



**Universidad Nacional Autónoma
de México**

**Escuela Nacional de Estudios Profesionales
"Aragón"**

P E D A G O G I A

**"LA IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBOLICO EN EL
DESARROLLO DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR"**

Tesis Profesional

**Que para obtener el título de
LICENCIADO EN PEDAGOGIA**

p r e s e n t a

MA. DE LOURDES LOPEZ JUAREZ

Asesor: RIGOBERTO LEON SANCHEZ

1987



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

I N D I C E

INTRODUCCION	1
CAPITULO I	5
" EL JUEGO "	
1.1. Características del juego	6
1.2. Conceptos del juego	8
1.3. Teoría del desarrollo de Piaget.....	13
CAPITULO II	
" EL JUEGO SIMBOLICO "	21
2.1. La imitación	22
2.2. Teoría del juego de Piaget.....	30
CAPITULO III	
" LA EDUCACION PREESCOLAR EN MEXICO "	36
3.1. Antecedentes de la Educación Preescolar en México	37
3.2. Programa de Educación Preescolar en México (1981)	41
3.3. La alternativa didáctica (1984- 1985)	49

CAPITULO IV

" PROPUESTA DE TRABAJO "	56
4.1. Propuesta de trabajo de Kamii y De Vries..	57
4.2. Sugerencia de actividades.....	61
4.3. Los juguetes y la relación padre-hijo en los juegos.	74
CONCLUSIONES	80
BIBLIOGRAFIA	85

I N T R O D U C C I O N

El juego, como actividad es importante en el desarrollo integral del niño. Por presentar éste diversas características, se maneja solamente el juego simbólico y su influencia en el desarrollo cognoscitivo del niño en edad preescolar (4-6 años), ya que es precisamente en esta etapa cuando se presenta el juego simbólico, parte esencial de la función semiótica.

La finalidad principal de éste trabajo es hacer reflexionar a las personas que están en contacto con los niños, sobre la importancia que tiene el juego simbólico en su desarrollo cognoscitivo. La investigación la llevé a cabo revisando diferentes libros referentes al tema, así como también revistas, folletos, periodicos y para recabar y organizar la información se elaboraron fichas bibliográficas, hemerográficas y de trabajo.

Pasando ya al trabajo en sí, tenemos que el juego es una palabra que empleamos comunmente y de la que en verdad no conocemos su significado real.

Generalmente confundimos o utilizamos la palabra deporte como sinónimo de juego lo cual es un error, ya que en el primero, el objetivo es competir, mientras que en el segundo es principalmente la diversión.

El juego es parte de la vida de todo niño, la generalidad de los padres de familia y maestros desconocen el valor del juego en la educación de éstos.

Los juegos no son valiosos sólo por el interés que universalmente despiertan en los niños o por la alegría que en ellos se experimenta, van a ser importantes además porque ofrecen excelentes medios para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional.

La edad preescolar es una fase de gran desarrollo, tanto afectivo como también intelectual y social; el crecimiento (cantidad) y desarrollo (calidad) del niño van a depender del medio ambiente físico y moral, él irá descubriendo sus cualidades y defectos, así como por medio de la interacción con los objetos, el mundo que le rodea se hace cognoscible.

En esta constante actividad no se complace sólo con mirar, necesita tocar, examinar las cosas, ver como están hechas, descubrirlas. Mientras los preescolares juegan van aprendiendo a dominar su cuerpo, así van creciendo, desarrollando sus músculos, mejorando sus posibilidades físicas, perfeccionando su coordinación motora; conjuntamente con esto, los movimientos corporales le ayudan a exteriorizar sus ideas y sentimientos.

Su tiempo lo dedican a probar sus propias capacidades; el niño en esta edad se caracteriza por una gran actividad, necesita tiempo y lugar para investigar.

En esta edad el niño juega por:

- . Placer
- . Expresión de agresividad
- . Dominio de ansiedad
- . Obtención de experiencias
- . Establecimiento de contactos sociales
- . Integración de la personalidad
- . Comunicación con los demás.

El juego simbólico, en suma, ayuda a que el niño adquiera el desarrollo de sus potencialidades cognoscitivas y socioafectivas.

Para verificar la importancia del juego simbólico en el desarrollo del niño en edad preescolar el trabajo lo basó principalmente en la teoría de Jean Piaget, debido a que es un teórico que da mucha importancia a la función simbólica, donde aparece el juego simbólico; esto, sin dejar de mencionar otros autores que hablan del juego, como Froebel que señaló el valioso auxilio que ellos podían proporcionar a la educación, mostrando como el pequeño aprende de modo natural y con buena voluntad por medio del juego. Teniendo ya la información de distintos autores se revisa la teoría de Piaget y la manera en como conceptualiza la función simbólica y una de sus partes, el juego.

La fundamentación psicológica del Programa de Educación

Preescolar está basado en la teoría psicogenética de J. Piaget, ésta se analiza para conocer como manejan en el programa, el juego simbólico y la importancia que le da el personal docente en los Jardines de Niños.

La alternativa didáctica también es tomada para elaborar éste trabajo, se localiza la función del juego simbólico y como es tratado dentro de una propuesta de trabajo.

Finalmente se revisan algunas propuestas elaboradas por Constance Kamii, la cual al realizarlas se basa en Piaget; este trabajo lo elabora para conocer como el niño llega al conocimiento lógico-matemático y físico de una manera fácil, basándose en estas propuestas, se sugieren actividades para trabajar en el Jardín de Niños y llegar al conocimiento de éstos a través de las relaciones directas con los objetos y sus experiencias.

C A P I T U L O I

" E L J U E G O "

1.1. CARACTERISTICAS DEL JUEGO

1.2. CONCEPTOS DEL JUEGO

1.3. TEORIA DEL DESARROLLO DE PIAGET.

1.1. CARACTERISTICAS DEL JUEGO.

El juego es parte de la vida de todo niño; muchos padres de familia y maestros desconocen totalmente la importancia del juego en la educación de los niños, pensando que se trata de un aspecto secundario y superfluo en su formación, cuando por el contrario, se trata de un medio insustituible con el que desarrolla sus facultades físicas, sociales, emocionales e intelectuales.

El niño juega para aprender a vivir, prohibirle el juego sería tanto como negarle el aprendizaje de la vida.

No todos los juegos van a satisfacer por igual a los niños, ya que van a existir diferencias de inteligencia, intereses y muchos otros factores.

El juego de los niños presenta algunas características como:

- " a) Se ajusta a una pauta de desarrollo: El juego desde la primera infancia hasta la madurez tiene ciertas características que corresponden a determinada edad y no a otra, con independencia del medio ambiente, la nacionalidad o el nivel económico del individuo.

- b) El juego es influido por la tradición. Muchas de las actividades de los infantes son imitaciones de las generaciones anteriores, así en cada cultura una generación transmite a la siguiente las formas de juego que encuentre más satisfactoria.
- c) El juego en la infancia es informal. Se dice así porque el juego de los niños es espontáneo; el niño va a jugar cuando él quiera y con los juguetes que desee, teniendo una independencia del lugar y del momento." (1)

Para comprender el juego simbólico y el desarrollo psíquico, el cual se inicia al nacer y concluye en la edad adulta, se analizará el desarrollo del niño desde el punto de vista de la psicología genética, siendo uno de sus principales representantes Jean Piaget; quien propugna por una teoría de características interdisciplinarias, manejando aspectos biológicos, psicológicos, sociológicos, lingüísticos, lógicos y epistemológicos.

El individuo actúa cuando experimenta una necesidad, es decir, cuando se rompe momentáneamente el equilibrio entre el medio y el organismo; ahora bien una forma de restablecer el equilibrio precisamente será el juego. En este proceso, la equili

(1) Hurlock, Elizabeth, Desarrollo psicológico del niño, edit. Mc. Graw Hill. México 1979. pp. 477,478,481.

bración se da inicialmente por los mecanismos de asimilación y acomodación, pero también por un intercambio entre el sujeto y el objeto.

1.2. CONCEPTOS DEL JUEGO

El juego es una palabra que se emplea de diferentes maneras y, por esto, su significado real suele perderse.

El juego es una actividad propia de los animales y de los seres humanos, para los primeros representa el desarrollo de los instintos en su adaptación al mundo circundante y para los humanos adquiere un papel básico en su desarrollo social, intelectual y físico.

La ausencia de la actividad lúdica priva al niño de muchas oportunidades de aprendizaje esenciales para un desarrollo sano; es por medio del juego que el niño puede externar intereses que no puede hacerlo con otros medios.

El juego, y su importancia en el desarrollo infantil, se ha visto desde diferentes puntos de vista: filosóficos, psicológicos y pedagógicos entre otros.

La mayoría de los psicólogos que hablan sobre el desarrollo humano lo dividen en períodos, etapas, estadios, delimitados por una cronología aproximada, esto lo hicieron con base en la manifestación de conductas intelectuales, afectivas y

motoras preponderantes en determinados momentos de la vida y que se manifiestan en las personas de diferentes culturas y es tratos sociales. Esto es importante y necesario mencionarlo, ya que independientemente de la división que establecen, el juego siempre aparece como una constante en la actividad del niño. Ahora bien, la diferencia radica en la concepción que se tenga de él.

Desde tiempos antiguos se le ha dado importancia al juego:

Aristóteles: Menciona que el juego nos acerca a la felicidad y la virtud.

Platón: Le concede un valor educativo y gradúa juegos para las diferentes edades.

Con el avance cultural que se dio en el transcurso del tiempo se especuló sobre la importancia y la necesidad del juego humano.

Locke: Propone que para que el juego se dé en su plena expresión debe darse libertad para ello, en esta misma propuesta se encuentra Juan Jacobo Rousseau, quien también cree en la creatividad humana, por medio de la cual el niño conoce el

mundo y sociedad.

Kant: Relaciona el concepto de juego con una actividad estética y que ésta produce placer y favorece la salud.

J. Paul Rither: Por medio del juego el niño descubrirá sus alcances, establecerá un orden propio, logrando así una armonía espiritual.

Los autores antes mencionados no llevaron a la práctica su teoría, años más tarde Federico Froebel relaciona el juego con el ámbito educativo, organizándolo y sistematizándolo, y para que se den condiciones óptimas para el juego crea materiales a los cuales denomina "dones" y "ocupaciones".

Decroly: Considera al juego como un medio para que el niño realice asociaciones, trayendo a su mente recuerdos, abstracciones y juicios, también por medio del juego se encauza al niño al verdadero trabajo.

La pedagogía moderna y contemporánea ha llegado a reconocer el juego como un instrumento de la primera educación humana.

La psicología y antropología le han reconocido una -

función biológica y social al juego.

Freud:

Interpreta al juego como proyec_ -
ción y deseos, compuestos en actos
y conflictos desagradables con el
fin de dominarlos.

El juego y la fantasía para Freud,
revelan algo de la propia vida y -
motivación del individuo.

Groos:

Se interesó en el juego y presentó
su teoría bajo dos aspectos:

1) Teoría general del juego como -
preejercicio.

Ejercicio preoperatorio neces_a_ -
rio para la maduración y que in_ -
terviene antes que ésta esté -
terminada.

Los acompañantes psíquicos de -
este preejercicio son:

- a) Placer. actividad de cual_ -
quier tendencia instintiva.
- b) Alegría. Inherente a cual_ -
quier acción lograda.

El juego lo concibe como actividad

en persecución de fines particula_
res.

2.- Teoría especial de la ficción
simbólica.

La imaginación simbólica se -
presenta a principios del se_
gundo año, los juegos inicia_
les de ejercicio sensoriomotor
también.

La ficción simbólica no es -
sino la traducción interna del
hecho objetivo que es el pre_
ejercicio.

El juego simbólico es en sí -
mismo (Groos menciona que es
un conjunto), un juego de ejer_
cicio pero que ejercita una -
forma particular del pensamien_
to que es la imaginación.

La teoría de Groos sobre el juego no es más profunda
y solo marca los aspectos anteriores, siendo al respecto poca
la información de su trabajo sobre el juego en el ser humano,
ya que se enfoca más en el de los animales.

1.3. TEORIA DEL DESARROLLO DE PIAGET.

Las teorías del desarrollo se han dividido en diferentes etapas, períodos o fases. Piaget, en particular, menciona que el desarrollo del niño pasa por tres períodos que siguen un orden de secuencia, y donde el niño no puede pasar a un período superior sin haber superado el inmediato inferior.

Los períodos son los siguientes:

- 1.- "Senso-motor
- 2.- Operaciones concretas
- 3.- Operaciones formales" (2)

Piaget al llegar a esta división se guía por tres criterios básicos:

- 1.- "Que el orden de sucesión de las adquisiciones sea constante: Que un carácter no aparezca antes que otro y la sucesión de las conductas sea constante.
- 2.- El carácter integrativo: Las estructuras construidas en cierta edad sean parte integrante

(2)

Maier, Henry, Tres teorías sobre el desarrollo del niño,

EDIT. Amorrortu, Buenos Aires, 1979. p.166

de las estructuras de la edad siguiente.

3.- Estructura de conjunto: No se caracteriza a un - estadio por propiedades extrañas unas a otras, - sino por un conjunto; cuando se alcanza una es_ tructura pueden determinarse todas las operacio_ nes que recubre, las cuales al principio no tie_ nen ninguna relación visible entre sí; y una con_ cepción que obedece al orden de la génesis:

a) Preparación y terminación: Todo estadio será de preparación por una parte y de terminación por otra, esta última será cuando se presente el equilibrio para que aparezca el siguiente estadio, el cual será de preparación para que se de nuevamente el equilibrio.

b) Proceso de formación: Se presenta la diferen_ ciación de la estructura anterior y prepara_ ción de la siguiente" (3)

Explicando brevemente la división de los períodos, - se citan a continuación:

PERIODO SENSO-MOTOR O SENSORIO MOTRIZ

Se le llama así porque en esta etapa no aparece toda

(3) Piaget, J. Problemas de Psicología genética, Ed. Ariel, México 1981. pp. 63, 64.

vía la función simbólica, se caracteriza por movimientos espontáneos y reflejos adquiridos, los cuales van progresando continuamente hasta llegar a la integración de esos reflejos en unidades de movimiento y desplazamiento que reciben el nombre de esquemas.

Este período lo subdivide en seis estadios:

- 1.- Uso de reflejos (0 a 1 mes)
- 2.- Reacciones circulares primarias (1 a 4 meses)
- 3.- Reacciones circulares secundarias (4 a 9 meses)
- 4.- Coordinación de esquemas secundarios y su aplicación a nuevas situaciones (9 a 12 meses)
- 5.- Reacciones circulares terciarias (12 a 18 meses)
- 6.- Primer internalización de esquemas y solución de algunos problemas de deducción (18 a 24 meses).

PERIODO DE OPERACIONES CONCRETAS

Ya que se han desarrollado los principales esquemas sensoriomotrices y elaborada la función semiótica entonces se podrán interiorizar directa y rápidamente las acciones en operaciones.

En este período también hay una acción sobre lo real, hay transformaciones por acciones interiorizadas y agrupadas

en sistemas coherentes y reversibles (reunir y disociar, etc)

Este período lo subdivide en:

Fase preconceptual:

Estadio de aparición de la función simbólica y comienzo de acciones internalizadas acompañadas de representación (2 a 4 años).

Fase del pensamiento intuitivo:

Organizaciones representacionales basadas tanto en configuraciones estáticas como en la asimilación de la propia acción. (4 a 5 años).

Regulaciones representacionales articuladas (5 a 7 años).

Fase de operaciones concretas:

Operaciones simples (clasificación, seriación, correspondencia, término a término) (7 a 9 años).

Sistemas totales, coordenadas euclidianas, conceptos proyectivos, simultaneidad (9 a 11 años).

PERIODO DE OPERACIONES FORMALES:

Aquí el sujeto llega a desprenderse de lo concreto y a situar lo real en un conjunto de transformaciones posibles.

En esta nueva estructura se da una liberación de lo

concreto en favor de intereses orientados hacia lo intelectual y hacia el porvenir.

Esta etapa se da durante la preadolescencia y la adolescencia, según algunos autores una etapa difícil de desarrollo en los sujetos.

La subdivide en:

Lógica hipotético-deductiva y operaciones combinatorias (11 a 14 años).

Estructura de reticulado y el grupo de cuatro transformaciones (14 años en adelante) INCR*

Con respecto al juego, Piaget establece la siguiente clasificación:

Juego por
ejercicio:

Su función es más bien el placer mismo del movimiento. Los movimientos o ejercicios que realiza los hace por gusto y no por necesidad. No hay símbolo ni reglas.

Juego simbólico:

Los juegos simbólicos, no tienen el mismo objetivo del juego

* Identidad, Negación, Reciprocidad, Correlatividad.

go de ejercicio (el cual no requiere de pensamiento ni representación especialmente lúdica), en éste, el símbolo representa un objeto ausente, es la comparación entre un elemento dado y uno imaginario.

Juego reglado:

Estos juegos ya implican relaciones sociales o interindividuales, hay que aceptar las reglas impuestas y la regularidad dada por el grupo y su violación representa una falta.

Juego de

Construcción:

Cuando los niños son capaces de distinguir entre fantasía y realidad, vuelven su atención al juego constructivo, algunos niños obtienen gran satisfacción en sus creaciones, su capacidad creadora se desarrolla, se sienten motivados para fomentar sus capacidades, al principio el niño enseña todos sus trabajos y posteriormente se vuelve más crítico en su

habilidad.

Los juegos de construcción constituyen la transición entre los tres anteriores.

Relacionando los tres períodos y la clasificación de los juegos, puedo decir que existe una correspondencia entre ellos; la división se hizo así porque es en la etapa en que más se presentan, esto no quiere decir que solamente en ese período se de determinado juego.

P E R I O D O

J U E G O

Senso-motor ----- Por ejercicio

Operaciones concretas ----- Simbólico - Reglado-
construcción.

Operaciones formales ----- Regla (como el aje-
drez).

En cuanto al programa de educación preescolar, se observa que aborda la función semiótica en cuanto al objetivo de favorecer el pase del símbolo al signo.

" Los símbolos son formas que el niño utiliza para representar algo, los cuales tienen un significado muy personal que son comprensibles sólo para el mismo niño en función de sus experiencias y conocimientos personales. El signo es una representación colectiva elegida arbitrariamente por la sociedad y la cultura" (4)

A través de las experiencias y conocimiento que va adquiriendo de la realidad que le rodea, el niño va incorporando en su representación el manejo de los signos socializados que son expresados en su juego, en el lenguaje que maneja y en sus expresiones corporales.

Se observa entonces que la teoría del desarrollo de la inteligencia va muy relacionada con la del juego, por lo que la teoría del juego propuesta por Jean Piaget será manejada en el siguiente capítulo.

(4) Programa de Educación Preescolar, Libro 1. Secretaría de Educación Pública, México 1981. p. 114.

C A P I T U L O

I I

" EL JUEGO SIMBOLICO "

2.1. LA IMITACION

2.2. TEORIA DEL JUEGO DE PIAGET

2.1 LA IMITACION

Un antecedente importante de la función simbólica es el período senso-motor, el cual se caracteriza porque en él se desarrollan los principales esquemas sensoriomotrices.

Aquí se comienza a dar la imitación (aunque es una imitación directa) como un proceso que lleva posteriormente a la representación (imitación diferida) y así, llegar a la función semiótica, la cual incluye cinco aspectos principales:

- 1.- Imitación diferida: Se da en ausencia de un modelo.
- 2.- Juego simbólico: Es una imitación pero acompañada de objetos que se han hecho simbólicos.
- 3.- Dibujo: Expresión que destaca el elemento que ha asimilado y acomodado el niño de la realidad; intermediario entre el juego simbólico y la imágen mental.
- 4.- Imágen mental: Encargada de llevar al plano men-

tal el símbolo elaborado por la imitación.

5.- Lenguaje: Evocación verbal de acontecimientos.

Es en el período sensomotor donde se comienza a dar la imitación, dividida ésta en seis estadios para un mejor estudio.

1.- Ausencia de imitación

2.- Imitación esporádica

3.- Imitación sistemática

4.- Imitación de los movimientos no visibles

5.- Imitación sistemática de los modelos nuevos

6.- Imitación diferida

En el niño recién nacido no se da aún la imitación,

esta se va dando conforme el niño va creciendo, no existe la imitación propiamente dicha sino que es un desencadenamiento reflejo por un estímulo externo.

Los reflejos son característicos de los niños recién nacidos; Helen Bee en su libro "El desarrollo del niño" menciona que entre los reflejos más importantes se encuentran los relacionados con la alimentación:

- Reflejo de "Hociqueo ". Cuando se le toca la mejilla cerca de la boca, el bebé voltea la cabeza y busca con la boca el objeto que lo tocó.
- Reflejo de Succión. El bebé hace automáticamente un movimiento de succión cuando se le tocan los labios o se le introduce algo en la boca.
- Reflejo de Deglución. En esta edad el bebé aún no sabe combinar la respiración con la deglución.
- Reflejo Moro. Cuando se produce un ruido fuerte - cerca del bebé, cambia de posición o hace otro movimiento similar. Este reflejo desaparece por lo general a los tres meses, en caso de no desaparecer se considera que existe un daño cerebral.

Se habla de imitación cuando los mecanismos de los actos reflejos provocan procesos que hacen posible la imitación de cierto movimiento. Pero cuando el reflejo es varias veces repetido y su duración se extiende más allá de la imitación inicial, se dice que el niño comienza a imitar.

El paso de los actos reflejos a lo que es la imitación es muy difícil de determinar ya que se necesita una observación muy minuciosa en cada niño.

Los esquemas reflejos comienzan a asimilar ciertos elementos exteriores y éstos se van ampliando conforme a las experiencias adquiridas.

Existen dos condiciones para que aparezca la imitación:

- 1.- " Que los esquemas sean susceptibles de diferenciación frente a los datos de experiencia.
- 2.- Que el modelo sea asimilado a un esquema ya adquirido ". (5)

(5)

Cuando el objeto mismo responde a la actividad asimiladora del sujeto y la acomodación del objeto se prolonga más allá de la percepción es cuando se da el comienzo de la imitación.

El contagio vocal es el comienzo de la imitación fónica, se da aproximadamente a los tres meses; por lo que respecta a lo visual algunos hechos parecen indicar el comienzo de la imitación, es decir; conductas en las cuales los niños prolongan sus movimientos de acomodación a los desplazamientos del rostro de otro.

El contagio vocal y la imitación esporádica son datos que hacen suponer el comienzo de la imitación sistemática e intencional de los sonidos conocidos por el niño, también aprende a imitar los movimientos de los otros, similares a los suyos, propios y conocidos o visibles.

Dentro de la imitación se habla de dos procesos fundamentales que son: la asimilación y la acomodación.

" Asimilación: incorporación de nuevos objetos y experiencias a los esquemas siguientes.

Acomodación: modificación de esquemas como resultado de nuevas experiencias". (6)

Estos dos procesos están muy diferenciados ya que la imitación puede ser concebida como derivación de los dos. La imitación de los modelos nuevos desarrolla la acomodación en sí misma.

Piaget clasifica lo anterior como reacciones circulares primarias (segundo estadio sensoriomotor); en estas la asimilación, que llega a incorporar nuevos objetos a esquemas anteriores ya diferenciados, consiste en que si una acción -- del niño lleva por casualidad a un determinado resultado y es capaz de ser percibido por el niño, la misma acción será un estímulo para que el niño la repita.

El niño tiende a practicar los movimientos o sonidos, equivocándose algunas veces, lo que hace que dude al imitarlos, pero lo que pasa es que la imitación ha llegado a una especie de acomodación sistemática, que trae como consecuencia una modificación de los esquemas en función del objeto.

(6)

Programa de Educación Preescolar, Op. cit. p. 111

Posteriormente el niño ya no duda sino que imita in mediatamente los modelos que se le presenten; es decir, se si gue dando la imitación, sólo que ahora es la acomodación la - que se manifiesta.

Aquí los procesos de acomodación y asimilación se - combinan y llegan a constituir un estado de mayor equilibrio.

Cuando el niño es capaz de imitar interiormente una serie de modelos dados como imágenes por esquemas de actos, en tonces la imitación alcanza ya los niveles de representación.

El término representación se emplea en dos sentidos diferentes:

- 1.- " A veces se confunde con el pensamiento, con - toda inteligencia que se basa en sistema de con ceptos o esquemas mentales, entonces se le lla- ma representación conceptual.
- 2.- Cuando se le considera como imagen mental o re- cuerdo imagen (evocación simbólica de realida- des ausentes), se le llama, entonces, represen-

tación simbólica." (7)

En la imitación diferida y representativa no necesariamente interviene la representación conceptual ni los signos, ya que sólo existen símbolos (imagen, recuerdo de evocación, el objeto simbólico).

La imitación por lo tanto, se adquiere por constante asimilación de modelos a esquemas susceptibles de acomodarse - a ellos.

Se dice que la imitación es una prolongación de la - inteligencia, siempre y cuando se de una diferenciación en función de los modelos nuevos.

La imagen va a estar muy relacionada con la imitación y va a ser concebida como una actividad (perceptible), además va a ser la base o punto de partida de la imitación-dibujo.

En este proceso de la imitación, podemos decir, que en sí no se está dando el juego simbólico, sino que es preejercicio o conductas sensoriomotoras que no necesitan de acomodaciones nuevas y se reproducen por "placer funcional", no hay - símbolo ni reglas.

(7) Piaget, J. La formación del símbolo en el niño,

2.2. TEORIA DEL JUEGO DE PIAGET.

El juego simbólico es indudablemente el apogeo del juego infantil.

" Con la habilidad de retener permanentemente las imágenes de objetos durante sus dos años de vida el pequeño llega a ser capaz de pensar de modo representativo y de expresar sus ideas como símbolos lúdicos. Es así como comienza a tomar los objetos que en su mundo hay y crea un símbolo con sus acciones ". (8)

La imitación y el juego simbólico no se relacionan directamente, entre ellos se va a dar la representación.

Piaget hace una clasificación del juego simbólico y lo divide en tres estadios.

Estadio I

- Esquema simbólico: Reproducción de una acción propia.
- Asimilación simple de un objeto a otro.
- Combinaciones simbólicas variadas.

(8) Wolfgan, Ch. Como ayudar a los preescolares pasivos y agresivos mediante el juego. Ed. Paidós, España 1984.p.22

Estadio II

- Los juegos simbólicos comienzan a desaparecer, se aproximan cada vez más a lo real y se comienza a dar una imitación de la realidad.

- Símbolos colectivos.

Estadio III

- Disminución del símbolo en provecho de juegos de regla, las construcciones simbólicas son más cercanas al trabajo continuo y adaptado.

El juego se da cuando el fenómeno nuevo es comprendido por el niño y aplica esquemas conocidos a situaciones nuevas.

El símbolo lúdico deja de ser cuando se da un progreso en el sentido de la representación, dándonos lo que se llama esquemas simbólicos.

Los esquemas simbólicos van a ser la señal de la transición que se da entre el juego del ejercicio y el juego simbólico; en el primero, se da un placer funcional y ejerce una conducta fuera de su contexto de adaptación; en el segundo, el sujeto tiene ya la capacidad de evocar alguna conducta en ausencia de su objeto habitual o en presencia de éste.

Aquí se da también un cambio de la imitación exte -

rior (en presencia del objeto) a la imitación interna o diferida (en ausencia del objeto).

En el símbolo lúdico el niño utiliza "esquemas" * ya familiares para él y ritualizados, en el curso de juegos - motores y antes de ponerlos en acción en presencia de objetos nuevos, los asimila para después utilizarlos en la imitación o evocación de nuevos sistemas.

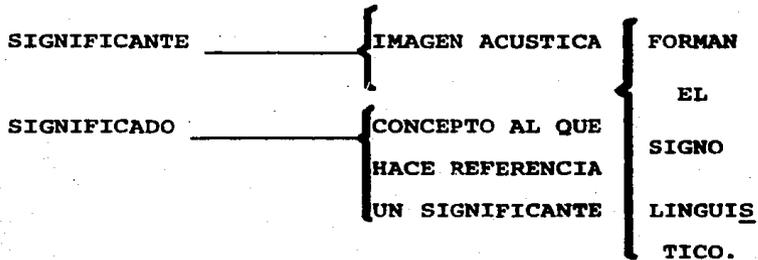
En el juego simbólico hay símbolo y no solamente - juego motor, porque hay asimilación ficticia de un objeto al esquema y ejercicio de éste sin acomodación.

Aquí la imitación diferida del modelo nuevo tiene -- lugar después de su aparición y el juego simbólico va a ser - la representación de una situación sin una relación directa - con el objeto que le sirve de pretexto ya que éste simplemen- te va a servir para evocar la cosa ausente.

La imitación diferida repercute sobre la intelligen- cia haciendo posible la representación, facilitando la acom^o dación interior de los esquemas a las nuevas situaciones.

El símbolo implica la representación de un objeto - ausente, el símbolo se basa en:

(*) Esquemas: Modo de reacciones susceptibles de reproducirse y de ser generalizadas . Las acciones se repiten o se aplican a nuevos contenidos o situaciones.



El esquema simbólico de orden lúdico alcanza casi -
el nivel signo.

SIGNO _____ Significante arbitrario o -
convencional.

El signo supone una relación social, la motivación
característica del símbolo podría ser el producto del pensa_
miento simplemente individual.

El símbolo le proporciona los medios con que puede -
contar para asimilar lo real a sus deseos o intereses.

El juego resulta indispensable para que se de un e_
quilibrio afectivo e intelectual (los cuales disponen de ac_
tividad) y que la motivación no sea solamente la adaptación
a lo real, sino la asimilación de lo real al yo sin que exis_
tan coacciones ni sanciones.

En el juego simbólico, los símbolos propios de es_
tos son tomados de la imitación a título de instrumentos.

"El juego simbólico no sólo es asimilación de lo real al yo, sino también es una asimilación asegurada por un lenguaje simbólico construido por el yo y modificable a la medida de las necesidades".⁽⁹⁾

El juego simbólico se interesa por las realidades simbolizadas y el símbolo ocupa un papel importante porque por medio de él se evocan las realidades que en determinado momento son de mucha ayuda para conocer mejor al niño.

Esta función además nos ayuda no sólo en los casos afectivos, sino que también en los intereses cognoscitivos.

Con estos juegos también se desarrollan los de construcción con los cuales construyen verdaderas adaptaciones, soluciones de problemas y creaciones inteligentes.

Además el juego simbólico es un auxiliar para conocer los conflictos inconscientes, intereses sexuales, defensa contra la angustia, fobias, agresividad o identificación con agresores, lo que nos permite tener un amplio conocimiento del niño y ayudarlo cuando presente algún problema afectivo, psicológico o cognoscitivo.

De los cuatro a los siete años aproximadamente los juegos simbólicos comienzan a desaparecer porque el niño va

⁽⁹⁾ Piaget, J. Inhelder, B. Psicología del niño, Ed. Morata España 1981. p. 66

imitando ya la realidad, el niño comienza una etapa que se llama simbolismo colectivo, en el que ya no esta jugando solo, juega ahora entre dos o más niños.

Entre los once y doce años el juego simbólico se puede decir que desaparece y se da el comienzo del juego de reglas y las construcciones simbólicas son cada vez más transformantes y cercanas a la realidad.

C A P I T U L O

I I I

" LA EDUCACION PREESCOLAR EN MEXICO "

**3.1. ANTECEDENTES DE LA EDUCACION PREESCOLAR
EN MEXICO.**

3.2. PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR (1981)

3.3. LA ALTERNATIVA DIDACTICA (1984-1985)

3.1. ANTECEDENTES DE LA EDUCACION PREESCOLAR EN MEXICO.

Dentro de la Historia de la Educación Preescolar en México, me encontré que no existe mucho material sobre como fue el origen y secuencia de su desarrollo hasta nuestros tiempos ya que la educación de los niños pequeños se consideraba como una tarea de los padres de familia los cuales les enseñaban libremente tradiciones y costumbres, pero con el cambio del tiempo las formas de pensar y la evolución de las sociedades cambiaron y se necesito hacer cada vez un estudio más profundo sobre el desarrollo de los niños en México; y se hace esta revisión para conocer si el juego simbólico ya lo trataban en los programas anteriores o que papel tenía el juego .

La familia por si sola no alcanza a resolver las necesidades educativas de los infantes, por lo que la sociedad les brinda ayuda para la educación de éstos a través de los Jardines de Niños primeramente.

La educación preescolar en México surge a finales del siglo XIX cuando se pretendía implantar el positivismo; para lograr un avance en materia educativa se adoptó primeramente el método y la teoría de Froebel, los cuales fueron traídos a nuestro país por el Doctor Luis E. Ruiz, bajo la gestión de Justo Sierra como funcionario de educación.

En enero de 1904 se establecen en forma definitiva los jardines de niños en la Ciudad de México, fundándose dos planteles, el primero llamado Federico Froebel, bajo la dirección de la Profesora Estefanía Castañeda y el segundo, Enrique Pestalozzi, dirigido por la Profesora Rosaura Zapata (10)

Conforme al Doctor Ruiz, el programa debía contener:

- a) Juegos gimnásticos: para cultivar en buena forma las facultades físicas de los párvulos.
- b) Dones y juguetes: rigurosamente graduados de acuerdo a los niños.
- c) Labores manuales, juegos destinados a ejercitar la mano, los sentidos y la inteligencia del niño y dotarlo de conocimiento.
- d) Pláticas de estilo moderno, con objeto de satisfacer las necesidades intelectuales y morales de los niños.
- e) Canto: medio ingenioso cuyo fin era amenizar los trabajos facilitando la disciplina, contribuyendo al sentimiento estético.

(10) Larroyo, Francisco, Historia Comparada de la Educación en México, Ed. Porrúa, México 1964. p. 313

En el año de 1907 en un anhelo de renovación y progreso son enviadas a los Estados Unidos unas educadoras con el fin de documentarse en lo que se refiere a la educación preescolar.

Más tarde la profesora Estefanía Castañeda lucha por la renovación de los Jardines de Niños mexicanos, esta lucha encuentra eco en los trabajos realizados por el pedagogo mexicano Lauro Aguirre y el oficial mayor Roberto Medellín (1925-1930) cuyo objetivo era la nacionalización de la enseñanza en el sentido de reafirmar las tradiciones y valores culturales.

En 1937 por decreto presidencial, los jardines de niños pasan a depender de la Secretaría de Salubridad y Asistencia (S.S.A.). Por problemas existentes bajo esta dirección en 1939 la conferencia nacional de educadoras logra que su grupo regrese a la Secretaría de Educación Pública.

La Secretaría de Educación Pública decreta entonces, que se reglamente la educación preescolar, estableciendo lineamientos donde se consideró cómo y a quién se les impartiría dicha educación, siendo uno de sus objetivos procurar extender la educación a toda la población infantil de la República Mexicana; así se dió mayor auge a la creación de los jardines de niños para atender a la mayor parte de la población infantil en edad de recibirla.

Los jardines de infantes tenían como función social

la de complementar la acción del hogar en lo que se refiere a la adquisición de hábitos y actitudes; proveerlo de oportunidad y de experiencia para la ampliación y perfeccionamiento de su lenguaje, introducirlo en un núcleo social más amplio, ponerlo en contacto con un medio físico que satisfaga sus necesidades de juego, colaborar en el cuidado de la salud física y mental.

Bajo el período de Jaime Torres Bodet como Secretario de Educación Pública en 1960, se comienza una reforma a los planes de trabajo para los jardines de niños, basándose en el desarrollo biopsíquico, los intereses y las necesidades de los educandos; y las actividades se organizaron en torno a estos temas:

- a) La protección de la salud.
- b) La iniciación en el conocimiento y uso de los recursos naturales.
- c) La adaptación e incorporación del ambiente social.
- d) El adiestramiento manual e intelectual.
- e) La expresión creadora.

Como se puede observar dentro de los programas y objetivos de la educación preescolar no se contempla el desarrollo de la representación o función simbólica, por tanto, el juego simbólico no aparece; se maneja el juego como ejercicio

o como un medio para que el niño descargue su energía, pero - sin analizar en éstos el por qué o cuáles son los motivos por los que los niños actúan así; tampoco se menciona como se da - el aprendizaje en los niños, ni la interacción entre el sujeto y el objeto.

3.2. PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR (1981)

La administración educativa actualmente le ha dado - más importancia a la educación preescolar, considerandola como el primer peldaño de la formación escolarizada; por lo que la Secretaría de Educación Pública se propone ofrecer un año de - educación preescolar a los niños de 5 y 6 años primordialmente, además de llevarla a otros sectores de la sociedad que hasta - el momento no la habían tenido, como las comunidades indígenas, urbano-marginales, rurales marginales y rurales urbanas.

Otro de sus intereses es que la educación preescolar pase a formar parte del currículo de Educación Elemental y se establezca una continuidad con la educación primaria.

"La fundamentación psicológica del programa compren_ de tres niveles; el primero fundamenta la opción psicogenética como base teórica del programa; el segundo aborda la forma co_

mo el niño construye su conocimiento y el tercero las características más relevantes del niño en el periodo preoperatorio". (11)

Con el enfoque psicogenético en la educación preescolar se pretende orientar a las educadoras para que tengan bases pedagógicas para la atención del niño entre cuatro y seis años.

Estas orientaciones se basan en la teoría de Jean Piaget, ya que fue una de las personas que más se interesó por entender y explicar la naturaleza del pensamiento y razonamiento de los niños.

Para Piaget el desarrollo cognoscitivo es el resultado de la interacción de factores tanto internos como externos al individuo, con ésta también se puede explicar el desarrollo de su personalidad y la estructura de su pensamiento a partir de los primeros años de vida.

Este autor concibe al niño como una persona con características propias de su modo de pensar y de sentir que necesita ser respetado por todos, creandose un medio acorde con su ritmo de desarrollo individual, tanto emocional como intelectual.

(11) Programa de Educación Preescolar. Op.cit. P. 111

Retomando la teoría de Piaget la Dirección General de Educación Preescolar elaboró el programa para jardines de niños formulándose un objetivo para este nivel educativo: "Favorecer el desarrollo integral del niño tomando como fundamento las características propias de esta edad". Entendiéndose por desarrollo integral el proceso de cambios y alteraciones, que parecen surgir de manera ordenada durante un tiempo razonable, en la conducta del individuo, tanto en sus potencialidades en general como en sus cualidades, capacidades, hábitos, etc. dando lugar comunmente a maneras nuevas y mejoradas de reaccionar, constituyendo al hombre como un ser humano completo. Entiéndase aquí que hasta los cambios negativos son parte del desarrollo integral.

Para llegar a tal desarrollo del niño se hace necesaria una visión total del proceso de aprendizaje basándose en las características del niño en edad preescolar (período preoperatorio) y en los ejes de desarrollo durante este proceso.

El período preoperatorio se extiende aproximadamente desde los dos años hasta los seis o siete años, aquí el niño va construyendo las estructuras que le servirán de base a las operaciones concretas del pensamiento, a la estructura paulatina de las categorías del objeto, del tiempo, del espacio y la casualidad, a partir de acciones y no del pensamiento.

Se da una relación entre el niño como sujeto que conoce y los objetos de conocimiento, interactuando entre sí :

S ←-----→ O

En este período se presenta el egocentrismo en el cual el niño no es capaz de disociar espontáneamente lo interno de lo externo, de diferenciar entre él mismo y la realidad que lo rodea (Piaget).

Se considera como una indiferenciación entre el sujeto y el mundo exterior y no por un conocimiento exacto que el sujeto tuviera de sí mismo.

El niño entre los tres y siete años muestra un gran deseo de conocer la causa y la finalidad de las cosas que le interesan, por lo que hace frecuentemente la pregunta del ¿por qué?.

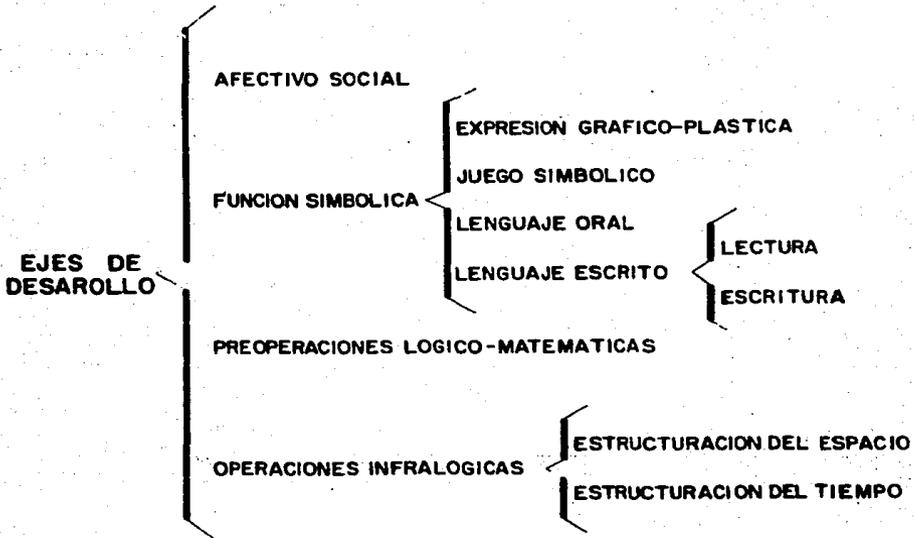
Existen características en el pensamiento del niño, por medio de las cuales podrá conocer y aclarar la confusión e indiferenciación entre el mundo interior o subjetivo y el universo físico:

ANIMISMO: Tendencia a darle vida a las cosas u objetos.

ARTIFICIALISMO: Creencia de que todas las cosas han sido creadas por un ser divino o producidos y puestas ahí por alguien.

REALISMO: El niño supone que son reales hechos que no se han dado como tales.

De acuerdo con los objetivos generales del programa de educación preescolar se plantean ciertas actividades que deben desarrollarse en 10 unidades con sus respectivas situaciones las que deben tomar en cuenta al realizarse los ejes de desarrollo, los cuales se eligieron fundamentándose en las líneas básicas del desarrollo del niño en el período preoperatorio. (cuadro 1).



Cuadro 1

En la división de los ejes de desarrollo, el juego-simbólico pasa a formar parte de la función simbólica o capacidad representativa como un factor determinante para la evolución del pensamiento y de otras estructuras de éste, las que se van constituyendo paulatinamente e incorporando a otras más complejas para expresarse en un conocimiento más elaborado.

Cada función se divide en tres niveles que el niño irá alcanzando a través de las actividades que desarrolle en el jardín de niños, la mayoría de los niveles son alcanzados en este período.

A continuación solamente mencionaré división de la función simbólica en sus aspectos y niveles (véase cuadro 2).

Esta división se hace para un mejor estudio, pero los demás ejes de desarrollo se logran también por medio del juego, ya que es una característica del niño en esta etapa. El niño jugando aprende más que si se le obliga a realizar actividades que no sean de su agrado.

Con los ejes de desarrollo como base y principalmente de la función simbólica el niño pasará a través de muchos momentos intermediarios para lograr la construcción de signos y así llegar al lenguaje oral y escrito que utilizan los adultos y posteriormente pasar al período de operaciones concretas.

La función simbólica resulta de una diferenciación entre los significantes y los significados. Los símbolos y los

signos son diferenciados de sus significados, permiten evocar objetos no percibidos, lo cual va a constituir la representaci3n.

3.3. LA ALTERNATIVA DIDACTICA
(1984-1985)

Por los problemas y necesidades existentes en México, la Secretaría de Educación Pública se propone crear propuestas metodológicas acorde con los educandos.

La Dirección General de Planeación creó un proyecto de investigación interinstitucional e interdisciplinario (Dirección General de Planeación, Dirección General de Contenidos y Métodos Educativos, Dirección General de Educación Preescolar, Dirección General de Evaluación y Facultad de Psicología de la U.N.A.M.) para responder a los propósitos del nivel de educación preescolar llamando a éste "Proyecto experimental de alternativas didácticas en preescolar", siendo ahora el objetivo "Encauzar con bases científicas la evolución del desarrollo integral y armónico del niño en esta etapa de su vida".

La alternativa didáctica no menciona en que teóricos se apoyan, explicando solamente que retoman principios que se basan en teorías psicopedagógicas semejantes, sin explicar -cuales.

Para favorecer el desarrollo integral del niño en la alternativa didáctica se toman en cuenta las siguientes áreas de desarrollo:

- Afectivo social
- Cognoscitiva
- Psicomotora

Haciendo mención que ninguna secciona al ser humano, sino que se dividen así para estudiarlas mejor.

No se menciona una actividad donde entre el juego - simbólico, por lo que mencionaré como se dividen cada una de las áreas para conocer si es tomado el juego en la alternativa didáctica.

Area afectivo-social

El objetivo de esta área es que el niño adquiera seguridad, autonomía, por medio de un clima de afecto, aceptación, cooperación y respeto.

Los aspectos más significantes de esta área son:

- Autonomía
- Identidad personal
- Expresión de afectos
- Cooperación
- Conocimiento y cuidado del medio ambiente
- Actitud positiva ante el trabajo

- Identidad nacional

Area cognoscitiva

En esta etapa el niño esta motivado para poner a tra bajar sus procesos simbólicos como la imitación, el lenguaje, jugar a "hacer como", dibujar, modelar, dramatizar, él piensa las acciones que quiere realizar con un cierto orden, anticipando cómo y con qué lo va a hacer.

Los aspectos relevantes de esta área son:

- Sensopercepciones
- Juego simbólico
- Lenguaje
- Seriación
- Clasificación
- Cantidad
- Relaciones espaciales
- Relaciones temporales
- Relaciones causa-efecto

Area psicomotora

Aquí se pretende que el niño avance en la integración de un esquema corporal, desarrollo muscular en cuanto a rapidez, precisión, fuerza, habilidad en el manejo de materia

les y herramientas que le permita bastarse a sí mismo, en sí, que tenga un desarrollo psicomotor.

Los aspectos más importantes de ésta son:

- Conocimiento y utilización de su cuerpo
- Equilibrio
- Lateralidad
- Coordinación perceptivo motriz
- Dinámica manual

En esta alternativa el juego simbólico entra en el área cognoscitiva.

"El juego simbólico es la capacidad que tiene el ser humano de representar las cosas y los objetos de diferentes maneras a través de diversos materiales y situaciones. Es por medio de éste, que el niño puede expresar libremente las cosas - como él las entiende y las necesita; en el juego cualquier objeto puede representar a otro y comportarse de acuerdo a sus - necesidades" (13)

Los aspectos que deben tomarse en cuenta en el juego simbólico son:

(13) Documento base. Información para la operación de la alternativa didáctica. S.E.P. 1984 p. 161

- _ Representar experiencias personales significativas a través de diferentes medios (construcción, dibujo, modelado, etc.)
- Imitar sonidos y acciones
- Caracterizar diversos personajes
- Jugar con objetos utilizandolos "como si fueran"

El que el juego simbólico se encuentre en el área cognoscitiva no quiere decir que solamente ahí se va a presentar y que vamos a aprender unicamente los conceptos o aspectos que se marcan en esa área, se enmarca en ésta porque es donde apoyará más al niño, relacionandose con los demás aspectos para así conjuntamente crear un mejor desarrollo de esta área.

Como ya se mencionó anteriormente el juego va a ser el medio más factible para que se de el conocimiento en el niño y debe ser aprovechado en todo momento por los educadores y personas que convivan con él.

Dentro de esta alternativa hay algo relevante por mencionar ; el niño planea, realiza y evalúa sus actividades y la educadora es un guía (orientadora), por lo que el niño es más independiente y expresa lo que desea realizar de acuerdo a sus necesidades e intereses.

En la alternativa didáctica se le da importancia a las experiencias formativas que se consideran como un vehículo

de desarrollo y aprendizaje y que por medio de ella el educador proporciona al niño los elementos necesarios para su evolución, este proceso es porque el niño vive inmerso en un ambiente en los cuales existen diversos tipos de estímulos (físicos, afectivos y sociales) con los que está en continua interacción actuando con ellos y propiciándole nuevas experiencias modificándole sus capacidades y dando lugar a nuevos hábitos, habilidades, conocimientos y sentimientos, actuando cada vez de una forma más compleja.

Como ya se ha explicado el juego ayuda a los niños a desarrollar conceptos importantes. A través de las actividades de juego el niño aprende el significado de términos como: arriba-abajo, duro-blando, grande-pequeño, etc. y así como la construcción y arreglo de conjuntos, aprende a seleccionar y a buscar respuestas.

En la medida en que el sujeto se relacione con el material didáctico y lo maneje con interés obtendrá experiencias lógico-experimentales y los supuestos se cumplirán a través de la práctica educativa.

Con estos trabajos podemos observar que en el transcurso de la Historia de la Educación Preescolar han ido evolucionando los conceptos que se tenían sobre el desarrollo del niño, que la educación ya no es tradicional: maestro --> alumno, dentro de los programas actuales el desarrollo del niño es primordial, dándoles libertad de expresarse como un ser hu

mano que piensa, reacciona y tiene la capacidad de criticar, el proceso de enseñanza-aprendizaje se va a dar por la relación que va a existir entre alumno \leftrightarrow maestro con el objeto de aprendizaje.

C A P I T U L O I V

" PROPUESTA DE TRABAJO "

4.1. Propuesta de trabajo de Kamii y De Vries.

4.2. Sugerencia de actividades

4.3. Los juguetes y la relación padre-hijo en los
juegos.

4.1. PROPUESTA DE TRABAJO DE
CONSTANCE KAMII

Constance Kamii y De Vries* centran su atención en la educación de los niños y su idea básica es que "los objetos y sus reacciones son intrínsecamente para los niños pequeños"⁽¹⁴⁾ por lo que debe proporcionarsele situaciones que le permitan actuar sobre los objetos y observar el resultado de su actuación sobre los mismos.

Sobre el conocimiento lógico-matemático y físico establecen que ambos tipos de conocimiento son de hecho indisolubles. Para que este conocimiento se de, las autoras mencionan que deben tomar una serie de precauciones y actuar de acuerdo con un conjunto de principios, los cuales son:

1.- Organizar la actividad y plantear las preguntas según los cuatro niveles de acción sobre los objetos.

- a) Actuar sobre los objetos y observar como reaccionan.
- b) Actuar sobre los objetos para producir un efecto.

(*) Psicólogas de la Universidad de Illinois, Chicago.

(14) Cool, César, Psicología genética y aprendizajes escolares.

to deseado.

- c) La toma de conciencia de cómo se ha producido el efecto deseado.
- d) Explicar las causas (una descripción correcta de los fenómenos se logra aproximadamente hasta los 10 u 11 años).

2.- Introducir una actividad de forma que de una máxima importancia a la iniciativa del niño

Esto se va a lograr poniendo a disposición de los niños diversos materiales y permitiéndoles su acceso, dándoles la mayor libertad posible para que actúe por sí mismo.

3.- Empezar con juegos que no precisen ninguna organización suministrando a cada niño su material.

Este aspecto va a referirse a la actividad social, basándose en la cooperación que se necesite para hacer algo.

4.- Imaginar lo que pasa por la cabeza del niño y actuar en consecuencia (durante la actividad).

Formular preguntas a los niños en función de lo que piensa.

- 5.- Estimular a los niños para que se produzca una interacción entre ellos.

Cuando se ha logrado una relación entre ellos, los juegos nos ayudan a aumentar las coordinaciones cooperativas interindividuales.

- 6.- Llevar a cabo actividades de conocimiento físico relacionadas con todo el desarrollo general del niño.

Las actividades que se realicen no sólo deben atender un solo aspecto sino que hay que encontrar la relación con otros aspectos de desarrollo y sacarle provecho.

- 7.- Estimular a los niños para que reflexionen sobre lo que han hecho (después de una actividad).

Esto se logra formulando preguntas cuando ya se han terminado las actividades, no es muy importante la previsión de las respuestas sino que los niños reflexionen sobre lo que han hecho, posteriormente cuanto más reflexión mayor capacidad de tener nuevas ideas.

Para que las actividades sean válidas en la estructuración del conocimiento Kamii da cuatro criterios que deben respetarse:

- 1.- Que el niño pueda desplazar por sí mismo los objetos.

El niño debe accionar sobre los objetos y observar la reacción del mismo.

- 2.- Que el niño pueda variar su acción.

Dejar que el niño varíe la acción y observe la reacción del objeto.

- 3.- Que el niño pueda observar la reacción del objeto.

El niño comprenderá mejor la reacción del objeto si lo observa directamente.

- 4.- Que la reacción sea inmediata de objeto.

Será más fácil comprender la reacción de los objetos si éstas son inmediatas, si son mediatas - el niño no comprenderá la causa-efecto fácilmente.

El término acción posee dos significados distintos en la terminología de Piaget:

- 1°.- Se refiere a acciones manipulativas sobre objetos, significa hacer algo al objeto.
- 2°.- Este significado es más difícil de entender porque el niño puede actuar sobre el objeto sin tocarlo.

Analizando la propuesta expuesta anteriormente se observa que es acorde con las características que los niños de edad preescolar tienen y que las actividades se pueden adaptar a éstos criterios establecidos, éstas se han manejado dentro del jardín de niños pero no se han tomado en cuenta los principios y criterios de Kamii, por lo que el éxito de las actividades con los niños va a depender del énfasis que ponga el educador al guiar éstas antes, durante y después de las actividades.

El educador debe estar atento a los índices de aburrimiento y estar dispuesto a las sugerencias del niño, seguir la iniciativa y evolución de su pensamiento y no interrumpirlo porque lo que hace no corresponde con lo que se había previsto hacer, por lo tanto debe organizar previamente las actividades y permitirle jugar para que se le ocurran nuevas ideas y posibilidades.

4.2. SUGERENCIA DE ACTIVIDADES

Enseguida daré algunas actividades de aprendizaje tomando en cuenta los cuatro criterios que propone Kamii para los conocimientos lógico-matemáticos, "el conocimiento lógico-matemático consta de relaciones que crea el sujeto e introduce en o entre los objetos. En el caso de la experiencia lógico-matemática el conocimiento que adquiere el niño de la experiencia

no se deriva de los objetivos, sino de su acción sobre éstos -
tos " (15) , este conocimiento no es directamente enseñable si
no que por medio de facilitar al niño diferentes materiales -
él accionará sobre ellos, llevándolo a establecer relaciones
entre personas, objetos, acontecimientos, por lo que la educa
dora deberá plantear problemas, fomentar la reflexión de los
niños sobre la solución a éstos.

(15)

Piaget, J. Problemas de psicología genética, edit. Ariel
España 1985. pp. 18, 19

CONTEXTO DE ENSEÑANZA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	OBJETIVO
<p>1</p> <p>Juegos de construcción con tapas grandes, medianas y pequeñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Construcción libre de objetos. - Preguntar a los niños sobre las construcciones elaboradas. - Comentario de los niños para criticar. 	<p>Que el niño: Conozca conceptos de tamaños y formas.</p>
<p>2</p> <p>Juegos de construcción con fichas de colores (rojo, azul, amarillo).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Construcción de un objeto a partir de una ficha de color elegido por los niños. - Pedir al niño que coloque otra ficha igual a la primera. 	<p>Conozca colores, clasificar, seriar, diferencias y semejanzas.</p>

CONTEXTO DE ENSEÑANZA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	OBJETIVO
	<ul style="list-style-type: none"> - Clasificar por colores. - Comentar sobre la actividad que realizan. 	
<p style="text-align: center;">3</p> <p>Juegos de construcción con figuras geométricas (círculos, cuadrados, rectángulos y triángulos grandes y pequeños).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comparar figuras por tamaños. - Clasificar tamaños. - Clasificar por figuras. - Seriar por figuras o colores. - Hacer conjuntos - Cuestionar a los niños sobre su actividad. 	<p>Que el niño:</p> <p>Aprenda a diferenciar figuras geométricas, tamaños. Clasifique, haga una seriación y comprenda conceptos más que-menos que.</p>

CONTEXTO DE ENSEÑANZA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	OBJETIVO
<p style="text-align: center;">4</p> <p>Juegos relacionados con la escuela, el hogar, el mercado, los paseos (para conocer las conductas imitativas inventadas por los niños).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reproducir hechos de la vida real. - Valerse de uno o más objetos para representar otro. - Comunicar mensajes mediante gestos. - Preguntar a los niños sobre las actividades realizadas y de qué otra manera se pueden hacer. 	<p>Que el niño:</p> <p>Se desinhiba y proyecte sus intereses y necesidades, (conocer si existe algún problema).</p>
<p style="text-align: center;">5</p> <p>Juegos táctiles con objeto de reconocer formas nuevas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer por medio del tacto y con los ojos cerrados objetos escolares, del hogar o juguetes. 	<p>Desarrolle su sentido del tacto.</p>

CONTEXTO DE ENSEÑANZA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	OBJETIVO
	<p>- Reconocer cuerpos redondos y planos mediante la manipulación de frutas, dulces, juguetes y objetos en general.</p>	
<p>6</p> <p>Juego del tesoro,</p>	<p>- Esconder un objeto e indicarle al niño que lo vaya a buscar dándole órdenes de adelante, atrás, izquierda, derecha.</p>	<p>Que el niño: Desarrolle su pensamiento espacial.</p>

CONTEXTO DE ENSEÑANZA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	OBJETIVO
<p>7</p> <p>Juegos sobre propiedades de la materia</p> <p>PESO:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manejar objetos pesados, ligeros, por medio de juegos libres. - Expresar sus experiencias. 	<p>Que el niño:</p> <p>Desarrolle el pensamiento experimental o causal.</p>
<p>DIVISIBILIDAD:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar a los niños pedazos de galletas, tiras de papel, tortillas, plastilina para que las rompan. - Cuestionar a los niños sobre lo que puede pasar con los materiales. 	

CONTEXTO DE ENSEÑANZA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	OBJETIVO
<p>POROSIDAD:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar a los niños corchos, esponjas, piedras, algodón, cartones, agua, pinturas. - Cuestionar sobre lo que puede pasar. - Provocar en los niños explicaciones sobre lo realizado. 	
<p>INERCIA:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pedir a los niños una hipótesis sobre que pasará si se empuja la primera ficha de dominó sobre la segunda. - Permitir que el niño experimente con las fichas u otros objetos. 	

CONTEXTO DE ENSEÑANZA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	OBJETIVO
<p>COLOR:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dar a los niños - pinturas para ha_ cer combinaciones. - Proporcionar papel celofán de colores y observar objetos colocando uno o - más papeles. - Expresar sus expe_ riencias. 	
<p>SABOR:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer el sabor por medio de dife_ rentes frutas, dul_ ces o alimentos. - Hacer combinacio_ nes de éstos y ex_ presar sus expe_ riencias. 	

CONTEXTO DE ENSEÑANZA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	OBJETIVO
<p>DUREZA:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar materiales de diferente dureza y que ellos saquen sus conclusiones. - Dialogar y respetar opiniones, aclarar dudas. 	
<p>CALOR:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Frotar dos objetos (piedras, lijas, manos, etc. e ir tocando la superficie frotada. - Explicar por qué sucedió este fenómeno. 	

CONTEXTO DE ENSEÑANZA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	OBJETIVO
CINETICA:	<ul style="list-style-type: none"> - Armar un rehilete y colocarlo frente a una corriente de aire y después en un lugar cerrado. - Conversación entre todos para saber la causa del movimiento. - Experimentar con papeles más pesados. 	
SONORA:	<ul style="list-style-type: none"> - Proporcionar hilos de diferentes texturas (algodón, plástico, cobre) para provocar sonidos. 	

CONTEXTO DE ENSEÑANZA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	OBJETIVO
	<ul style="list-style-type: none">- Esperar juicio espontáneo de los niños.	
JUEGOS DE CARGA ELECTROSTATICA	<ul style="list-style-type: none">- Frotar un globo en el cabello y tratar de adherirlo en la pared.- Probar con otros materiales.- Sacar conclusiones.	

CONTEXTO DE ENSEÑANZA	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	OBJETIVO
<p>8</p> <p>Juegos para cuantificación lógica</p>	<p>- Proporcionar al niño botellas y tapones de diferentes tamaños y buscar - un tapón para cada botella.</p>	<p>Que el niño:</p> <p>Adquiera los principios de los conceptos numéricos.</p>

Cualquier acción que realice el niño lo está impli_ cando como un ser total y la acción educativa no puede atender una parte o fragmento de su personalidad. No solo con estas - actividades vamos a lograr el pensamiento lógico-matemático, - existe la libertad e iniciativa de los niños y educadoras pa_ ra crear otras y los objetivos a lograr en las actividades pro_ puestas no son los únicos, cada educadora los manejará de a_ - cuerdo al grado de madurez, necesidades, características e in_ tereses de su grupo llegando a elaborar otros.

Lo que se propone es con la finalidad de que se tome conciencia de la importancia que tiene el juego en la educa_ ción y de que hay que leer otros autores o teorías para tener un conocimiento más amplio sobre el niño.

4.3. LOS JUGUETES Y LA RELACION PADRE-HIJO EN LOS JUEGOS.

Si se considera que el juego es el trabajo del niño, los juguetes además de ser su apoyo será su herramienta. En - vista de que en el juego se transforma la realidad, los jugue_ tes no tienen que ser reales sino que por medio de la imagina_ ción, el niño puede usar cualquier objeto y transformarlo se_ - gún su juego.

El juguete debe ser una parte en el entretenimiento del niño, la otra a de ser su mente, la imaginación es la que

complementa la función del juguete.

El juguete debe ser educativo, desarrollar la imaginación y en algunos casos ser creado por el niño, para satisfacer sus necesidades, esto de acuerdo a su edad y que despierte sus intereses.

Cuanto más aplicaciones tenga un juguete, mayor será su utilidad. El juguete idóneo es aquel que hace surgir el juego en el niño, aquel que sugiere muchos y variados usos.

La tecnología actual a fabricado juguetes sofisticados que limitan el espíritu del juego y por lo tanto la imaginación se ve restringida, además estos juguetes son costosos.

Lo importante es proporcionarle al niño una gran variedad de materiales para que él elabore sus juguetes, sin interferencia de los adultos, a menos que el niño solicite ayuda para su elaboración.

Los juguetes que se compran deben ser en función del niño, de su desarrollo, edad y no al gusto del adulto.

Los medios de comunicación han difundido mensajes sobre las características idóneas de un juguete, así como sus ventajas, sugiriendo a los padres de familia como elaborarlos o comprarlos, ayudándoles a economizar su salario (cuadro 3)

En vista del gran alcance que tiene el juguete tanto en la afirmación de sí mismos como en el desarrollo de poten-



Cuadro 3

* Periódico del consumidor. Sección "La hormiguita"
 México, D.F. Diciembre 1986

cialidades la educación lo ha tomado como un medio para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje viendo que es un auxiliar valioso y de grandes resultados.

En cuanto a la participación de los padres en la educación de sus hijos la escuela hace notar que también debe existir comunicación entre el personal docente y los padres de familia que son los que conviven con los niños .

La labor educativa que la escuela propone es favorecer el desarrollo del niño, pero para que esta sea de una forma integral se debe incorporar a los padres de familia en la tarea que se realiza.

Debe considerarse de que el niño pasa la mayor parte de su tiempo en un contexto familiar y que las experiencias afectivas y sociales y la relación que tenga con los objetos que le rodean son determinantes en la dinámica de su desarrollo. Es por esto que el personal docente debe mantener un estrecho contacto con los padres en forma de entrevistas, pláticas, convivencias, etc. para conocer y comprender la situación particular de cada niño y orientar la labor educativa en función de las características que presentan.

Por lo que respecta al juego y la relación padre-hijo, primero debe cambiarse el concepto que tienen los padres de familia al respecto de éste, ya que lo consideran como una forma de entretenimiento y diversión para sus hijos, sin saber

que por medio de éste podrían ayudarlos a conocer el medio - que les rodea y detectar problemas; por lo que en los jardines de niños se debe hacer conciencia con los padres sobre la im_ portancia del juego en el desarrollo del niño , esto se logra_ rá a través de juntas, periódicos murales, convivencias.

Los padres deben preparar a sus hijos para su autóno_ mía a través del juego.

El juego ayuda a los padres a inculcarles a sus hi_ jos actitudes hacia las cosas, personas, conocimientos, traba_ jo, experiencias que le desarrollen sus habilidades.

Para una mejor comunicación entre los padres e hijos el juego es un elemento valioso, permitiendo establecer con el adulto un lazo de confianza, una relación libre, afectuosa, - favoreciendo una situación de igualdad con el adulto.

"El educar un hijo no es un oficio ni es algo que - pueda atenerse a un programa específico, es una relación sutil y casi indefinible que puede ser realizada a través del jue_ go" (16)

Cuando los niños son pequeños los padres se centran un poco más en el juego de sus hijos, es cuando los niños jue_

(16)

Apuntes del desarrollo infantil. Tema El juego, proyecto estratégico 5, S.E.P. 1985 p. 23

gan por imitación o sus juegos son motores solamente; cuando se presenta el juego simbólico los padres empiezan a alejarse de sus hijos por creerlos más autosuficientes, creyendo que juegan solo para divertirse, siendo que es el momento en que necesitan de sus padres; si el niño se da cuenta que se interesan en sus juegos se acercará con más confianza hacia los padres.

C O N C L U S I O N E S

El tema del Juego Simbólico es poco manejado por diferentes autores, por lo que trate conceptos e ideas que ellos tienen sobre el juego sin llegar a un análisis detallado de sus teorías.

Jean Piaget es el que más se adentró al tema, es por eso que revisé su trabajo, no sólo la función simbólica sino que tomé también la división que él hace del desarrollo del niño desde el punto de vista de la psicología genética para comprender como el niño llega a la formación del símbolo, pasando por la imitación y la representación hasta llegar al signo y lenguaje, que van a ser la base para el período siguiente, estas características no se ven aisladas porque son secuenciales, cada una sirve de base para que se de la inmediata superior

Para llegar al juego simbólico Piaget comienza a basarse en el período sensoriomotor en el que se presenta la imitación y también la subdivide para su estudio y comprensión, al trabajar esta división la traté en forma general ya que es difícil saber cuando se pasa a la siguiente fase porque no se presenta al mismo tiempo en los niños.

El juego simbólico se divide en tres estadios los cuales se explicaron para comprender el proceso del pensamien_

to del niño, tomé en cuenta la importancia que tiene el dibujo, la imagen mental y el lenguaje (función semiótica) los cuales tienen una gran participación y son complemento para el desarrollo del niño.

Los conceptos de significante , significado, signo y símbolo, principalmente, deben estar claros para comprender y no confundir la teoría o principios.

Teniendo antecedentes sobre conceptos de juego y conociendo que no se tenían muchas bases para analizar se paso a trabajar la teoría de Piaget y el análisis tan importante - que hace sobre el juego y como es manejada esta teoría dentro del Programa de Educación Preescolar, para esto realice una reseña de la Historia de los Jardines de Niños y sus programas, por lo que se pudo observar que no hay una extensa documentación sobre estos temas, sus programas reducidos los cuales no manejan el juego simbólico.

En el Programa de Educación Preescolar el juego simbólico es manejado muy poco ya que el programa además consta - de 10 unidades a las cuales se les da más importancia por cumplir, tratando que el niño llegue a comprender el tema que se maneja. Por ejemplo en la unidad de la alimentación, el niño - debe conocer: para qué una buena alimentación, cómo preparar - los alimentos, cómo cultivar, etc., olvidándose de la relación que debe manejarse entre las unidades y los ejes de desarrollo, aquí se tendrá que valorar qué es más importante para los

docentes, el desarrollo del niño o el aspecto administrativo solamente.

Por parte del personal docente no se debe perder de vista los ejes de desarrollo ni las unidades, se tienen que complementar para que el desarrollo del niño sea integral, sin olvidar que también influye el medio ambiente que existe en su comunidad; al realizar la planeación del trabajo diario con los niños se deben llamar "juegos" a las actividades que se realizan para que el niño las ejecute con más agrado y no las tome como un trabajo forzoso que tiene que hacer. Las educadoras deben contar con el juego simbólico como un auxiliar valioso para enseñar conceptos de colores, figuras geométricas, lateralidad, ubicación espacial, lógico-matemáticos, sociabilizarlos, aumentar su vocabulario, etc. en general todo el mundo que rodea al preescolar.

Las educadoras deben observar los juegos de sus niños en distintos momentos para llegar a conocerlos mejor y ubicar en que eje de desarrollo necesitan más apoyo, no es conveniente cortar el juego del niño cuando realmente está concentrado en éste, ya que se le está limitando su capacidad creadora y la oportunidad de conocer nuevas experiencias.

La alternativa didáctica no fue puesta en práctica en todos los jardines de niños, solamente se tomó una muestra de éstos, por lo que no se obtuvo una información del resultado de su aplicación. Lo valioso de esta propuesta es la impor-

tancia que se le da a las experiencias formativas que son un vehículo de desarrollo y aprendizaje que permite al niño ir asimilando más conocimientos en base a las experiencias que ya tiene. En cuanto a la planeación, realización y evaluación hecha por los niños también es importante mencionar el valor que tienen en el desarrollo del niño ya que le permite convertirse en un sujeto autónomo, seguro de sí mismo, obtiene una capacidad para cuestionar y razonar sobre los problemas que se le presenten; además con esto reflejan los intereses, necesidades, características y grados de madurez en el que se encuentran.

Para tener bases en las sugerencias de actividades sobre el aprendizaje lógico-matemático se retomó el trabajo de Constance Kami por considerarla una propuesta adecuada a las necesidades de los niños y una forma de trabajar que incluye aspectos relevantes para que los conocimientos sean más fáciles de adquirir por los niños. además de que se basa en la teoría de Piaget y toma las características del niño en edad preescolar principalmente.

Las actividades sugeridas son reducidas debido a que el conocimiento lógico-matemático va a seguir acrecentándose en el transcurso de la vida de los sujetos, se expusieron para reconocer la importancia que tienen en el desarrollo del niño y que se tomen en cuenta al realizar la planeación de un trabajo, sabiendo de antemano que estas operaciones se presentan en todo momento, pero son expuestas para dar a conocer que deben

seguir unos criterios para su mejor entendimiento y que no deben ser olvidadas por los docentes.

La educación preescolar es necesaria para todo niño que se encuentre en edad de cursarla para que dentro de los - jardines de niños se les ayude a desarrollar sus capacidades - intelectuales, psicológicas, motrices, sociales, por medio del juego simbólico, esto no quiere decir que en el hogar no se - desarrollen estas capacidades pero la mayoría de los padres de familia tienen un concepto erróneo de lo que es el juego o dan una mala orientación a sus hijos por tener poca información - del desarrollo del niño.

Con el trabajo expuesto podemos comprobar que el juego simbólico es importante dentro del desarrollo del niño en - edad preescolar, para que éste supere las etapas del período - en que se encuentra y pase al siguiente sin problemas mayores, por lo que se le debe dar más importancia al elaborar los programas de Educación Preescolar.

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

Bee, Helen.

El desarrollo del niño.

Edit. Harla

trad. Jeanette Insignares Melo.

México, 1978.

359 pp.

Bejarano , Gloria.

Talleres creativos.

Edit. U.N.I.C.E.F.

2a. Ed.

Guatemala, 1982.

82. pp.

Cool, César.

Psicología, genética y aprendizajes escolares.

Edit. Siglo XXI.

trad. Reyes de Villalonga.

España, 1983.

224 pp.

Cordeviola, Ortega.

Como trabaja un jardín de infantes.

Edit. Kapelusz.

Buenos Aires, 1967.

158 pp.

Chateau, Jean.

Psicología de los juegos infantiles.

Edit. Kapelusz.

trad. Helena Voldan.

Buenos Aires, 1973

149 pp.

Del Pozo, Hugo.

Recreación escolar.

Edit. Avante.

México, 1985.

279 pp.

Delval, Juan.

El animismo y el pensamiento infantil.

Edit. Siglo XXI.

España, 1985

336 pp.

González Salazar, Judith.

Como educar la inteligencia del preescolar.

Edit. Trillas

México, 1984.

72 PP.

Hurlock, Elizabeth.

Desarrollo psicológico del niño.

Edit. Mc. Graw Hill.

Trad. Francisco Javier Morales Belda.

México, 1979.

823 PP.

Kami, C. y Devries.

El conocimiento físico en la educación preescolar.

Edit. Siglo XXI

trad. Juan C. Navascués.

España, 1983

369 PP.

Larroyo, Francisco.

Historia comparada de la educación en México.

Edit. Porrúa.

México, 1964.

501 PP.

Maier, Henry.

Tres teorías sobre el desarrollo del niño.

Erikson, Piaget y Sears.

Edit. Amorrortu.

Buenos Aires, 1979

401 pp.

Mayesky, Neuman, et. el.

Actividades creativas para niños pequeños.

Edit. Diana.

trad. Sylvia López de Sarmiento.

México, 1980.

241 pp.

Negeler, Sten.

Juquetes.

Edit. Paidós.

Buenos Aires, 1965

86 pp.

Piaget, Jean.

La formación del símbolo en el niño.

Edit. Fondo de cultura económica.

México, 1982.

Piaget, Jean

Seis estudios de psicología.

Edit. Seix Barral.

trad. Nuria Petit.

7a. ed.

México, 1974

228 pp.

Piaget, Jean. Inhelder.

Psicología del niño.

Edit. Morata.

trad. Luis Hernández Alfonso.

10a. Ed.

Madrid, 1981.

173 pp.

Piaget, Jean.

Problemas de psicología genética.

Edit. Ariel.

México, 1981

196 pp.

Rojas, Raúl.

Gua para realizar investigaciones sociales.

Edit. U.N.A.M.

6a. ed.

México, 1981.

274. pp.

Solana, Fernando. et. al.

Historia de la educación pública en México.

Edit. S.E.P.

México, 1980.

Wallon, Henri.

La evolución psicológica del niño.

Edit. Grijalbo.

trad. Mario Miranda Pacheco.

México, 1968.

202 pp.

Wolfgang, Ch.

Como ayudar a los preescolares pasivos y agresivos
mediante el juego.

Edit. Paidós Educador.

trad. José Penhos.

España, 1984

33 pp.

Programa de educación preescolar.

Libro 1

"Planificación general del programa"

S.E.P.

México, 1984

119 pp.

Programa de educación preescolar.

Libro 2

"Planificación de unidades"

S.E.P.

México, 1984.

14 pp.

Programa de educación preescolar.

Libro 3

"Apoyos metodológicos"

S.E.P.

México, 1984.

143 pp.

Dirección General de Educación Preescolar.

"Proyectos estratégicos"

Edit. S. E. P.

México, 1985.

Información para la operación de la alternativa
didáctica.

Documento Base.

Edit. S. E. P.

México, 1984

Diccionario de las ciencias de la educación.

Tomo I.

Edit. Santillana.

Diccionario de las ciencias de la educación.

Tomo II.

Edit. Santillana.

Enciclopedia de la psicología.

"El desarrollo del niño".

Tomo I.

Edit. Oceano.

265 pp.

Dirección General de Centros de Educación Física
y Deporte.

"Actividades de titulación"

Escuela Superior de Educación Física.

instructivo 1983-1984.

49 pp.