cualitativas y cuantitativas de los elementos que presenta cada ficha.

Al observar la lámina identifica ras características y acciones de las imágenes, al recortar las fichas estimula la coordinación motora fina; al realizar el juego en pequeños grupos acepta sus reglas para llevarlo a cabo, favoreciendo así la socialización.

Es importante que antes de iniciar el juego de memoria se permita al niño manipular y observar libremente a la lámina, propiciar el intercambio de opiniones entre ellos, escuchar sus comentarios y responder a sus preguntas. Es conveniente explicar con ejemplos, cómo se realiza el juego y dar oportunidad para que sean los niños quienes formen al grupo con el que van a jugar.

Pueden sugerirse a los padres que elaboren, juntos con sus hijos, juegos de memoria, al buscar ilustraciones que les gusten en revistas, periódicos y folletos, o bien usar timbres de correo y pegarlos en cartoncillos para darles el mismo tamaño y consistencia es importante la participación de los niños y adultos en el juego.

Dominó de figuras y colores

El juego consiste en formar un camino con las tarjetas, uniéndolas por el lado donde tengan figuras idénticas en forma y color.

En el juego participan cuatro personas, quienes toman al azar siete tarjetas. El jugador que inicia coloca la tarjeta que desee. Por turnos, los jugadores colocan una tarjeta que en alguno de sus lados tenga la misma forma y el mismo color de las figuras que han quedado colocadas en los extremos. Por ejemplo, si el primer jugador colocó la tarjeta con dos círculos rojos, el segundo deberá colocar una que tenga un círculo rojo. El tercer jugador deberá colocar una tarjeta que en alguno de sus lados coincidan con un extremo libre de las tarjetas que acomodaron los jugadores anteriores.

En caso de no tener una tarjeta con la misma forma y el color de las colocadas en los extremos del camino, se cederá el turno al siguiente jugador. Gana quien coloque primero todas sus tarjetas o quien se quede con el menor número de ellas, cuando ya no sea posible colocar algunas.

En el caso de que jueguen menos de cuatro personas se seguirá el mismo procedimiento, es decir, cada jugador tomará siete tarjetas, pero si el jugador en turno no tiene ninguna que pueda colocar en alguno de los extremos, tomara una de las que nadie escogió.

Si esa tarjeta no tiene la figura que busca seguirá tomando hasta que encuentre la que necesita o hasta que se acaben las tarjetas. En esta situación se cederá el turno.

Por medio de este juego se estimula al niño para que observe y discrimine las formas y el color de las diversas figuras. A partir de estas características debe compararlas y encontrar las tarjetas con la que puede jugar en cada caso.

El niño inicia tempranamente la integración del color y forma; esto lo posibilita para que a partir de este conocimiento puede establecer relaciones que impliquen asociaciones mentales mas complejas, como el integrarse a pequeños grupos y ajustarse a las reglas del juego, experiencia necesaria para el inicio de la cooperación.

Formar parejas de colores es una acción que requiere, en el plano cognoscitivo, únicamente de la identificación de los colores iguales; sin embargo, para aumentar la extensión del dominio, el niño debe compartir las fichas y respetar las reglas del juego; de esta manera se propicia el avance en la autonomía de manera natural y sin que el niño se sienta presionado para no cometer errores.

Durante el juego convive con los niños de su preferencia y a partir de esta interacción, puede reunir sus fichas y jugar en grupos. Esta situación hace que el niño establezca y respete las reglas del juego.

Si consideramos que el color es una de las cualidades de los objetos que el niño identifica en la primera percepción, el educador, en este caso, debe propiciar la participación en acciones comunes. Para que la colaboración se de en forma espontánea, debe permitirse el juego libre, sugerir la formación de parejas de colores iguales, ya partir de la acción individual, solicitar al niño propuestas para armar el juego en grupos. El educador debe integrarse como un jugador más y permitir el establecimiento de reglas por parte de los niños.

Generalmente se observa la integración del niño en forma paulatina en juegos sociales y trabajos comunes. Esta actitud se desarrolla en la medida en que se da al niño la oportunidad de jugar en grupos, aunque respete sólo en parte las reglas preestablecidas. Por

tanto, el niño necesita vivir las experiencias que propician su integración en grupos de niños (hermanos y amigos) o de niños y adultos (padres, vecinos, etc.) para sentir la importancia de las reglas.

El niño puede llevar a casa las fichas del dominó de colores y figuras, y con la ayuda de la familia elaborar más fichas para organizar así un juego grupal.

Hacer figuras. El tangram

El uso de este material. Contribuye a que los niños descubran algunas características de diversas figuras geométricas, al manipularlas y combinarlas para armar con ellas representaciones de objetos y personas.

Los seis modelos que se incluyen tiene diferentes grados de dificultad. Para armar los más sencillos, los niños requieren pocas piezas y pueden apoyarse en el color de las figuras. La dificultad aumenta al armar los modelos que requieren de todas las piezas del tangram pero que mantienen el color de las figuras. Los modelos más complejos se arman con todas las piezas y sólo se dispone del contorno de las figuras como apoyo.

Hay que animar al niño para que explore las figuras del tangram e intentar armar los modelos sin ayuda. No es conveniente sugerirle las piezas que debe usar; es mejor que la persona que juegue con él arme un modelo para que el niño observe lo que debe hacer.

El propósito final del material es que, una vez que el niño pueda armar los modelos con facilidad, utilice las piezas para formar libremente representaciones de los objetos que se le ocurran.

Para tal efecto, el material para realizar los juegos de mesa deben ser recursos indispensables que motivan la acción del niño y no requiere de materiales costosos, comerciales y convencionales, si no de aquellos que sean ricos en propiedades físicas (color, textura, forma, peso, temperatura, etc.) variados y atractivos en el sentido de que le planteen retos interesantes, la posibilidad de descubrimientos que de una permanente creatividad y reflexión sobre ellos.

CONCLUSIONES

Entre los aspectos más relevantes están:

El niño de preescolar atraviesa por el periodo preoperatorio, es egocéntrico su visión de la realidad es sincrética, es por ello que el programa propone como alternativa para desarrollar el método de proyecto una enseñanza global.

El niño no puede negar su naturaleza, ello lo tiene que aprovechar el docente para lograr la socialización del alumno, al grupo, a la escuela ya la comunidad.

Además si el docente, la escuela y la familia trabajan de acuerdo y se comunican, el alumno no tendrá un problema para lograr la socialización, esto con llevará a que el niño tenga un desarrollo integral pleno (motriz, cognoscitivo, social y afectivo), y en el futuro una personalidad en equilibrio y un desarrollo psíquico estable.

En el nivel preescolar el juego es un factor importante en el desarrollo del niño en todas sus dimensiones por lo tanto es necesario crear un ambiente acorde a las necesidades de los infantes en que existen, un relación de afecto y compañerismo.

Para que el niño se apropie de conocimientos es necesario que este manipule los objetivos para que progresivamente los acomode y los asimile a sus esquemas anteriores.

Es indudable que la tarea docente, a través del proyecto a fundamentarse en al experiencia del niño por medio de los juegos de mesa favorecen el trabajo compartido para un fin común, superando con ello el egocentrismo infantil y propiciando la socialización del infante en el jardín de niños.

Por medio de los diversos juegos y las actividades planteadas durante la realización del proyecto los niños logran favorecer su socialización, cooperación y desarrollan su autonomía.

El desarrollo afectivo es una fuente emocional que permite la buena evolución del niño.

Si el infante carece de cariño y comprensión no sentirá interés por lo que realice y sus decisiones y capacidades no son tomadas en cuenta se sentirá desvalorizado; pensará que lo que dice no le interesa a nadie, razón por la que sino posee un equilibrio emocional puede verse alterado su desarrollo socioemocional, intelectual y el físico, es decir si

integridad.

Corresponde entonces al educador propiciar momentos en el que interaccionen los niños, según sus inquietudes e intereses muy particulares, para favorecer en ellos su socialización mediante el juego de mesa.

Los niños preescolares se encuentran en la edad precisa para desarrollar sus capacidades intelectuales, por lo que si no reciben una adecuada atención afectiva social por parte de su familia, compañeros o educador pueden retardar su buen desenvolvimiento.

Por eso se planteó el interés, la importancia y la necesidad de lograr la socialización del niño de educación preescolar por medio del juego de mesa.

Con la elaboración de este trabajo se pretende que el niño se socialice por medio de los juegos de mesa, y que el niño se de cuenta, que existen reglas en los juegos como en la vida social.

A mayores oportunidades de experiencias y de estimulación se darán en los niños mejores condiciones de desarrollo. Los juegos de mesa los ayudan a tomar acuerdos y elecciones que serán aceptados por cada uno de ellos favoreciendo su autonomía, su integridad biopsicosocial.

BIBLIOGRAFÍA

BUHLER, Carlota. El juego agente socializante. México, Edit. Trillas 1997, pp. 427.

CASTAÑEDA, Josefina. Técnica de jardín de niños. México, Trillas 1970.

CONAFE. Aprendo jugando. México, 1985, pp. 79

H. R. Schaffer. El desarrollo de la sociabilidad. Pp. 24

SANTILLANA. Diccionario de las ciencias de la educación. México 1997.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. México, SEP, 1993, 125 pp.

_____ Desarrollo del niño en el nivel preescolar. México, Editorial Fernández. 1992. 32 pp.

_____ Guía didáctica para orientar el desarrollo del lenguaje oral y escrito en el nivel preescolar. México, SEP, 1991.

_____ Lectura de apoyo. México, Editorial Fernández 1992, 119 pp.

_____ Metodología didáctica y práctica docente en preescolar. México, SEP, 1995, 227 pp.

_____ Programa de Educación Preescolar. México, SEP, 1991, 90 pp.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Escuela y comunidad. Antología, México, UN, 1989. 263 pp.