

872743  
6  
291



**UNIVERSIDAD DON VASCO, A.C.**  
INCORPORACION No. 8727-43 A LA  
**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
**ESCUELA DE PEDAGOGIA**

**"EL JUEGO EDUCATIVO Y SU IMPORTANCIA EN  
EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA  
ETAPA DE TRANSICION DEL NIÑO PREESCOLAR A  
PRIMARIA". ESCUELA: CASA DEL NIÑO. CICLO  
ESCOLAR: 94-95. ZONA: URBANA. URUAPAN,  
MICHOACAN.**

**T E S I S**  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
**LICENCIADA EN PEDAGOGIA**  
P R E S E N T A :  
**HERMELINDA MENDOZA BARRAGAN**

ASESOR: FRIDA MOORE PEREIRA

Uruapan, Michoacán 1996

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



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 esta 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.

## **AGRADECIMIENTOS**

**A DIOS:**

**Gracias por todos sus regalos**

**A MIS PADRES:**

**Por darme la oportunidad de crecer y  
valorar su ejemplo**

**A MI ESPOSO CARLOS:**

**Por su comprensión y por estar a mi  
lado aún en momentos difíciles**

**A MI HERMANA DORA E HIJOS:**

**Por ser mi segunda familia y por hacerme  
sentir parte importante de ellos.**

**A MIS ASESORES:**

**Frida y Humberto**

**Por enseñarme a caminar por la  
vida como una profesional.**

**A MIS AMIGAS:**

**Por hacer mi vida universitaria una  
experiencia muy especial.**

## INDICE

<b>INTRODUCCION</b> .....	7
<b>CAPITULO 1 EDUCACION PREESCOLAR Y PRIMARIA</b> .....	14
<b>1.1.- ANTECEDENTES HISTORICOS DE LA EDUCACION PREESCOLAR</b> .....	14
1.1.1.- EDUCACION PREESCOLAR.....	19
1.1.2.- CARACTERISTICAS.....	20
1.1.3.- EL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR DE ACUERDO A LA MODERNIZACION EDUCATIVA. (SEP,1992) .....	22
1.1.4.- OBJETIVOS DE LA EDUCACION PREESCOLAR DE ACUERDO AL PROGRAMA ACTUAL.....	25
1.1.4.1.- OBJETIVOS DEL DESARROLLO AFECTIVO-SOCIAL.....	26
1.1.4.2.- OBJETIVOS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO.....	27
1.1.4.3.- OBJETIVOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR.....	27
<b>1.2.- ANTECEDENTES HISTORICOS DE LA EDUCACION PRIMARIA</b> .....	28
1.2.1.- CARACTERISTICAS MAS RELEVANTES DE LA EDUCACION PRIMARIA.....	29
1.2.2.- EDUCACION PRIMARIA DE ACUERDO AL PROGRAMA DE MODERNIZACION EDUCATIVA 1989-1994.....	30
1.2.3.- CARACTERISTICAS DE LA EDUCACION PRIMARIA DE ACUERDO AL PROGRAMA DE MODERNIZACIÓN EDUCATIVA.....	32
1.2.4.- OBJETIVO DE LA EDUCACION PRIMARIA DE ACUERDO AL PROGRAMA DE MODERNIZACION EDUCATIVA.....	33

1.2.5.- LAS PRINCIPALES ACCIONES EN EL NIVEL PRIMARIO.....	33
1.2.6.- LAS METAS EN EL NIVEL PRIMARIA DE ACUERDO AL PROGRAMA DE MODERNIZACION.....	34

**CAPITULO 2 DESARROLLO DEL NIÑO ETAPAS DE PIAGET ..... 35**

2.1.- ETAPA SENSOMOTRIZ.....	37
2.2.- ETAPA PREOPERACIONAL .....	39
2.3.- ETAPA DE LAS OPERACIONES CONCRETAS.....	40
2.4.- ETAPA DE LAS OPERACIONES FORMALES.....	42

**CAPITULO 3 TEORIAS DE JUEGO DE DECROLY, PIAGET Y**

<b>MONTESORI.....</b>	<b>44</b>
<b>3.1.- OVIDIO DECROLY.....</b>	<b>44</b>
3.1.1.- MATERIAL Y PROCEDIMIENTOS DIDACTICOS DECROLYANOS (JUEGOS EDUCATIVOS).....	47
3.1.2.- PRINCIPIOS DECROLYANOS.....	51
<b>3.2.- JEAN PIAGET.....</b>	<b>51</b>
3.2.1.- PIAGET Y EL JUEGO INFANTIL.....	56
3.2.2.- LOS JUEGOS EJERCICIO.....	56
3.2.3.- LOS JUEGOS SIMBOLICOS.....	57

3.2.4.- LOS JUEGOS REGLADOS.....	60
<b>3.3.- MARIA MONTESSORI.....</b>	<b>64</b>
3.3.1.- LA CASA DE LOS NIÑOS.....	66
3.3.2.- MATERIAL MONTESSORI.....	67
3.3.3.- PRINCIPIOS DEL METODO MONTESSORI.....	69
<b>CAPITULO 4 EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD.....</b>	<b>71</b>
<b>4.1.- CONCEPTO DE JUEGO.....</b>	<b>71</b>
4.1.1.- HISTORIA DEL JUEGO.....	71
4.1.2.- EL JUEGO EDUCATIVO.....	73
<b>4.2.- CONCEPTO DE CREATIVIDAD.....</b>	<b>75</b>
4.2.1.- ANTECEDENTES DE LA CREATIVIDAD.....	76
4.2.2.- TEORIAS DE LA CREATIVIDAD.....	77
4.2.3.- MANIFESTACION DE LA CREATIVIDAD EN EDAD PREESCOLAR.....	79
4.2.4.- MANIFESTACION DE LA CREATIVIDAD EN EL NIVEL PRIMARIA.....	79
<b>4.3.- MEDICION DE LA CAPACIDAD DEL PENSAMIENTO CREADOR.....</b>	<b>80</b>
4.3.1.- TIPOS DE MEDICIONES EN PREESCOLAR.....	81
4.3.1.- MEDICIONES EN EL NIVEL PRIMARIO.....	82
<b>4.4.- DESARROLLO DE LAS APTITUDES CREADORAS.....</b>	<b>82</b>
4.4.1.- MANERAS DE RECONOCER LA CONDUCTA CREADORA SIN USAR TESTS.....	83
<b>4.5.- FORMAS CREADORAS DE APRENDIZAJE.....</b>	<b>84</b>

4.6.- OPORTUNIDADES PARA LA CONDUCTA CREATIVA .....	85
4.7.- RECOMPENSAR LOS RESULTADOS CREATIVOS .....	85
<b>CAPITULO 5 MARCO REFERENCIAL .....</b>	<b>87</b>
5.1.- UBICACION GEOGRAFICA .....	87
5.2.- EDUCACION EN URUAPAN .....	88
5.3.- COLEGIO "CASA DEL NIÑO" .....	90
5.3.1.- HISTORIA DEL COLEGIO .....	90
5.3.2.- OBJETIVO DE SU FUNDACION .....	91
5.3.3.- ASPECTO ADMINISTRATIVO .....	91
5.3.4.- ASPECTO ORGANIZATIVO .....	92
5.3.5.- ASPECTO ACADEMICO .....	93
<b>CAPITULO 6 DESARROLLO DE LA INVESTIGACION DE</b>	
<b>CAMPO .....</b>	<b>94</b>
6.1.- DISEÑO DE LA MUESTRA .....	94
6.2.- DISEÑO DEL INSTRUMENTO .....	94
6.3.- PRESENTACION DE LOS RESULTADOS .....	96

## **CAPITULO 7 ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS**

<b>RESULTADOS</b> .....	108
<b>7.1.- ANALISIS DESCRIPTIVO DE LOS RESULTADOS</b> .....	108
<b>7.2.- INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS</b> .....	109
<b>CONCLUSIONES</b> .....	115
<b>PROPUESTA</b> .....	118
<b>EVALUACION DEL TALLER</b> .....	125
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	131
<b>ANEXOS</b> .....	135

## INTRODUCCION

El comienzo de los juegos y juguetes educativos, se sitúa en los siglos XVII y XVIII, sin poderse precisar la fecha. Sin embargo, se dice que el hombre desde que cortó la primera rama y se puso a jugar con ella, utiliza juguetes en sus juegos.

El juego es una actividad vital en los niños, ya que permite un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la creatividad. Así, el niño aprende a conocer el mundo que lo rodea y a identificarse como un ser diferente a los demás. Puede decirse que el juego constituye un verdadero sistema educativo espontáneo que funciona antes de la escuela y paralelamente a ésta. Se presenta al mismo tiempo como un medio pedagógico natural y barato capaz de combinarse con medios más rigurosos y tradicionales.

El hecho de partir del juego para utilizarlo con fines educativos, no supone que vaya a perder sus características propias, es decir, que no va a perder su esencia de espontaneidad en el niño, solo por dirigirse hacia el aprendizaje.

Por otra parte, el juego se integra a las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de jardines de infantes o colegios de párvulos, aunque con demasiada frecuencia se limite sólo a éstos.

La teoría psicogenética, fundada por Jean Piaget, ve en el juego, a la vez, la expresión y la condición del desarrollo del niño, y constituye un verdadero revelador de su evolución mental; por ello su papel en los procedimientos de aprendizaje es esencial.

Mediante el juego educativo se transmiten conocimientos elementales de la vida diaria, así como conocimientos puramente pedagógicos. Jugando, el niño se inicia en los

comportamientos del adulto, en el papel que desempeñará más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales y su capacidad para la comunicación.

En las sociedades en las que se valoran excesivamente la información y el conocimiento puramente intelectual como forma ideal de la promoción social, el juego es considerado como improductivo, y es excluido de la escuela, con demasiada frecuencia, desde el final de la etapa preescolar, cuando empieza la escuela seria, que es la escuela primaria, quedando relegado a una simple actividad recreativa.

"La escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a leer, a escribir, a calcular en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral"<sup>10</sup>(Dodgeh y S.N Dave, 1960, p19)

Actualmente, existen diversas investigaciones acerca de técnicas de juego educativo, desde los puntos de vista pedagógicos y psicológicos, que destacan su importancia en la creatividad y el aprendizaje. Las teorías de Wallon, Decroly, Montessori, Piaget, entre otras, han contribuido a través del tiempo de manera significativa en la elaboración de diversos programas educativos.

Para los fines que se pretenden lograr en el marco de este trabajo, la creatividad puede ser definida como la capacidad que tiene el niño para transformar cosas que ya están dadas, permitiéndole así desarrollar y aumentar su conocimiento para dar soluciones a situaciones futuras que se le presenten.

La inquietud de investigar este tema surgió a partir de observaciones, vivencias y experiencias en el campo, lo que me hizo suponer que se pueden explotar, aún más, los refuerzos que proporciona el juego educativo, integrado naturalmente al proceso de aprendizaje.

La propuesta es informar y concientizar a los maestros acerca de la importancia de estimular el desarrollo de la creatividad en el niño, y que se le otorgue a los juegos educativos una valoración adecuada.

Se pretende que el niño desarrolle su creatividad mediante juegos educativos, dirigidos hacia el aprendizaje eficiente, con la necesaria orientación de ciertos juegos específicos, para lograr los objetivos propuestos.

Los juegos educativos ofrecen al pedagogo el medio de conocer mejor al educando y de renovar y proponer métodos pedagógicos que vayan acordes a su desarrollo. El educador(pedagogo), debe estar consciente de que los juegos educativos estén orientados hacia el área de aprendizaje que proponga.

### **OBJETIVO GENERAL.**

Determinar la importancia del juego educativo en el desarrollo de la creatividad en la etapa de transición del niño preescolar a primaria.

### **OBJETIVOS PARTICULARES.**

1.- Reflexionar acerca de las condiciones necesarias para desarrollar la creatividad en la etapa de transición de preescolar a primaria.

2.- Comprender el propósito y la finalidad de incluir el juego educativo en un programa de formación escolar.

3.- Analizar diferentes enfoques para desarrollar la creatividad.

4.- Evaluar algunos de los juegos educativos existentes que coadyuvan al desarrollo de la creatividad.

## HIPÓTESIS.

La falta de continuidad de los juegos educativos en el pasaje del niño preescolar a primaria origina que sus potenciales de creatividad no se desarrollen en plenitud.

### VI.- FALTA DE CONTINUIDAD EN EL JUEGO.

#### INDICADORES:

- 1.- Inadecuada orientación del juego educativo.
- 2.- Falta de interés del maestro en los juegos educativos.
- 3.- Exceso de trabajo académico del maestro.
- 4.- Falta de estimulación al juego educativo.

### VD.- NO SE DESARROLLA LA CREATIVIDAD.

#### INDICADORES:

- 1.- Falta de preparación del maestro.
- 2.- Falta de métodos educativos adecuados.
- 3.- Falta de atención a los juegos educativos.
- 4.- Falta de interés del maestro.

## METODOLOGÍA.

El método de investigación que se utilizó en este estudio fue el descriptivo, ya que se consideró que es el más adecuado para llegar al logro del objetivo propuesto.

El objetivo de este método es describir el fenómeno. Una de las ventajas de este método es que se obtiene información de primera mano mediante el elemento básico: la observación; pudiéndose utilizar distintas técnicas como la observación sistemática, encuestas, tests, entrevistas entre otras.

Por otra parte las técnicas que se utilizaron en dicha investigación son: la documental y de campo.

La primera es toda aquella información que se encuentra escrita o grabada, es decir, la información es de carácter secundario. Sus principales instrumentos a utilizar son:

Fichas de trabajo.

Bibliográfica.

Hemerográfica.

Videográfica.

Iconográfica.

Audiográfica.

Por medio de esta técnica documental, se pudo obtener datos e información acerca del tema en cuestión, ya que es necesaria como base o punto de partida para la investigación que se desarrolló.

Se buscó el apoyo en tal técnica, con el propósito de conocer diferentes teorías acerca del juego educativo; así como su importancia en el desarrollo de la creatividad. Para lograr los objetivos propuestos.

Y la segunda es aquella que se efectúa en el lugar mismo donde se da el fenómeno investigado.

Por medio de esta técnica, se pudo llegar al lugar en donde se observó directamente el fenómeno estudiado, teniendo como punto de partida la información teórica necesaria, con la que se fundamenta el objeto estudiado.

Además, se obtiene información de primera mano, ya que se pueden utilizar las técnicas de observación directa y de encuesta. La observación directa consiste en el contacto directo con el objeto de estudio; y la encuesta, en el acopio de testimonios orales y escritos concedores del fenómeno a investigar.

En esta investigación se utilizaron estas dos técnicas mencionadas, ya que por medio de ellas se pudo obtener la información que se tiene, y así poder llegar a concluir la investigación.

## CAPITULO 1

### EDUCACION PREESCOLAR Y PRIMARIA

#### 1.1.- ANTECEDENTES HISTORICOS DE LA EDUCACION PREESCOLAR.

Se afirma que fue la Grecia Clásica la que proporcionó a la educación occidental las pautas a seguir en este aspecto, sobre todo a partir de Aristóteles (384-322 a. de J.C.) que considera a los siete años de edad oportunos para ingresar a los aprendizajes formales.

El filósofo Estagirita de Macedonia, hace una distinción entre dos etapas posteriores a la edad anteriormente mencionada (7 años).

La primera etapa a la que él denomina "primera edad", abarca el periodo que es previo al inicio de la escolaridad, suscitándose a la edad de 2 o 3 años hasta los 5 años del infante, y la segunda que inicia desde los 5 a los 7 años.

Por otra parte, Aristóteles afirma que desde los 5 a los 7 años de edad es preciso que los niños asistan durante dos años, a las lecciones que más adelante habrán de recibir ellos mismos.

A partir de entonces, las consideraciones de Aristóteles se harán habituales entre los tratadistas pedagógicos, comenzando a vislumbrarse una tendencia a prestar mayor atención al aprendizaje formal del niño pequeño, y así podrá llevar a cabo precozmente algunos aprendizajes que faciliten más tarde su tarea.

Sin duda alguna a lo largo del siglo XVII, se dio un cambio lento de mentalidad. Juan Amós Comenio (1592-1670), fue el primero que habla de una "escuela materna", no se trata todavía de una verdadera escuela, de una institución separada de la familia, sino más bien de un marco de aprendizaje situado en el seno familiar.

A mediados del siglo XVIII, en varios países europeos, surgen instituciones como las "escuelas de damas" (Inglaterra), "escuelas de amiga" (España).

Sin embargo, no comienza a darse una educación preescolar propiamente dicha hasta que se da el nacimiento de los sistemas públicos de educación. Aunque tardó bastantes años en conseguir un desarrollo importante de la educación infantil, es evidente que se puso en marcha en esos momentos.

Por medio de Pablo Montesino (1781-1849) llegó a España el eco de las experiencias británicas. Efectivamente en 1838 fundó la "escuela de párvulos", instituciones que estaban encaminadas a educar a los niños pequeños; sin embargo, España no contaba con la formación especializada de maestros, por lo que Montesino se hizo cargo de ese gran problema y fundó en 1839 la primera "Escuela Normal".

Esto no disminuyó su preocupación por la enseñanza de párvulos, y un año después (1840) publicó su primera obra literaria más importante "Manual del Maestro de Párvulos", en donde proporcionaba al maestro los rudimentos de especialización que obviamente necesitaba.

Posteriormente, Federico Frobel (1782-1852) es considerado como otro precursor de la pedagogía de la primera infancia. Creó en Blankenburgo Alemania en 1837, el Instituto llamado Kindergarten jardín de infancia. El autor consideró que el desenvolvimiento más espontáneo posible se podía lograr a través del juego, por lo que debía convertirse en instrumento fundamental en el proceso educativo; y es así, como desde mediados el siglo XIX, se creó la institución preescolar de universal referencia (kindergarten).

Se puede afirmar que las teorías y las experiencias de la educación preescolar conocieron una época de oro, un incremento y una variedad hasta entonces desconocidas.

Por lo que se refiere a América Latina, ha tenido un desarrollo más tardío y lento en este aspecto educativo. Es a partir de 1900 cuando comienzan a surgir algunas instituciones concretas que reflejan influencia de la escuela maternal francesa o del jardín de infancia

alemán. Estos escasos establecimientos surgen en zonas urbanas promovidos generalmente por congregaciones religiosas femeninas.

En nuestros días se ha dado una gran expansión de la educación preescolar, y han colaborado eficazmente algunos organismos internacionales como la OIE (Oficina Internacional de Educación) de Ginebra, la UNESCO y la OMEP (Organización Mundial para la Educación Preescolar) fundada en 1948.

De manera general, se puede decir que la educación preescolar ya tiene un carácter definido y estable. Considerándola, la mayor parte de los países, como el nivel previo al periodo de obligatoriedad escolar.

En sentido amplio, la educación infantil comprende el periodo vital que va desde el nacimiento hasta la entrada a la escolaridad obligatoria, es decir, hasta primaria, que comprende aproximadamente de 0-6 años de edad.

Este tipo de educación puede realizarse en cualquier centro educativo especial para ello, como son guarderías, casa de niños, casas cuna, jardín de infancia, entre otros. A éstos se les denomina educación infantil o preescolar y se refiere al proceso educativo que se lleva a cabo en dichos centros.

Los niños, que se encuentran asistiendo a este tipo de lugares educativos, atraviesan por una etapa temporal, es decir, su asistencia será el inicio de un proceso educativo que conforme se lleve a cabo, llegará a conformar un sistema de educación formal comenzando en el momento en el que el párvulo inicie la educación que hoy en día se conoce como primaria.

Desde el punto de vista científico, se afirma que la educación en este periodo humano tiene una importancia decisiva. Primeramente hay que destacar que el proceso de maduración debe entenderse principalmente como la progresiva aptitud de los organismos para sostener y realizar las funciones necesarias para su supervivencia; dicha aptitud se manifiesta en el control psicomotriz, la lateralización, entre otras, y se realiza en un tiempo y un espacio

concretos, es decir, que el proceso de maduración se desarrolla en un contexto social y cultural diferenciado que es de singular importancia.

Dicho proceso madurativo es posible gracias a la interacción del niño con el medio, ya que según sea el medio ambiente, así será en gran medida las interrelaciones que con él establezca, dependiendo de ello los efectos madurativos que se produzcan.

La educación infantil, trata principalmente de orientar, dirigir y gestionar el proceso educativo que integre todas las dimensiones y funciones. Por lo tanto, de la educación va a depender en gran medida, tanto el proceso madurativo como el evolutivo en el desarrollo, en las conductas de adaptación y en un mayor desarrollo de potenciales de aprendizaje.

Por eso, la responsabilidad educativa es sobre todo una responsabilidad social, ya que debe asegurarse para todos una adecuada "inmersión educativa" que evite retrasos, carencias inarmónicas que van a influir a lo largo del proceso vital del sujeto afectado. Por el contrario, si a un niño desde que nace se le estimula en lo sensorial, motriz, afectivo y social; existe la posibilidad de que se dé una progresiva potencialización de todas sus capacidades, lo que permitirá una adecuada formación de su personalidad.

En un principio se atribuyeron a la educación preescolar funciones de guardería infantil, con personal no calificado pedagógicamente y con locales inadecuados, ya que interesaba la mera función subsidiaria para cubrir las necesidades elementales personales de los niños.

Posteriormente, por múltiples causas y principalmente por la insistencia pedagógica acerca de la importancia y necesidad de cuidar este periodo educativo, así como la progresiva complejidad del nivel básico y obligatorio, se fue considerando esta etapa educativa fundamental, ya que cada vez era más notable el fracaso escolar; se pensó que ello se debía en gran parte, al inadecuado sistema preescolar. A partir de este momento es demandado, y se amplía su extensión y sus funciones. Así es como surge la función "preparatoria" de la

educación preescolar, para el acceso al nivel obligatorio (primaria). Con esto, el preescolar es, de hecho, el curso de iniciación a la escolaridad obligatoria, y no existen rupturas entre un nivel y otro, con el fin de que el niño incremente su aprendizaje y funciones fundamentales. La escuela preescolar se considera, por ello, "preparatoria".

Se considera que la educación infantil (preescolar), es un gran instrumento para lograr los efectos deseados de normalización, ya que permite abordar los problemas precozmente, lo que es decisivo para su superación, además de tener un menor costo y la máxima facilidad de acción educativa.

La educación preescolar debe ser concebida como el marco técnico-pedagógico desde el que se seleccionan, elaboran, activan y potencian todas las acciones educativas dirigidas a la orientación, modulación y regulación del proceso educativo en el período inscrito desde el nacimiento hasta la escolaridad obligatoria. Es decir, se considera dicha educación como la base en la que se sustenta la educación primaria.

La función central de la educación preescolar es la de promover un adecuado progreso en la construcción de la personalidad, lo cual significa un normal proceso de maduración, de desarrollo evolutivo y educativo.

Por lo tanto, supone atender de manera adecuada todas las dimensiones del hombre que va desde las somáticas a las sociales, cognitivas y estéticas, afectivas y motrices, entre otras, de manera ordenada y jerarquizadamente, según sea su potencial configurativo en cada fase evolutiva. Esto quiere decir que lo básico y fundamental de la educación preescolar es precisamente que es educación, y ello significa que este nivel tiene una entidad educativa propia.

Por lo tanto, se puede afirmar que dicha educación va ganando credibilidad y hasta ha alcanzado cierta conciencia generalizada. La propuesta pedagógica y evolutiva es de que el preescolar se considere el nivel adecuado para generar los aprendizajes básicos, que no son

precisamente los típicos de la escuela, sino en aquellos que van a posibilitar más tarde la consecución de éstos.

### **1.1.1.- EDUCACION PREESCOLAR**

Se afirma que en la familia es donde surge la base de toda educación, y es a partir de entre los 3 y 6 años aproximadamente, en donde se empieza a impartir a los niños una educación intencionada en instituciones preescolares, con el fin de que el niño tengan la posibilidad para desarrollar sus habilidades y aptitudes.

El jardín de niños es la primera institución de un sistema que tiene sus propias finalidades, y una de las más importantes es la de constituir un buen cimiento y soporte de la formación del ciudadano.

Se considera que en esta etapa de la infancia es donde se constituyen los rasgos fundamentales de la vida bio-síquica del niño, además de que ya cuenta con las experiencias tempranas que van a conformar dichos rasgos.

A esta edad (3-6 años), el niño se encuentra con intereses más concretos, así como el interés por el juego, ya que posee los mecanismos perceptivos y motores necesarios que le sirven para tener nociones concretas sobre los seres y las cosas.

Por otra parte, el mundo exterior empieza a interesarle de manera más objetiva y para conocerlo usa las funciones de adquisición como son la atención, la memoria y la asociación; y sus tendencias educativa son la curiosidad, la observación y la imitación.

Además, en esta edad al niño le empiezan a interesar las cosas no como se las presentan, sino que las modifica, las transforma, las rehace. También, se vuelve coleccionista, clasificador,

interrogador, observador y experimentador, un ejemplo de esto puede ser cuando se le presenta un juguete complicado, él lo deshace y lo transforma.

La educación preescolar, al igual que otros niveles escolares, está regida por ciertas normas y reglamentos obligatorios, ya que existe la supervisión por parte del cuerpo administrativo para que haya un cumplimiento de dichas normas y reglamentos. Así mismo, se da la interacción de las autoridades y las maestras, en donde las últimas asumen actitudes maternas.

Se considera necesario que las educadoras sean receptoras de la normatividad, ya que la práctica en el aula y la reflexión sobre la misma puede enriquecer su práctica educativa.

Un aspecto importante a considerar es cuando llega el paso del jardín de niños a la escuela primaria, que sigue siendo una transición difícil para los pequeños, ya que en ambos niveles existen diferentes concepciones en cuanto a las formas de planear y realizar actividades. Para el niño una actividad primordial en preescolar es el jugar con sus amiguitos, permitiéndole que se socialice y relacione con otros niños. Sin embargo, en la educación primaria sólo juega en el recreo, ya que tiene que formarse en filas antes de entrar al salón. Además de que no puede andar libremente en el aula integrándose al mismo tiempo con varios equipos de trabajo, debe permanecer en bancas fijas, esperar las indicaciones de la maestra y hacer tareas que muchas veces son vacías y aburridas para los niños.

### **1.1.2.- CARACTERISTICAS.**

La educación preescolar se caracteriza por ser un nivel atendido casi exclusivamente por mujeres y en donde interesa más la forma que el contenido.

Cuenta con un programa pedagógico acorde a las tendencias actuales en materia de pedagogía y psicología y ubica al niño como un sujeto activo y creativo, que junto con la educadora, participa en la construcción de conocimientos, atendiendo aspectos globales como el desarrollo físico y emocional, para lo cual la escuela ofrece una gama amplia de posibilidades artísticas.

A diferencia de la escuela primaria, el jardín de niños se encuentra más libre, en el sentido de que no existe la preocupación permanente por cuantificar resultados, promediándolos a través de exámenes y calificaciones numéricas, ni por agotar una serie de contenidos; de esta manera el trabajo que se realiza en los planteles educativos preescolar tienen características cualitativas que son relevantes.

La educación preescolar que es ofrecida por el Estado tiene un carácter popular, ya que es dirigida a la población de menores ingresos económicos. La educación preescolar que ofrecen las escuelas privadas es dirigida a la clase elitista que cuenta con un mayor poder económico. Esta clase considera que este tipo de educación es mejor que la anterior por el hecho de pagar cierta cantidad de dinero; sin embargo, este aspecto no es garantía de una buena educación.

El Estado, por su parte, tiene la obligación de brindar una buena educación a todo el país, sin contar raza o posición social, dando oportunidad de ingresar a sus escuelas a toda la población infantil de nuestro país (Art. 3o. de la Constitución).

### **1.1.3.- EL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR DE ACUERDO A LA MODERNIZACION EDUCATIVA. (SEP,1992)**

Dentro del marco de transformaciones económicas, políticas y sociales que en México se han puesto en marcha, la educación debe considerarse como pilar del desarrollo integral del país. Debido a esto se considera que es necesario realizar una transformación del sistema educativo nacional con el fin de mejorar la calidad de la educación, y se propone como líneas fundamentales la reformulación de los contenidos y materiales educativos, así como diversas estrategias para apoyar la práctica docente.

A partir de estos propósitos surge el programa de educación preescolar como documento normativo para orientar la práctica educativa de este nivel y constituye una propuesta de trabajo para los docentes, con flexibilidad suficiente para que pueda aplicarse en las distintas regiones del país. Entre sus principios considera el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como a su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de socialización.

Los fines que fundamenta el programa se desprenden del Art. 3o. de nuestra Constitución, tal como procede en cualquier proyecto educativo nacional. Esta norma define los valores que deben realizarse en el proceso de formación del individuo, así como los principios bajo los que se constituye nuestra sociedad; por tanto, es un punto de encuentro entre desarrollo social e individual. En efecto, el Art. 3o. constitucional señala que la educación que se imparta tenderá a desarrollar de manera armónica todas las facultades del ser humano, es decir, propone el "desarrollo armónico del individuo", y señala además la "convivencia humana" como la expresión social del desarrollo armónico que tiende hacia el bien común.

En el jardín de niños, que es el primer nivel del sistema educativo nacional, se da el inicio escolar de una vida social inspirada en los valores de identidad nacional, democracia,

justicia e independencia, por lo que los cambios que se pretenden para una educación moderna han de realizarse considerando estos valores.

Así mismo, el programa nacional toma en cuenta las condiciones de trabajo y organización del nivel preescolar y está pensado para que el docente pueda llevarlo a la práctica; sin embargo, no se cumpliría con los propósitos de la educación preescolar si no se toma al niño como centro del proceso educativo.

Difícilmente podría el docente identificar su lugar como parte importantísima del proceso educativo, si no posee un sustento teórico y no conoce cuáles son los aspectos más importantes que le permitan entender cómo se desarrolla el niño y cómo aprende. Es por eso que tiene un peso determinante, en la fundamentación del programa, la dinámica misma del desarrollo infantil, en sus dimensiones físicas, afectivas, intelectuales y sociales.

El desarrollo infantil es un proceso complejo, ya que se trata de un proceso que se da interrumidamente, desde antes del nacimiento del niño, en donde ocurre una gran variedad de transformaciones que da lugar a estructuras de distinta naturaleza como son el aparato psíquico, en donde cabe lo que es la inteligencia y la parte afectiva, como en todas las manifestaciones físicas, en donde integran la estructura corporal y funciones motrices.

De aquí la complejidad, porque este proceso de constitución en todas sus dimensiones (afectivo, social, intelectual y físico) no ocurre por sí solo o por mandato exclusivo de la naturaleza, sino que se produce a través de la relación del niño con su medio natural y social, entendiendo por social lo que es esencialmente humano que se da en las relaciones entre personas y que se dan mutuamente.

El desarrollo, por lo tanto, es considerado como el resultado de las relaciones del niño con su medio, sin olvidar que éste ha nacido con características propias. Su modo de pensar y sentir, la necesidad de ser respetado por los demás. Esto implica la obligación de crear un medio que favorezca sus relaciones con otros niños, un medio que respete su ritmo de

desarrollo individual y emocional que le proporcione una organización didáctica y le facilite poder integrarse poco a poco a la vida social. Así pues, le corresponde al jardín de niños participar en este periodo de tan singular trascendencia.

El mundo progresivo del mundo sociocultural y natural que rodea al niño debe desarrollarse en el jardín de niños, a través de actividades que contribuyan a la construcción de su pensamiento. Este es el lugar donde debe empezar a conocer su mundo, así como el relacionarse con los demás, mediante actividades que realice con ayuda de sus compañeros y maestros.

Así mismo, se consideran algunos aspectos relevantes que guían todo el programa basándose en las siguientes consideraciones:

“1.- El desarrollo es un proceso continuo a través del cual el niño constituye lentamente su pensamiento y estructura progresivamente el conocimiento de su realidad en estrecha interacción con ella.

2.- Simultáneamente, en el contexto de las 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 estadio del desarrollo; tienen su origen en las de un nivel anterior y son a su vez punto de partida de las del nivel subsiguiente, de tal manera que los estadios anteriores de menor conocimiento dan sustento al que sigue, el cual representa un progreso con respecto al anterior. Este mecanismo de reajuste o equilibración caracteriza toda la acción humana.

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, afectivos o sociales que construyen 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 o 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"<sup>(SEP, 1992, P.15-16)</sup>

Se puede afirmar de acuerdo a lo anteriormente mencionado, que el personal docente que atiende a este nivel, deberá de tener una formación pedagógica adecuada a ello y así poder orientar a los niños en su desarrollo de acuerdo al mismo.

También, proporcionarle un medio en el que pueda desarrollar sus actividades de aprendizaje y de relación con los demás niños.

#### **1.1.4.- OBJETIVOS DE LA EDUCACION PREESCOLAR DE ACUERDO AL PROGRAMA ACTUAL.**

Se afirma que el programa actual de educación preescolar toma en cuenta las condiciones de trabajo y organización de este nivel. Está pensado para que el docente pueda llevarlo a la práctica; por consiguiente, los objetivos que este programa propone son los siguientes:

Que el niño desarrolle:

"1.- Su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional.

2.- Formas sensibles de relación con la naturaleza que lo preparen para el cuidado de la vida en sus diversas manifestaciones.

3.- Su socialización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos.

4.- Formas de expresión creativas a través del lenguaje de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permitirá adquirir aprendizajes formales.

5.- Un acercamiento sensible a los distintos campos del arte y la cultura, expresándose por medio de diversos materiales y técnicas" (SEP, 1992, P16)

Es de primordial importancia para comprender el sentido general del programa, determinar que los objetivos de desarrollo sean cumplidos, ya que se considera que es la base que sustenta los aprendizajes del niño.

El objetivo general del programa se dirige a favorecer el desarrollo integral del niño, tomando como fundamento las características particulares de esta edad. Así mismo, de esta primera norma se desprende una necesidad de análisis de cada una de las áreas del desarrollo que son afectivo-social, cognoscitivo y psicomotor; entendiéndolas de manera integrada, ya que el desarrollo debe ser comprendido como un proceso en el que de manera indisoluble confluyen estos aspectos.

Por lo tanto, cualquiera que sea la actividad del niño, será siempre una expresión global de su inteligencia, de sus emociones y en general de su personalidad.

#### **1.1.4.1.- OBJETIVOS DEL DESARROLLO AFECTIVO-SOCIAL.**

"1.- Que el niño desarrolle su autonomía dentro de un marco de relaciones de respeto mutuo entre él y los adultos y entre los mismos niños, de manera que adquiera una estabilidad emocional que le permita expresar con seguridad y confianza sus ideas y afectos.

2.- Que el niño desarrolle la cooperación a través de su incorporación gradual al trabajo colectivo y de pequeños grupos, logrando paulatinamente la comprensión de otros puntos de vista y, en general, del mundo que lo rodea." (SEP, 1992, P.43-44)

#### **1.1.4.2.- OBJETIVOS DEL DESARROLLO COGNOSCITIVO.**

"1.- Que el niño desarrolle la autonomía en el proceso de construcción de su pensamiento, a través de la consolidación de la función simbólica, la estructuración progresiva de las operaciones lógico-matemáticas y de las operaciones infralógicas o espacio-temporales.

Esto llevará a establecer las bases para sus aprendizajes posteriores, particularmente en la lecto-escritura y las matemáticas." (SEP, 1992, P.43-44)

#### **1.1.4.3.- OBJETIVOS DEL DESARROLLO PSICOMOTOR.**

"1. Que el niño desarrolle su autonomía en el control y coordinación de movimientos amplios y finos, a través de situaciones que faciliten tanto los grandes desplazamientos como la ejecución de movimientos precisos".

Todos estos objetivos implican propiciar en alto grado las acciones del niño sobre los objetos; al mismo tiempo, animarlo a que exprese por diferentes medios, así como estimular su creatividad, iniciativa y curiosidad, procurando de manera general, que se desenvuelva en un ambiente en el que actúe con libertad.

De manera general, puede decirse que dichos objetivos mencionados son muy interesantes y completos; de manera que si se tomaran en cuenta en la práctica, se podría

obtener un aprendizaje integral en el niño. Sin embargo, se puede considerar que son en realidad un tanto ambiciosos y cuestionables.

## 1.2.- ANTECEDENTES HISTORICOS DE LA EDUCACION PRIMARIA.

La educación primaria ha sido a través de nuestra historia, el derecho educativo fundamental al que han aspirado los mexicanos. Es decir, una escuela para todos, con igualdad de acceso, que sirva para el mejoramiento de las condiciones de vida de las personas y por lo tanto el progreso de la sociedad.

Morelos, Gómez Farías, Juárez entre otros del siglo pasado, contribuyeron a establecer el principio de que es responsabilidad pública luchar contra la ignorancia, como una condición para que se dé la libertad, la justicia y la democracia de la sociedad.

El Art. 3o. Constitucional estableció que todos los mexicanos tienen el derecho a la educación, y que es una obligación del Estado ofrecerla. Con la creación de la Secretaría de Educación Pública (SEP), hace aproximadamente 72 años, la obra educativa adquirió continuidad. Dicho artículo logró que la educación básica fuera constante y obligatoria, dando como resultado una prolongada actividad de los gobiernos, de los maestros y de la sociedad.

Así, la educación primaria dejó de ser un derecho constitucional, para convertirse en una oportunidad real para una proporción creciente de la población.

Se afirma que la difusión de la escuela tuvo que enfrentar grandes retos, ya que la población era numerosa y con un alto índice de crecimiento, además de que había una gran diversidad lingüística y no se contaba con los recursos económicos suficientes.

Por otra parte, la finalidad de la educación primaria es encauzar y acrecentar en el educando su capacidad de comunicación y relación social, e impulsar su razonamiento y

capacidad de abstracción, así como también, aplicar en forma progresiva el método científico para que conozca y maneje su realidad.

### **1.2.1.- CARACTERISTICAS MAS RELEVANTES DE LA EDUCACION PRIMARIA.**

1.- La educación primaria debe ser gratuita y obligatoria, impartida a todos los niños del país, entre los 6 y los 14 años de edad. (Art. 3o. Constitucional).

2.- Los libros de texto deben ser gratuitos, es decir, la SEP tiene la obligación de dar a las escuelas dichos textos y éstos repartirlos a los niños.

3.- Todo niño indígena debe tener acceso a la lengua castellana, así como a la propia.

4.- La enseñanza primaria comprende 6 años o grados escolares, que tienen continuidad en forma planeada y sistemática. Los contenidos parten de lo más sencillo y concretos, hasta lo más complejo y abstracto.

5.- Los padres de familia o tutores de menores tienen el deber de velar que sus hijos o representados asistan a la escuela del Estado o a particulares autorizadas, para cursar la educación primaria.

De no ser así, se imponen sanciones a los que dejen incumplida esta obligación. En otras palabras, se procura por varios medios, utilizar la colaboración de los padres de familia o representantes de los niños, con el fin de coordinar con ellos las labores educativas.

## **1.2.2.- EDUCACION PRIMARIA DE ACUERDO AL PROGRAMA DE MODERNIZACION EDUCATIVA 1989-1994**

La educación primaria propicia en el educando una formación armónica mediante experiencias de aprendizaje, que le permiten la adquisición del bagaje de conocimientos que le ayudan a incorporarse a la sociedad.

Según los datos obtenidos del programa de modernización educativa " cursan la educación primaria 14.6 millones de niños, de los cuales el 72% se encuentra en escuelas primarias federales; 22.3% en estatales y 5.7% en particulares.

A pesar de los esfuerzos del Estado mexicano, alrededor de 300 mil niños en edad escolar, que representa el 2% de la demanda potencial, fundamentalmente habitantes de zonas rurales e indígenas, aún no tienen oportunidades de acceso al primer grado". (Poder Ejecutivo Federal, 1984-1994, p.36)

Se afirma, que 1 millón 700 mil niños entre los 10 y 14 años de edad no se encuentran registrados en ningún servicio, por lo tanto, al ser menores de 15 años no pueden ser atendidos por leyes establecidas en los programas de educación para adultos, por lo que para ellos no existe oportunidades educativas.

También se afirma que un 45% de la matrícula de primaria (más de 6.6 millones de alumnos) no llegan a concluir este nivel educativo en el periodo que se establece de 6 años, esto en zona urbana. En zonas rurales e indígenas el índice rebasa el 80%.

Se considera que aproximadamente 500 mil niños desertan anualmente en los tres primeros grados de la primaria, alrededor de 380 mil, en los últimos 3 años. Aquellos acrecientan el número de analfabetas funcionales; éstos forman parte del rezago educativo.

Los programas preventivos para abatir la reprobación escolar alcanzan a cubrir aproximadamente un porcentaje del 8.6% de la población matriculada en los dos primeros grados de primaria.

Más de 15 mil escuelas primarias oficiales (20% del total) no ofrecen los 6 grados, y en más de 16 mil (22%) son atendidas en todos sus grados por un solo maestro.

Igualmente el plan y programas de estudio de la educación primaria están desvinculados de los de preescolar y secundaria: les falta coherencia interna, sus objetivos y contenidos son desproporcionados (excesivos) y muestran traslapes y vacíos simultáneamente.

Los objetivos actuales de la educación primaria tienen categoría de fines educativos generales o de vida, no obstante, no la caracterizan ni permiten diferenciarla de los otros niveles educativos.

Con respecto a los criterios y mecanismos de evaluación del aprendizaje, subrayan determinados logros mecánicos y verbalistas, dando un menor peso a los procesos que favorecen el desarrollo intelectual del niño y la adquisición de valores.

Por otra parte, se considera que la educación física y artística, así como la promoción cultural, benefician sólo a una parte de la población matriculada en primaria, sobre todo a la de zonas urbanas.

A pesar de los esfuerzos que se han realizado, la calidad de la educación en este nivel constituye una preocupación fundamental y particularmente la que se da en comunidades rurales e indígenas, en donde se considera que los índices de eficiencia son menores que el promedio nacional.

Así mismo, se considera que la participación de los padres de familia y en general de la sociedad en conjunto, no han tenido una mayor trascendencia, debido en gran parte a la falta de mecanismos que permitan una acción más comprometida y responsable entre estos.

### **1.2.3.- CARACTERISTICAS DE LA EDUCACION PRIMARIA DE ACUERDO AL PROGRAMA DE MODERNIZACION EDUCATIVA**

La modernización de la educación primaria demanda:

"1.- Formar educandos reflexivos, críticos, participativos y responsables de sus actos y decisiones.

2.- Efectuar su articulación pedagógica con los niveles de preescolar y secundaria.

3.- Adecuar sus contenidos a los requerimientos de la sociedad actual.

4.- Asignar máxima prioridad a los grupos sociales y regiones más desfavorecidas.

5.- Asegurar en este ciclo la permanencia y la conclusión de los alumnos.

6.- Producir y distribuir oportunamente más y mejores materiales y apoyos didácticos que utilicen la tecnología moderna, como la televisión y la computadora.

7.- Poner en marcha un vigoroso programa de bibliotecas escolares<sup>(SEP, 1992, p.40-41)</sup>

Además, se menciona que la modernización requiere que se capacite al profesor de primaria en todo lo que abarca dicho nivel, es decir, en física, artística, así como en las actividades de promoción cultural, esto con el fin de poder ofrecer una educación integral.

Así mismo, dicho proceso de modernización habrá de crear los mecanismos necesarios para estimular una participación más sólida, efectiva y comprometida de la sociedad y especialmente la de los padres de familia.

#### **1.2.4.- OBJETIVO DE LA EDUCACION PRIMARIA DE ACUERDO AL PROGRAMA DE MODERNIZACION EDUCATIVA**

"Ofrecer una educación primaria de calidad, con las características establecidas en el Art. 3o. constitucional de la Ley Federal de la Educación, a todos los niños y asegurar que la concluyan, por ser éste el nivel educativo base de la formación de los mexicanos". (SEP, 1992, p.53)

Como se puede observar con dicho programa para la modernización educativa, se pretende que de ser posible todos los niños del nivel primaria la inicien y la concluyan, ya que se considera un cimiento en la formación del individuo.

#### **1.2.5.- LAS PRINCIPALES ACCIONES EN EL NIVEL PRIMARIO**

1.- Definir los lineamientos y mecanismos para la articulación de los ciclos de preescolar, primaria y secundaria, es decir, que haya una vinculación entre éstos, tomando en cuenta los objetivos generales de la educación, las etapas del desarrollo del ser humano, así como las metodologías y condiciones de trabajo de acuerdo a las necesidades de la sociedad.

2.- Elaborar la fundamentación teórica y metodológica de este nivel, de manera que sean acordes al plan de estudio; de la misma manera que los libros de texto sean congruentes a los programas y a los lineamientos de evaluación.

3.- Que los programas sean de acuerdo a las necesidades de la educación rural, indígena, urbana marginada y urbana, sugiriendo una metodología adecuada a cada sector de población, asegurando que la calidad educativa sea la misma para toda la población.

4.- Impartir a los profesores de primaria cursos de capacitación para la promoción cultural y la educación física y artística, con el fin de que puedan desarrollar de manera satisfactoria sus contenidos programáticos.

#### **1.2.6.- LAS METAS EN EL NIVEL PRIMARIA DE ACUERDO AL PROGRAMA DE MODERNIZACION**

1.- Lograr que en 1993 los contenidos de aprendizaje, tanto nacionales como regionales establecieran una vinculación con los de preescolar y primaria.

2.- Que en 1994 se atendiera a casi toda la población demandante de educación primaria.

3.- Lograr en 1994 una eficiencia terminal en la educación primaria, tomando en cuenta que debe ser de calidad.

4.- Haber proporcionado a las escuelas oficiales el apoyo de material didáctico que facilitan la práctica del docente.

En conclusión, que sea atendida toda la población demandante de educación primaria, procurando que sea una educación de calidad.

## CAPITULO 2

### DESARROLLO DEL NIÑO ETAPAS DE PIAGET

Piaget fue un psicólogo suizo de renombre internacional por los estudios que realizó sobre el desarrollo del pensamiento infantil.

El interés científico, aunado al cariño que sentía por los niños, lo llevaron a intentar explicar la naturaleza del pensamiento y razonamiento de éstos, lo que dio origen a que afirmara que dicho proceso cognitivo atraviesa por cuatro etapas que son: sensomotriz, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales.

En dicho estudio encontró que existen patrones en las respuestas infantiles frente a tareas intelectuales que él propuso. Al mismo tiempo, se dio cuenta que los niños de la misma edad reaccionan de manera similar; y que sin embargo, estas respuestas son notablemente diferentes a las respuestas de los adultos.

Con esto llegó a la conclusión de que los niños que tienen diferentes edades, tienen su propia forma particular de responder.

Así mismo, basándose en los patrones que había observado varias veces en diferentes situaciones, considera que las etapas deben de tener determinadas propiedades en el desarrollo del niño, de acuerdo a un orden o sucesión invariable y constante, ya que no puede darse la segunda etapa sin haberse presentado la primera.

Sin embargo, aunque Piaget menciona cierto margen de una etapa a otra, existen diferencias en el ritmo con el que avanza cada niño, y puede darse el caso que éste muestre características de una etapa y ciertas de otras.

Piaget hace referencia de los pilares de la teoría del desarrollo intelectual y cree que para dar una explicación de cómo se da el desarrollo cognitivo, debe tomarse en cuenta cuatro conceptos básicos que son, el esquema, la asimilación, el ajuste y el equilibrio.

El esquema son estructuras intelectuales, por medio de las cuales el individuo va a dar una organización a los contenidos que el organismo percibe, clasificándolos de acuerdo a características comunes. Estos esquemas, son estructuras cognitivas que van cambiando de acuerdo al crecimiento y desarrollo, ya que no pueden ser iguales los esquemas de un niño a los de un adulto.

La asimilación en este proceso cognitivo consiste en la nueva incorporación de nuevas percepciones, nueva información en nuestras estructuras existentes, lo cual, muchas veces nos lleva a resistir el cambio y con ello garantizamos que el desarrollo intelectual sea deliberado y continuo.

Este proceso de asimilación es una parte importante en el niño, ya que le permite adaptarse cognoscitivamente al medio. Además cuando éste se enfrenta a un mundo ya familiar, dicho proceso le permite relacionar las estructuras que ya tiene internamente.

Se entiende por ajuste a la creación de nuevos esquemas o a la modificación de los ya existentes. Esto se debe a que, a veces, el niño no puede adaptar estímulos a los esquemas que tiene, es decir, no puede ajustarlos y tiene que crear un esquema en donde si pueda llevarlo a cabo, por consiguiente la estructura cambia.

El ajuste y la asimilación explican la adaptación intelectual y el desarrollo de las estructuras cognitivas, por lo que no puede considerarse a ninguna conducta pura asimilación o puro ajuste, sino que debe haber un balance entre estos, al cual Piaget llama equilibrio.

El equilibrio es un proceso autorregulador entre la asimilación y el ajuste, del cual se pasa de un estado de desequilibrio al equilibrio.

El desequilibrio surge cuando se le presenta estímulos nuevos al niño, y este tiene que buscar la asimilación y el ajuste para llegar al equilibrio. Es decir, al presentársele nuevos estímulos al niño, debe de buscar la manera de asimilarlo y ajustarlo al esquema cognitivo que tiene para poder así llegar a un estado de equilibrio.

## 2.1.- ETAPA SENSOMOTRIZ.

Esta etapa de desarrollo cognitivo en el niño comprende desde el nacimiento hasta los 2 años de edad aproximadamente.

El niño llega al mundo equipado con todos sus sentidos y unos cuantos reflejos, y es precisamente a través de estos como recibe estímulos.

Para el bebé todo lo que no está al alcance de su vista es estar fuera de su mente, porque todavía no comprende o no tiene conocimiento de los objetos o personas que se encuentran independientes de sus percepciones. El mundo del niño se limita a sí mismo y a las acciones que realiza, ya que es totalmente egocéntrico.

Aproximadamente entre los 4-8 meses, el niño comienza a ejercitar su reflejo para agarrar las cosas, es decir, empieza a manipular los objetos que están a su alcance, y esto le permite que desarrolle su coordinación visual-manual. También, empieza a succionar su dedo pulgar y esto a veces se hace un hábito ayudándolo en la coordinación entre las manos y la boca.

Otra conducta se presenta en esta etapa, cuando el niño empieza a tener capacidad de seguir los objetos que están en movimiento. Ejemplo: si el bebé está acostado en su cuna y en ésta se encuentra algún juguete que se mueva y produzca sonido, como música, él va a empezar a desarrollar la coordinación entre lo que es el sentido del oído y el visual.

En esta etapa, la conducta del niño no tiene intencionalidad, por lo que las conductas son todavía reflejas, aunque cada vez éstas se dirigen más hacia los sujetos y acontecimientos externos que a su propio cuerpo.

El niño entre los 8-12 meses, ya puede coordinar dos patrones usuales de conducta como golpear y agarrar un objeto, es decir, ya comienza a valerse de medios para llegar a fines.

Ahora el niño comienza a buscar objetos que están ocultos, aun cuando otra persona los haya escondido, esto significa, que empieza a darse cuenta de que existen otras cosas independientes de él.

Entre los 12 y 18 meses aproximadamente, el niño es capaz de iniciar un nuevo tipo de experimentación con los objetos. Ahora puede buscar un objeto en el lugar que lo vio la última vez. Para él la permanencia de los objetos se da solamente cuando los desplazamientos son visibles, por lo que a este nivel de su desarrollo todavía no está preparado para retener una imagen mental del objeto, es decir, todavía no es capaz de seguir desplazamientos invisibles o imaginados.

Aproximadamente, entre los 18 y 24 meses, el niño tiene un mayor desarrollo intelectual, ha desarrollado la capacidad de interiorizar mentalmente los objetos y puede encontrarlos, aún cuando no vio donde los escondieron; esto lo ha logrado casi en dos años, gracias a que ya camina y que por medio del desplazamiento lo consigue más fácilmente.

En general se puede decir que al finalizar esta etapa, el niño ha desarrollado una capacidad intelectual considerable, por lo que ahora su conducta se dirige a nuevas capacidades afectivas y cognitivas.

## 2.2.- ETAPA PREOPERACIONAL.

Esta etapa comprende desde los 2 hasta los 7 años aproximadamente. Se caracteriza por la descomposición del pensamiento en función de imágenes, símbolos y conceptos.

Las acciones del niño se hacen más internas a medida que hace posible representar un objeto o evento en su mente, y empieza a querer representar a los demás alguna experiencia anterior.

En esta etapa se hace presente la imitación diferida, es decir, el niño ya es capaz de imitar un acto complicado, aunque no tenga un modelo presente, e indica que éste ha progresado de la representación en vivo a la representación mental.

Los niños en esta etapa preoperacional se dejan llevar fácilmente por las apariencias. Por ejemplo: si dos dimensiones se alteran al mismo tiempo, el niño solamente centra la atención en una de ellas y la otra la ignora, ya que todavía no tiene la capacidad de comprender mentalmente las dos dimensiones o aspectos del problema al mismo tiempo.

En esta etapa el juego simbólico se constituye en un elemento central para el desarrollo del niño. Por medio de éste, él puede construir símbolos que pueden ser únicos y que representan cualquier cosa que deseen. Así Piaget, afirma que "la función del juego simbólico es la de satisfacer el yo mediante la transformación de lo real en lo deseado"<sup>(Barry J., 1989, p.64)</sup>, y esto es por lo tanto observar algunos de los avances que el niño tiene en su desarrollo.

Por otra parte, el lenguaje es la adquisición más evidente en esta etapa, ya que aproximadamente entre los dos años el niño empieza a decir palabras como símbolos de los objetos; por lo que a los cuatro años el niño promedio ya tiene un vocabulario más amplio. Al mismo tiempo su desarrollo cognitivo va creciendo sin tener que manipular los objetos como cuando se encontraba en la etapa anterior.

En lo que se refiere al egocentrismo preoperacional del niño, aproximadamente entre los 4 y los 5 años, todavía no tiene la capacidad para aceptar el punto de vista de otros, ya que cree que todos piensan como él. Sin embargo, a los 6 y 7 años ya ha desarrollado la capacidad de entablar comunicación con otros, lo cual le permite que sea menos egocéntrico, aunque se afirma que éste no desaparece del todo y que está presente al principio de cada una de las etapas de desarrollo.

En esta etapa, los conceptos morales se empiezan a desarrollar, los niños se dan cuenta de que existen reglas, la justicia y otros componentes de este razonamiento moral.

De manera general, se puede decir que en la transición de esta etapa preoperatoria, el pensamiento infantil ya no está sujeto a acciones externas, porque además de que se da la imitación, el juego simbólico y la imagen mental, surge un rápido desarrollo del lenguaje hablado.

### **2.3.- ETAPA DE LAS OPERACIONES CONCRETAS.**

Esta etapa de desarrollo cognitivo del niño se ubica entre los 7 y 11 años de edad, y se considera como la primera etapa en la que aparece el pensamiento lógico avanzado, por lo tanto éste, ya tiene capacidad para resolver problemas de conservación y proporcionar el razonamiento correcto de sus respuestas.

Los niños entre los 7 y 8 años aproximadamente, ya pueden colocar los objetos en dos conjuntos, pudiendo dar una explicación de su elección.

En lo que respecta al egocentrismo y la socialización, el niño en esta etapa se da cuenta de que los demás también pueden llegar a dar conclusiones diferentes a la de él, esto le permite que compare y confirme sus pensamientos, ya que por medio de la interacción social se

confirman o rechazan los conceptos. De esta forma, ahora cualquier discusión implica un intercambio de ideas y así es como se da la socialización en esta etapa.

El niño ha desarrollado la capacidad para comprender los pasos que se dan en la transformación concreta de un problema a resolver. Al mismo tiempo, de la razón de los cambios que se dan en el estado de ánimo en las personas.

También ha desarrollado la capacidad de resolver problemas de conservación, la de descentrar y la de seguir las transformaciones y la de reversibilidad, en donde puede mentalmente invertir una acción física para regresar el objeto a su estado original.

Entre los 6 y 7 años, el niño ya ha desarrollado la capacidad de resolver problemas de conservación del peso y de volumen, además de que aparecen los conceptos exactos de tiempo y velocidad.

Así mismo, ha desarrollado la capacidad de razonar de manera más lógica por lo que es menos la influencia de las percepciones. El afecto tiene más estabilidad y congruencia que anteriormente.

También aparece el respeto mutuo que es importante para irse formando un pensamiento más autónomo.

Ahora los niños de 7 u 8 años, empiezan a entender el significado que tienen las reglas en el juego, para que éste se realice de manera adecuada, es decir, se dan cuenta de dichas reglas, pero además de que pueden cambiarlas si lo deciden todos los que van a jugar.

#### 2.4.- ETAPA DE LAS OPERACIONES FORMALES.

Esta etapa de desarrollo del niño comprende desde los 12 hasta los 15 años de edad aproximadamente. Es la etapa más avanzada y última de las que habla Piaget. En esta, el sujeto llega a desprenderse de lo concreto, así como a situar lo real en un conjunto de transformaciones posibles, y esto se debe a que ha superado las anteriores.

El niño ya es capaz de abordar un problema cualquiera que sea, ya que ha desarrollado su capacidad para razonar acerca del pasado, presente y futuro, lo hipotético y problemas de proposición verbal.

Algunas de las estructuras que se desarrollan en esta etapa son el razonamiento hipotético que es el que se forma sin la percepción directa de objetos o sucesos, el razonamiento deductivo, que es el que parte de premisas generales a particulares, el razonamiento hipotético-deductivo, que parte de la deducción de conclusiones a partir de premisas que son hipótesis, y por último, el razonamiento científico-inductivo es aquel que parte de lo particular a lo general.

Es importante que el niño en la etapa anterior desarrollo un número de relaciones en la interacción con materiales concretos, ya que esto le permite que ahora pueda pensar con ideas más abstractas, a un nivel lógico, y de entender el uso de las metáforas en la literatura. A menudo le interesa involucrarse en discusiones espontáneas sobre filosofía, religión y moral, ya que cuenta con una capacidad de abstracción considerable.

El desarrollo de la moral se inicia desde la etapa sensoriomotora y alcanza su nivel más alto en las operaciones formales. Se comprende que las reglas son necesarias para la cooperación y para jugar. La mentira es considerada incorrecta ya que quebranta la confianza.

Existe una diferencia importante entre las capacidades de razonamiento del adulto y del adolescente, y radica en su número de esquemas o estructuras, esto se debe a que en el adulto existen más esquemas o estructuras por su mayor experiencia.

Por otra parte, la incapacidad que tiene el adolescente para distinguir entre su mundo y el "real", se debe a su egocentrismo. Todavía no comprende que el mundo no siempre sigue el orden lógico que él supone.

## CAPITULO 3

### TEORIAS DE JUEGO DE DECROLY, PIAGET Y MONTESSORI

#### 3.1.- OVIDIO DECROLY.

Nació el 23 de julio de 1871 en Renaix Bélgica y murió el 9 de septiembre de 1932 en Bruselas. Hijo de un industrial de origen francés.

Más tarde hizo sus estudios secundarios, en donde se aficionó por las ciencias naturales. Obtuvo el título de médico en la universidad de Gante; después continuó sus estudios en Berlín y París en donde estudió los cerebros de los tabéticos, orientándose hacia las enfermedades nerviosas.

De regreso en Bélgica fundó la "Escuela de la Ermita" para niños anormales, y esto le permitió estar en contacto con los sujetos que quería estudiar.

Participó en la vida científica internacional, en donde contribuyó a la fundación de la liga Internacional para la Educación Nueva. Al mismo tiempo, fue profesor en varias instituciones, así como inspector-médico en el Ministerio de Justicia y en el Servicio de Enseñanza Especial en Bruselas.

La obra pedagógica de Decroly no es muy fácil de explicar, ya que nunca ha habido un "sistema Decroly", y este pedagogo no ha publicado jamás un resumen general y sistemático de sus propias concepciones.

Se dice que Decroly pertenece a la generación de los físicos y médicos belgas que fueron atraídos a fines del siglo XIX y principios del XX por la psicología y pedagogía experimental. Por lo que se afirma que Bruselas, en ese tiempo, era un centro activo del estudio del niño normal y anormal.

Sus primeras publicaciones en el dominio de la pedagogía, se refieren a jóvenes anormales, y partiendo de estos nos lleva al estudio de los niños normales. Declara que entre los niños normales y anormales, "no hay diferencia de calidad, de naturaleza", esto se debe a que las mismas leyes psicológicas son válidas en los dos casos, aunque en los segundos el desarrollo mental está generalmente retardado y los progresos son lentos.

Decroly, para medir la inteligencia, recurre muy pronto a los test de Binet-Simon, pero después de su aplicación señala también los defectos de los mismos, cree que Binet-Simon no tomó en cuenta aspectos importantes, como la edad a quienes iban dirigidos. En fin, Decroly encuentra algunas fallas, y estableció él mismo unos test y adaptó otros.

Por otra parte, Decroly considera que el medio físico y el medio social, de los cuales la familia y la escuela no son más que subdivisiones, tienen una importancia capital en la vida del niño.

Como médico considera que para que un organismo viva, debe de encontrarse en un medio adecuado, y Decroly quiere hacer de la escuela el medio que responda a las necesidades y a las actividades del niño. Es decir, adaptarla a las posibilidades psíquicas y pedagógicas del niño. Al mismo tiempo que prevé que la enseñanza no es exclusivamente individual, sino colectiva, por lo mismo, piensa en grupos homogéneos y esto fortalecerá más el sentimiento social.

R. Planck, afirma que Decroly, como psicólogo, ha contribuido con grandes investigaciones acerca de la psicogénesis del niño normal y anormal: la medida de la inteligencia, la evolución de la afectividad y del carácter, la evolución del lenguaje hablado, el dibujo, los mejor dotados y la orientación profesional. Por lo tanto, se puede decir que estas investigaciones son la base de sus concepciones pedagógicas y que están en estrecha relación entre sí.

Por otra parte, los principios que constituyeron su sistema, son la disciplina libre-dirigida, la coeducación, la autonomía y autoactividad, el interés, la globalización, los juegos educativos y el control de las capacidades y de los resultados pedagógicos que obtuvo por medio de los test.

Además, en la práctica diaria, tuvo que aclarar, precisar, limitar el alcance y la aplicación de estos principios para la buena inteligencia de su método; y sobre todo, en lo que se refiere a la disciplina, interés y globalización, se fueron traduciendo en el ejercicio, en una síntesis que cada vez era más perfecta como resultado de su método personal. Esto con la colaboración de expertos e inteligentes educadores como Monchamp, Degand, Boon, entre otros.

En 1911, dirigió el primer Congreso Internacional de Paidología en Bruselas. Un año más tarde fue nombrado profesor de los cursos de enseñanza especial y director de la sección de psicología de la primera oficina de Orientación Vocacional.

En 1913 fue nombrado profesor de la escuela Buls-Tempel, Instituto superior de Pedagogía.

En 1920, en la Universidad de Bruselas, se hizo cargo de los cursos de psicología del niño; y un año después, fue nombrado profesor de higiene educativa y médico-pedagógica de la Facultad de Medicina.

Claparede, en la introducción que escribió para el libro de Hamaide, Método Decroly, hace un resumen de su obra y afirma que el doctor Decroly "posee sobre la mayor parte de los psicopedagogos contemporáneos, sus compañeros de ciencia, una superioridad incontestable: la de ser realmente un psicopedagogo.

Hay muchos que no son más que psicólogos, psicólogos filósofos o psicólogos de laboratorio, y que aplican sus teorías a la educación por vía deductiva, sin haber experimentado jamás por sí mismos este arte delicado; mientras que hay otros, maestros de

escuelas o administradores de instituciones escolares que nunca han practicado la psicología o se concentran a ser simplemente aficionados<sup>(Rezzano, 1966, p.61)</sup>

En fin, Decroly puso en la práctica la nueva educación, dándole importancia al niño, al mismo tiempo que como psicólogo, orientó la didáctica hacia aspectos primordiales del espíritu; y como pedagogo estructuró una didáctica y creó organismos escolares en estrecha relación con las necesidades del cuerpo y del espíritu del niño, desde el punto de vista individual y social.

En este último aspecto (pedagógico), contribuyó mucho el hecho de que él tenía una intervención directa y diaria en la organización y dirección de los institutos de niños normales y anormales, oficinas y de su creación.

Además, consideraba que la observación era la base de todos los ejercicios como punto de partida de las actividades intelectuales del niño.

En 1930, en Bruselas, en la Escuela L'Ermitage, los nuevos programas de educación primaria eran de pura inspiración decrolyana, gracias a sus colaboradores que defendieron y ayudaron a que sus ideas crecieran.

### **3.1.1.- MATERIAL Y PROCEDIMIENTOS DIDACTICOS DECROLYANOS (JUEGOS EDUCATIVOS)**

En la obra escrita por Decroly, con la colaboración de Monchamp, los procedimientos descriptivos son el resultado de la observación y experimentación de sus autores y colaboradores. Se realizó durante más de 24 años en Uccle, un Instituto de Enseñanza Especial, dirigida por el primero de los mencionados, médico, psicólogo y pedagogo.

Son procedimientos que en su origen eran ideados para niños anormales y retrasados escolares. Sin embargo, la aplicación de éstos con niños normales llevó a que Decroly concluyera que no sólo eran eficientes en los niños anormales, sino que aún eran mejor con los normales. Desde entonces, han contribuido bastante las ideas de él en algunos sistemas educativos y especialmente en la educación inicial de los niños (preescolar). Con su sistema, y en especial el material didáctico se orientan básicamente a los juegos educativos.

El procedimiento preferido por Decroly es el juego, ya que considera que un material adecuado se hace eminentemente educativo cumpliendo con los siguientes requisitos:

1.- Tener en cuenta el estado dinámico del sujeto, su temperamento y su capacidad de actividad.

2.- Explotar las tendencias favorables, y en un sentido útil, los instintos inferiores para encauzar las fuerzas de atención disponibles.

3.- Favorecer la observación y la representación por medios vivos, objetivos, que necesiten una adaptación real y comprobable.

4.- Combatir los automatismos inútiles y los tics, dando ocasión de adquirir hábitos útiles y en relación con el medio y las diversas capacidades de los sujetos.

5.- Adaptar el trabajo a las capacidades mentales, sensoriomotoras y lingüísticas.

6.- Acostumbrar al niño, mediante el ejemplo, a la actividad, al orden, a la regularidad, a la puntualidad, a la limpieza.

8.- Ser variado y mantener el interés<sup>(Rezzano, 1966, p.64-65)</sup>

El juego educativo constituye el procedimiento fundamental del pequeño normal del anormal y retardado escolar.

Además, Decroly quiere consolidar el estado de salud y esforzarse en encontrar las causas que puedan alterarla, al mismo tiempo ejercer una estrecha inspección sobre el

rendimiento, teniendo en cuenta las capacidades y el tiempo que se requiera, así como considerar la edad o desarrollo mental del niño. Los juegos son de tal naturaleza que sirven para desarrollar un programa de ideas asociadas, basadas en los intereses primarios y comunes a todos los niños.

La ordenación de los juegos se hace de acuerdo al procedimientos de los centros de interés y de las ideas centrales, haciéndolos servir de iniciación a las técnicas escolares habituales.

Es importante que los juegos se realicen en un ambiente de confianza y disciplina, apoyada por la elección de las ocupaciones y la colaboración activa de los niños en el trabajo y en el orden en la clase, así como fuera de ella.

Decroly hace la siguiente clasificación de los juegos:

**A.- JUEGOS VISUALES.**

- 1.- Juegos de colores.
- 2.- Juegos de formas y de colores. Distinción de las formas y los colores combinados.
- 3.- Distinción de formas y direcciones.

**B.- JUEGOS VISUALES MOTORES.**

**C.- JUEGOS MOTORES Y AUDITIVO MOTORES.**

**D.- JUEGOS DE INICIACION DE ARITMETICA.**

**E.- JUEGOS QUE SE REFIEREN A LA NOCION DEL TIEMPO.**

**F.- JUEGOS DE INICIACION EN LA LECTURA.**

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

Uno de los propósitos de Decroly acerca de estos juegos, es provocar la atención voluntaria, tomar conciencia de lo que cae bajo el dominio de sus sentidos, formar el juicio, determinar la actividad de acuerdo con las conclusiones del juicio, fijar una idea, así como una imagen viva (objetos conocidos capaces de excitar el interés y atención del niño).

Estos juegos educativos han contribuido, en mucho, en la educación inicial: preescolar y primaria.

Así mismo, para que estos juegos educativos tengan resultados eficaces, como lo indica Decroly, deben de aplicarse en el momento preciso y lugar adecuado, es decir, que el docente que los vaya a utilizar tenga en cuenta el medio ambiente y al alumno.

Dichos juegos son una preparación a la vida. El juego como un instinto que empuja al individuo a anticipar lo que la curiosidad y la imitación por sí solas no consiguen proporcionar, ya que cuando el niño juega auxiliado por la curiosidad y la imitación, se prepara a responder a sus tendencias, es decir, a vivir la vida de adulto.

Decroly llegó a la conclusión de que el niño debe conocerse a sí mismo, además, de que debe conocer la naturaleza del medio ambiente en el que vive.

Para que se llegue a tener estos conocimientos, formuló un plan de formación de ideas asociadas, basadas en cuatro necesidades: La necesidad de alimentarse, de luchar contra la intemperie, de defenderse contra los peligros y accidentes diversos, y de acción y trabajo solidario, de renovación constante, así como de alegría de espíritu.

Existen juegos que exigen un material que sirva para ejercitación con fines precisos, Decroly con el apoyo de sus colaboradores, idearon una serie de juegos educativos que han sido publicados, y en parte complementados por su discípula Alice Descoedres.

### **3.1.2.- PRINCIPIOS DECROLYANOS**

Algunos de sus principios son la resultante de su actuación de médico, otros de psicólogo y otros de pedagogo, resultado de su experiencia con los niños anormales que le llevó a su actuación en el terreno de los niños.

Como médico fundó un sistema en la preservación de la salud y en la lucha contra todas las causas que puedan perturbarla.

Como psicólogo le dio por base el conocimiento del niño en su estado dinámico, temperamento, capacidades, etc.

Como pedagogo creó el programa de ideas asociadas basados en los intereses primarios y comunes de todos los niños; lo organizó en forma de centros de interés, asociándoles las técnicas escolares habituales; así como el contacto inmediato del niño con la naturaleza y el medio social.

El esquema filosófico de Decroly, lo constituye la preparación, la adaptación a la vida, individual y social, y la realización integral del individuo y sus funciones individuales y sociales con sus necesidades inherentes; y el esquema de un sistema psicológico y pedagógico.

El fin ulterior de su sistema es nada menos que la formación del hombre moral, bueno, justo, honesto, ya que toda su didáctica está encaminada a desarrollar las condiciones físicas y espirituales que se traducen a estas expresiones morales de alta calidad.

### **3.2.- JEAN PIAGET.**

Nació un 9 de agosto de 1896 en Neuchâtel Suiza. Fue un niño que le gustaba estudiar, se inclinaba mucho hacia los estudios científicos y en especial los biológicos. A los 10 años de edad publicó su primer trabajo científico.

Más tarde fue asistente voluntario en un laboratorio, en donde se hacían estudios sobre los moluscos, y así, durante cuatro años publicó varios artículos sobre los mismos, además de temas sobre zoología.

Continuó su educación formal superior en la Universidad de Neuchâtel, en donde hacia 1915 obtuvo la licenciatura sobre el estudio de los moluscos. En 1918, se doctoró en ciencias naturales.

Durante su adolescencia y juventud hizo varias lecturas de diferentes áreas: filosofía, religión, biología, sociología y psicología. Pudo así escribir numerosas notas sobre una variedad de problemas, ideas que sólo podrían desarrollarse mucho tiempo después.

Piaget " desarrolló la convicción de que tanto las acciones externas, como los procesos del pensamiento admiten la organización lógica, la lógica surge de una suerte de organización espontánea de los actos. Dicho de otra forma, es que las estructuras lógicas pueden emplearse para descubrir, tanto la organización de los actos concretos, motores, como del "pensamiento" simbólico, interiorizado en el sentido convencional.

Todo pensamiento es esencialmente acción interiorizada, de donde se desprende que la organización de la acción manifiesta y del pensamiento interior pueden caracterizarse en la misma forma general, situarse en un mismo continuo general"<sup>(Flavell, 1990, p.22)</sup>

Es importante señalar que, aunque casi todos sus escritos realizados a principios de la década de 1920 reflejan su preocupación por los problemas de equilibrio, no escribiría un enunciado realmente definitivo sobre el desarrollo cognoscitivo como proceso de equilibración, antes que hubieran pasado cuarenta y tres años desde estas meditaciones de su adolescencia.

Piaget necesitó de muchos años para poder comprobar sus hipótesis acerca del proceso cognoscitivo y de equilibrio en el individuo, ya que hasta que no tuviera resultados positivos los iba a publicar.

Al terminar su doctorado en 1918, Piaget deja su lugar natal (Neuchâtel), para ir en busca de preparación y experiencia en el campo de la psicología, y tardó algún tiempo viajando de un lugar a otro, ya que no lograba encontrar problemas a los que pudiera realmente dedicarse.

Realizaba actividades que incluían trabajos académicos y prácticos en laboratorios, en clínica psiquiátrica. Se le dio la oportunidad, mientras estudiaba, de trabajar en un laboratorio en una escuela primaria.

El doctor Simon que era el encargado del laboratorio le sugirió que podría tratar de estandarizar los test de razonamiento de Burt.

Al principio Piaget escogió este proyecto sin entusiasmo, pero su interés fue creciendo a medida que se desarrollaba concretamente el trabajo de aplicación de los test, y así cada vez le gustó más no por los aspectos psicométricos y normativos de los datos del test, sino por los procedimientos mediante los cuales el niño llegaba a dar las respuestas.

Así fue como Piaget más tarde usó el "método clínico" que después fue característico de su trabajo.

De esto surge su interés para continuar investigando las respuestas de los niños a las preguntas del test de Burt y a otras situaciones estímulo.

Más tarde publica un artículo de resultados de sus primeros experimentos psicológicos. Uno de los artículos que publicó fue aceptado por Claparede en Ginebra, quien en este tiempo era director de estudios del Instituto J. J. Rousseau en Ginebra.

Era para Piaget una gran oportunidad, ya que encontraría tiempo para sus investigaciones y una gran libertad para desarrollar su propio programa de estudio sobre el niño.

El autor John. H Flavell menciona que los estudios de Piaget acerca del lenguaje del niño, el razonamiento causal, las "teorías" sobre los fenómenos cotidianos, el juicio moral, etc. que fueron realizados en el periodo de 1921-1925, son sus experimentos mejor conocidos.

Además, son estudios proyectados de la juventud de Piaget, ya que había sido una de sus principales metas.

Piaget en 1923 fue elegido para ocupar un cargo de medio turno en la Universidad de Neuchâtel, y hasta 1929 dividió sus actividades entre Neuchâtel y Ginebra. Este tiempo fue muy laborioso para él, además de su trabajo de investigación. Sus obligaciones educacionales representaban una pesada carga.

En este periodo mencionado anteriormente, Piaget con la colaboración de su esposa - que se dedicó mucho tiempo a observar en detalle la conducta espontánea y provocada de sus propios hijos - pudo desarrollar su investigación del desarrollo intelectual en la infancia.

Estas investigaciones del desarrollo infantil, no se limitaron a proporcionar a Piaget los datos necesarios acerca de los fundamentos tempranos del desarrollo cognoscitivo, sino que además aclararon su concepción de problemas, como la naturaleza específica de la adaptación cognoscitiva y la relación entre la organización en el periodo sensoriomotor inicial (presimbólico) y los periodos subsecuentes del periodo simbólico.

Para 1929 Piaget volvió a ocupar un cargo que requería dedicación exclusiva en la Universidad de Ginebra, primero como director asistente, luego como codirector del Instituto J. J. Rousseau.

Durante la década 1929-1939, Piaget se vio comprometido en dos tareas administrativas que ocupaban gran parte de su tiempo, pero le dio la oportunidad de esforzarse por traducir sus hallazgos sobre el desarrollo del niño a las prácticas de la educación.

Con este fin, en décadas posteriores, Piaget y sus colaboradores escribieron mucho acerca de la aplicación de su teoría a los métodos pedagógicos. Y en los años posteriores, continuó dedicándose a cuestiones educacionales en colaboración con el gobierno suizo y con la UNESCO.

Piaget junto con otros colaboradores de gran capacidad, hizo la reanudación de sus estudios preliminares sobre los conceptos de número y cantidad, ya que este trabajo era importante. Por una parte constituía una reorganización sistemática de la atención hacia las construcciones intelectuales que se desarrolla a principios y mediados de la niñez.

Así Piaget, con el tiempo estudió una gran variedad de áreas del funcionamiento cognoscitivo: primero, número y cantidad; luego, movimiento, velocidad, tiempo, espacio, medición, probabilidad y lógica. Estos estudios son los más interesantes.

En 1940, Piaget realizó una gran variedad de actividades, en el área administrativa. Primeramente ocupó el cargo de director del Laboratorio de psicología de Ginebra y Continuó como director de Archivos de Psicología.

Fue designado primer presidente de la Sociedad Suiza de Psicología, y en 1942 dio una serie de conferencias en París y otros países europeos, al mismo tiempo recibió títulos honoríficos en diversas universidades.

Piaget, especificó cómo las estructuras perceptuales se relacionan con las estructuras intelectuales y de sacar provecho del estudio de unas para el estudio de las otras.

Las ideas de Piaget acerca del pensamiento y el aprendizaje infantil: primeramente, para él el desarrollo intelectual es " un proceso en el cual las ideas son reestructuradas y mejoradas como resultado de una interacción del individuo con el medio ambiente"<sup>(Labisowicz, 1980, p.19)</sup>

El cree que el marco de referencia que tiene una persona del conocimiento que utiliza en una situación dada después de haber nacido, está firmemente ligado a interacciones previas con el medio ambiente.

### **3.2.1.- PIAGET Y EL JUEGO INFANTIL.**

Piaget, considera que el juego no se distingue del acto intelectual por su estructura, sino que la diferencia radica en su finalidad; ya que mientras el acto intelectual busca siempre un objetivo externo, el juego por el contrario, tiene un fin en si mismo.

Según el autor, el juego infantil se presenta en la niñez la comprensión de tres formas, como juego de ejercicio, como juego simbólico y como juego reglado. Aunque en cada etapa cognoscitiva aparece una de estas formas, también pueden coexistir simultáneamente a medida que se avanza en el desarrollo. Por ejemplo: en la etapa sensoriomotora aparecen únicamente los juegos de ejercicio. Los juegos simbólicos logran su mayor desarrollo entre los 3 y 6 años de edad aproximadamente. Posteriormente, estos van perdiendo interés, y es en este momento cuando surgen los juegos reglados, alcanzando su mayor desarrollo e interés entre los 8 y 10 años de edad.

El juego se inicia en la primera etapa (sensoriomotora), en el momento en que el bebé opera con las adaptaciones puramente reflejas. Se puede decir que los juegos comienzan desde muy temprano en el desarrollo evolutivo del niño, cuando los esquemas sensoriales y motores se ejercitan sin otro fin que el placer funcional que producen en el bebé.

### **3.2.2.- LOS JUEGOS EJERCICIO.**

Se afirma que el nacimiento del juego surge por el placer funcional que se logra, una vez adquiridas las habilidades que permiten superar una dificultad determinada.

Durante los primeros 18 meses aproximadamente del desarrollo, casi todos los esquemas sensorio-motores incorporados se van ejercitando por el placer lúdico que generan, y a esto Piaget lo denomina juego ejercicio.

Los primeros juegos se realizan sobre el propio cuerpo como mirar una y otra mano, juntar y separar las manos. Posteriormente, se van sumando a estos juegos los objetos del medio, como un chupón, una sonaja o un juguete, que poco a poco con el avance de su inteligencia, el niño logrará combinar diferentes juegos sensomotores.

También con el desarrollo del pensamiento y el logro de la simbolización, el niño se ejercitará en todo tipo de preguntas, que es más un juego que interés de conocimiento.

Los juegos ejercicios tienen lugar siempre que exista un material nuevo como juegos o juguetes educativos, bloques, cubos, sistemas para ensartar en otros.

En la etapa escolar, el juego ejercicio se puede realizar por medio de la técnica didáctica que el autor Oscar A. Zapata ha denominado "formas jugadas", en donde la característica principal de dichas formas consiste en que el niño desarrolla esencialmente el placer motor como correr, saltar, lanzar, arrojar, trepar, entre otras. Se abarcan todas aquellas acciones que el ser humano incorpora naturalmente y que realiza más tarde en su vida cotidiana, en el trabajo, o en el juego propiamente dicho.

Es importante que los problemas que se presentan a través de los juegos o formas jugadas estén adecuadas al nivel y posibilidades del niño y que tengan variadas soluciones.

### **3.2.3.- LOS JUEGOS SIMBOLICOS.**

El niño comienza por imitar acciones modelo como si fueran sus propias acciones, imita las respuestas que ya conoce y que puede oír o ver. Y así poco a poco, puede llegar a

reproducir un modelo ausente por medio de la memoria, a lo cual Piaget llama imitación diferida.

El niño al finalizar la etapa sensoriomotora, por medio de la imitación y el juego, puede transitar a la representación y por lo tanto, a la adaptación conceptual.

Piaget considera que el principal requisito de la representación es la posibilidad de distinguir los significantes de los significados y poder recordar a uno para referirse al otro. A este proceso lo denomina función simbólica.

La acomodación como la imitación, le proporciona al niño sus primeros significantes, a los que puede otorgar interiormente el significado ausente.

En los juegos simbólicos, el niño logra sustituir y representar una situación vivida por una supuesta, esto es gracias a la utilización de ficción y símbolos propios.

Piaget afirma que estas primeras acciones simbólicas se originan aproximadamente a la mitad del segundo año y lo ejemplifica de la siguiente manera: "el niño sentado cae hacia atrás en una almohada. Entonces introduce el dedo a la boca, cierra los ojos y adopta la actitud habitual del sueño y luego ríe maliciosamente. Este juego es de ficción, se repite muchas veces". (Zapata, 1989, p.20)

Se afirma que los juegos simbólicos se distinguen por el uso de símbolos propios del niño, ya que cuenta con toda una evolución interna que se inicia con la ficción más sencilla o esquema simbólico, en donde el niño hace como si durmiera.

Tales acciones le permiten desarrollar la capacidad de evocar estas conductas fuera de su objetivo habitual y con la utilización o no de objetos, pudiendo lograr hasta la representación más compleja de escenas en donde ya puede jugar en grupo.

Aproximadamente entre los 4 y 7 años de edad, se inicia una etapa superior con respecto a los juegos simbólicos anteriores, en la que estos comienzan a desaparecer para ser reemplazados a su vez por otros juegos simbólicos, que algunos autores los caracterizan como

juegos de imitación, ya que el niño al ir adquiriendo mayor conciencia de lo real, conduce a que el símbolo vaya perdiendo su característica deformante de la realidad.

Los juegos simbólicos de la etapa posterior cuentan con las siguientes características: Primero, en las construcciones lúdicas, hay una separación de la incoherencia anterior y la secuencia de las ideas, lo cual indica que los acontecimientos están mejor estructurados, y Segundo, existe una preocupación por la imitación correcta de lo real, y un cuidado especial de la exactitud en las construcciones materiales que apoyan al juego.

Piaget habla de construcciones de casas de muñecas que los niños realizan durante varios días y al respecto concluye: " .. la asimilación simbólica es cada vez menos deformante y se aproxima cada vez más a la simple reproducción imitativa.

En otras palabras, el símbolo lúdico evoluciona en el sentido de una simple copia de lo real y sólo el tema general de las escenas sigue siendo simbólico mientras que los detalles de éstas y de las construcciones tiende a la acomodación precisa y aun a la adaptación propiamente inteligente." (Zapata, 1989, p.21)

La tercera característica consiste en que empieza el simbolismo colectivo, es decir, el grupo de niños que juega y realiza una correcta diferenciación y adecuación de roles.

Se puede concluir que en toda esta etapa del juego simbólico que va desde los 2 hasta los 7 años aproximadamente, el niño comienza por imitarse a sí mismo y posteriormente imita a los demás con esquemas que ya ha adquirido, le son familiares y le permiten adjudicar esta misma acción con otros.

Es importante recordar que la imitación y el juego contribuyen al desarrollo de una función simbólica, cuya evolución y ejercicio se entroncan necesariamente con la adquisición del lenguaje.

Por lo tanto, el juego simbólico presupone un cierto desdoblamiento del propio niño y la creación de otras perspectivas diferentes en relación con otros. Esto implica una tarea difícil

para el niño menor de cuatro años, ya que al diferenciar lo real de lo imaginario puede confundirse fácilmente. Esto se debe a que los juegos simbólicos implican cierta identificación con los modelos que imitan al mismo tiempo que permiten conocer y comprender el punto de vista del otro y posibilitan una cierta ruptura del centramiento del niño en sí mismo.

Además este tipo de juegos, por su capacidad de asimilación de la realidad exterior, favorece el desarrollo de las funciones intelectuales.

Aproximadamente a los 4 años de edad el juego de los roles alcanzan su auge; estos juegos se centran en una situación ficticia que consiste en la adopción del papel del adulto por el niño, representa en circunstancias lúdicas ideadas por él mismo. Esto le permite conocer el mundo cambiante y complejo de la realidad adulta, y a la vez, le da la oportunidad de ir formando su personalidad en ese mundo propio.

Piaget afirma que dichos juegos contribuyen a que los niños desarrollen diferentes relaciones con sus compañeros, lo que les permite tener distintos puntos de vista sobre los significados de las situaciones cambiantes de la realidad.

Además estos juegos desarrollan una práctica de cooperación infantil que favorece las estructuras operacionales y los procesos de socialización.

#### **3.2.4.- LOS JUEGOS REGLADOS.**

El desarrollo evolutivo del niño pasa de un estado inicial de profundo egocentrismo, es decir, un estado cognoscitivo en el cual este ve a la realidad únicamente desde el punto de vista particular, sin tener en cuenta de que existen otras perspectivas diferentes, o sin el conocimiento de que está atado a su propio punto de vista.

Con el gradual conocimiento entre el yo y el mundo, se produce un proceso de conocimientos más objetivo de la realidad, con una mayor capacidad de autoconciencia.

Desde los 7 años aproximadamente la conducta del niño se modifica radicalmente y se vuelve social. En éste se inicia la formación del pensamiento lógico-concreto, el cual le permite poder realizar un contacto con los objetos, operaciones de clases, y de relación entre ambas. Esto le permite desarrollar un sistema cognoscitivo con el que puede organizar y operar sobre la realidad.

El niño ahora es capaz de cooperar y comprender varios puntos de vista. Por lo tanto, la organización operatoria del pensamiento es la posibilidad de la cooperación, y el trabajo grupal a la vez promueve el desarrollo del pensamiento operativo, por lo que la cooperación social desempeña un papel importante en el desarrollo intelectual.

Se afirma que el juego reglado es la actividad lúdica de los seres socializados, incorporando en su estructura al juego ejercicio y al juego simbólico.

También, es considerado como la culminación de los procesos lúdicos, y se consolida progresivamente durante este período del pensamiento lógico-concreto, logrando su máxima expresión en el período del pensamiento formal abstracto. Además, este tipo de juego se continúa durante toda la vida adulta en forma de deportes.

En nuestra cultura surge un acontecimiento muy importante en los niños de alrededor de los 6 años y es el ingreso a la escuela primaria, en donde el pequeño ya cuenta con la experiencia de la adaptación a una institución que no es familiar como es el jardín de niños, y que las situaciones que se presentan en esta nueva realidad institucional son radicalmente distintas a las que conoció.

Aquí se le presentan nuevos problemas de socialización; por un lado su relación con el maestro y por otro, con los compañeros de grupo que casi siempre es mucho más grande. Además, su relación intelectual con los contenidos de aprendizaje, sus relaciones espontáneas

con los grupos de juego en los recreos escolares, un horario determinado, con ciertas tareas que se le exige cumplir.

Con esto se puede decir que a este niño se le exigen determinadas actividades de trabajo, y a la vez en el juego exigen determinadas reglas para realizarlo.

La regla y la organización de la actividad grupal surgen como una transición entre la imperiosa necesidad de afirmación individual y la necesidad de convivir socialmente; al mismo tiempo, afirmarse de forma individual en la colectividad.

Se afirma que la evolución de los juegos se da por medio de la complejidad de las reglas y de la división del trabajo, tomando en cuenta los ritos y prácticas de tradición lúdica heredadas de la cultura en la que se encuentra inmerso el niño.

Como muchos autores han señalado que la gran tradición histórica de los juegos infantiles se desprenden de los adultos, quienes los heredan, y por lo tanto, de éstos se heredan las reglas.

Jean Chateau, con respecto a la naturaleza y significación de las reglas de juego, menciona: " el niño ama la regla, en ella encuentra el instrumento más seguro de su afirmación; por medio de ella manifiesta la permanencia de su ser, su voluntad, su autonomía"<sup>(Chateau, 1988, p.73)</sup> Es decir, que los niños encuentran seguridad en las reglas del juego.

Por otra parte, Piaget considera que la regla impone una regularidad o idea de obligación que presupone al grupo. Habla de que hay que diferenciar las transmitidas y las espontáneas, ya que existen reglas que cuentan con una transmisión social, que es producto de la acción de los mayores sobre los menores o por imitación de los menores.

Las reglas espontáneas proceden de la socialización, que es producto directo de los juegos ejercicio o de los juegos simbólicos.

En resumen se puede decir que para Piaget, los juegos de las reglas son juegos de combinaciones sensoriales como carrera, lanzamiento de canicas o bolas; o intelectuales

como cartas, damas, entre otros; con competencia de los individuos sin lo cual la regla sería inútil y regulados por un código transmitido de una generación a otra.

Un ejemplo de un juego en donde incluye a los 3 tipos de juego que menciona Piaget (juegos ejercicio, simbólico y reglado), es el juego de "policías y ladrones". Se considera juego ejercicio, ya que incorpora el correr, las destrezas necesarias para esquivar y atrapar, así como la astucia para ver el conjunto de los enemigos.

Se considera juego simbólico, ya que los niños adoptan papeles de policías o ladrones, asumiendo en su fantasía el disfraz correspondiente. Es un juego reglado, en cuanto a que tiene reglas; por ejemplo, dos palmadas en la espalda de un ladrón y está capturado y sólo puede salir de prisión si otro compañero lo toca.

Los niños de 7 a 9 años aproximadamente no ignoran las reglas. Existe el deseo de la colaboración y el juego social de los mayores. Sin embargo, estos niños son inconstantes en su aceptación o cumplimiento de las mismas, porque no poseen el suficiente control sobre sí mismos. Pero el proceso evolutivo avanza y la disciplina escolar y familiar se internaliza, y es a los 9 años en donde aparece una nueva etapa, en donde el niño logra autocontrolarse y puede someter sus impulsos a las necesidades grupales y aceptar las reglas impuestas por el grupo.

De esto surgen grupos cohesionados, con ritos y tradiciones aceptados por todos, con líderes que enfrentan a los demás grupos del mismo tipo.

Una característica del juego social de los niños más grandes, es la puntual obediencia a la ley, ya que consideran que las reglas se han establecido y hay que cumplirlas, Por lo que cuando se viola una regla es sancionada por los jugadores.

De manera general, se puede decir que los juegos evolucionan por el aumento de reglas y por su cumplimiento de parte del niño, así como por una división del trabajo más especializado y con mayor diferencia.

La evaluación general del juego nos muestra la importancia primordial que tiene en el desarrollo total del niño, en la conformación de una personalidad sana y equilibrada y en el valor de las relaciones sociales que estructura.

### 3.3.- MARIA MONTESSORI.

Nació en 1870 en Chiaravalle Italia. Estudió y se doctoró en medicina en Roma en 1894.

Fue la primera mujer médico italiana. Ejerció el cargo de ayudante de la clínica psiquiátrica de la Universidad de Roma, dedicándose más tarde al estudio y tratamiento de los niños anormales mentales; estudió especialmente el sistema de Seguin.

En 1898 propuso un método de educación moral para niños anormales en el Congreso Pedagógico de Turin. Después, el Ministro de Instrucción Pública le encomendó una serie de conferencias para maestras, acerca de la educación para niños deficientes. Organizó una escuela normal ortofrénica que dirigió durante años.

A partir de sus observaciones sobre la forma en que se realizaba la educación infantil en las escuelas primarias y su conocimiento de la práctica y de los resultados de la educación de anormales, surgió la idea de modificar la educación infantil, introduciendo en ella procedimientos empleados en las escuelas en las que se practicaba la educación de anormales.

Montessori se perfeccionó en psicología experimental en la Facultad de Filosofía en Roma. Al mismo tiempo que hacía observaciones sobre la vida escolar en las escuelas primarias. Realizó observaciones de antropología pedagógica que le ayudaron para dar un curso sobre esa materia a maestros en la Universidad de Roma.

Su verdadera experimentación pedagógica la inició en 1907. Desde entonces, se encargó de organizar escuelas infantiles dentro de los grandes inmuebles construidos con la colaboración de la sociedad, y las denominó "Casa dei Bambini".

Con la guerra se detuvo el proceso de expansión de su método, pero en cuanto ésta finalizó, nuevamente se le dio un gran impulso, con la propaganda de su creadora.

Además, a través de su obra escrita, sus conferencias, cursos internacionales y su gran número de Casa dei Bambini creadas en todo el mundo, hizo llegar sus ideas a todos los centros intelectuales, alcanzando mayor difusión en Holanda, Inglaterra, Estados Unidos, es decir, en países en donde la educación primaria estaba muy difundida.

Algunos contemporáneos de la pedagogía como F de Hovre y L Brekz, le asignaron a Montessori el título de reformadora de la escuela guardiana, y la clasificaron como psicopedagoga, ya que mencionan que ella insistió sobre la necesidad de actividad personal en el niño y trató de descubrir el material apropiado que le permitiera ejecutarla. Además, la consideran psicóloga moderna pues ha encontrado mucho que observar a su obra; entre otras cosas, da gran importancia al juego y a la fantasía del niño.

Ch. Charrier, afirma: " el método de educación de la doctora Montessori, a pesar de su título severo, pedagogía científica, está lleno de ternura y solicitud para la primera infancia. La gran educadora italiana no solamente ama a los pequeños, sino que además los conoce. Ha mostrado, en un lenguaje verdaderamente persuasivo, que el niño debía ser libre, que no puede instruirse, si no es por su propio esfuerzo, y que su evolución es más contrariada que favorecida por las palabras y exhortaciones de las maestras"<sup>(Rezzano, 1966, p.36)</sup>

### 3.3.1.- LA CASA DE LOS NIÑOS.

La llamada "Casa de los Niños", es un lugar en donde éstos pueden expresarse en un ambiente adecuado que permite su actividad espontánea y responde a su necesidad de obrar inteligentemente.

Además, los muebles son livianos y transportables, de manera que el niño puede elegir un lugar que sea más agradable para él. Esto le permite que aprendan y sean más hábiles, primeramente cometiendo torpezas, que no son castigadas, pero que con la libertad que tienen le permite aprender y a corregir el error.

Montessori considera que el individuo disciplinado es dueño de sí mismo y puede disponer de sí mismo con corrección.

Además, insiste en el papel del maestro, que es la de observador, que debe de ser paciente más que activo, ya que su paciencia estará compuesta de ansiosa curiosidad científica y de respeto para el fenómeno que se quiere observar.

En la "Casa de los Niños" se evita rigurosamente detener los movimientos espontáneos, así como de imponer actos por voluntad ajena, solamente que sea necesario y que se trate de actos que hagan daño o sean inútiles.

Según su método, los niños deben ser ayudados, no servidos ya que el objetivo consiste en disciplinar para la actividad, para el trabajo, para el bien, no para la inmovilidad, para la pasividad.

Por tal razón, la maestra debe ayudarlos a aprender y a satisfacer sus necesidades, pero ni debe servirles el conocimiento ya elaborado, ni hacer por ellos lo que pueden hacer por sí mismos, ya que esa ayuda podría ser un obstáculo a su desarrollo. Y es lo que ha tratado de hacer la creadora de la "casa de los niños". Es decir, liberar al niño de esas circunstancias creadas por la sociedad, familia y escuela.

### 3.3.2.- MATERIAL MONTESSORI.

El material Montessori es clasificado en dos grupos: el de la vida y el de desarrollo.

El primero, está constituido por objetos que facilitan al niño la coordinación de los movimientos necesarios en la vida corriente; tales como telares para aprender a abrochar, hacer lazos, utensilios de mesa, de limpieza y de higiene personal, que son utilizados por los niños diariamente en los menesteres domésticos y en los cuidados personales, con un fin práctico, real, útil en provecho propio y común.

Y el segundo, que se refiere al material de desarrollo, que es destinado al "desenvolvimiento gradual de la inteligencia que lleva a la cultura", y está constituido por objetos que permiten la educación de los sentidos, cutáneos, muscular, visual, olfativo, auditivo entre otros. Al mismo tiempo que permite la adquisición del conocimiento de la materia y de sus cualidades intrínsecas y extrínsecas.

Por lo mencionado anteriormente, se debe de tener en cuenta que es un material que está constituido por un sistema de objetos agrupados según una determinada cualidad física, y esto le permite que interese y entretenga al pequeño, considerándolo como un ejercicio espontáneo.

El método Montessori ha contribuido, en gran parte, a que el niño tenga un desarrollo integral. Sin embargo, para que haya buenos resultados con la aplicación de este método, ella propone las siguientes cualidades del material, para ser eficiente:

"1.- Debe hacer posible el autocontrol: el control del material de error lleva al niño a hacer sus ejercicios en forma razonada, crítica, con una atención siempre más interesada por la exactitud, con una capacidad que afina para distinguir las pequeñas diferencias, y preparar así la conciencia del niño a controlar los errores, aun cuando no son ya meramente naturales.

Sin embargo, no son solamente los objetos para la educación sensorial, sino que todo el medio ambiente está preparado para hacer, de algún modo, fácil el control de los errores.

2.- El material debe tener condiciones estéticas. El color, brillo, armonía de las formas, deben tenerse en cuenta en todo lo que circunda al niño, y con mayor razón si han de estar en frecuente contacto con sus sentidos.

3.- La capacidad de provocar la actitud del niño debe ser cualidad fundamental del material. Cuantas más posibilidades de obrar ofrece al niño, tanto más le interesa y detiene su atención, es decir, debe ofrecer al niño múltiples posibilidades de ordenación y combinación, para que no pierda el interés en él.

4.- Para Montessori una condición importante del material, es su limitación, ya que está destinado, entre otras cosas, a poner en orden la variedad de sensaciones que el mundo provoca en el niño, al mismo tiempo que debe de ser el camino , y como tal, limitado y directo<sup>(Rezzano, 1966, p.42-43)</sup>

La autora hace hincapié en la limitación del material, porque ve en esta cualidad, una ayuda para ordenar la mente del niño, así como para facilitar la comprensión de la infinidad de cosas que lo rodean; además, porque cree "economizar sus fuerzas para hacerlo avanzar con seguridad en la vía difícil de su desarrollo"<sup>(Rezzano, 1966, p.43)</sup>

Por lo tanto, se debe de tener en cuenta que este método y material Montessori (los dos forman una sola cosa), utilizado adecuadamente, debe ayudar al natural desenvolvimiento del niño, así mismo, adaptarlo al ambiente y al logro de un desarrollo integral.

El papel que desempeña la maestra montessoriana, más que sus palabras, energías y severidad, necesita de habilidad para observar al niño y ofrecerle ayuda cuando la necesite; al mismo tiempo saber retirarse de él a tiempo, esto según sus necesidades.

Además de que debe poner al niño en relación con los reactivos pedagógicos (material de la vida práctica y de desarrollo), según le exigen sus necesidades.

También, debe facilitar la elección de los objetos, así como enseñar a que los utilice, teniendo en cuenta su función de instrumento de desarrollo.

Por lo tanto, la maestra debe conocer a fondo el material y estar informada del espíritu con que fueron creados.

### **3.3.3.- PRINCIPIOS DEL METODO MONTESSORI.**

El principio fundamental del método Montessori es el de la libertad, ya que permite que las energías latentes en el niño se desarrollen, además de que es indispensable que goce de la libertad exterior e interior.

Por lo tanto, la educación debe favorecer las manifestaciones espontáneas de las energías latentes; así como, provocar su aparición por medio de un material, procedimientos y ambiente adecuado, sin usar procedimientos coactivos, es decir, castigar o premiar.

De este principio surge el segundo, que es el de la actividad. Este principio, unido al anterior implica una consecuencia ineludible, la disciplina activa que algunos también la llaman libre, y que consiste en una determinada actitud, tanto de parte del niño como del maestro; haciendo conducir por determinación del educando la voluntad y la ley.

Por lo tanto, lo que hacen posible pedagógicamente el autoaprendizaje, es la libertad, actividad y autonomía, y para lograrlo, el método Montessori está constituido por una serie de procedimientos con su material adecuado, fundado en dichos principios. Para que tenga éxito depende del espíritu montesorio que debe darles vida.

Los procedimientos y material Montessori se pueden adaptar, según la autora, paso a paso a las distintas etapas del desarrollo del niño, satisfaciendo las necesidades de cada una de ellas.

Sin embargo, como el adulto no conoce aún a fondo estas necesidades, no debe estorbar o desviar sus manifestaciones interviniendo de manera a priori, aunque debe mantenerse a la expectativa, favoreciéndolas por medio de una actitud respetuosa, fundada en sentimientos de amor y de consideración por la individualidad del niño.

El método Montessori permite al niño la libre elección y la libre expresión en un ambiente privado de obstáculos, y el principal sería la energía del adulto. Gracias a la influencia de este método, se ha logrado que el niño alcance su independencia, ya que es importante que sea más autónomo en la actividad y que trate de encontrar en él, interés en el trabajo, como un centro espiritual del orden interno.

Además, es muy importante ayudar a vivir su vida de niño y no hacerle vivir una vida de adulto, ya que no tiene facultades para ello.

Por lo tanto, es importante que en las escuelas, como lo propone Montessori, tengan el propósito de satisfacer las necesidades infantiles y al mismo tiempo inclinarse al desarrollo de los niños de dos a seis años. Para obtener resultados satisfactorios, Montessori tomó como objeto y fin al niño mismo y, por medio de la educación, ayudarlo para la vida en todas sus experiencias y no de una manera de transmitir la cultura.

De manera general se puede decir que el método y material Montessori es de investigación libre; trabajo libre por parte del niño, que contribuye a las necesidades naturales de su desarrollo; pero sobre todo en la base de una preparación objetiva de un material conveniente, ofrecido por el medio y que es función de una intervención social que auxilia en el proceso educativo. A este proceso se le considera como un proceso natural del hombre.

## CAPITULO 4

### EL JUEGO Y LA CREATIVIDAD

#### 4.1.- CONCEPTO DE JUEGO

El juego es un ejercicio preparatorio y de gran utilidad para el desarrollo físico del organismo. Cuando el niño juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, su tendencia a la experimentación.

Por eso el juego es considerado como un medio para el aprendizaje en los niños hasta el punto de que siempre se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, al cálculo.

Se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables, es decir, que al niño se le facilita el aprendizaje mediante actividades de juego, que rechaza, o que quizá le son desagradables o complejas.

Además, por medio del juego el niño va a divertirse, relajarse y a la vez a aprender, ya que éste es una parte vital en él.

Es importante tomar en cuenta el desarrollo de maduración en la que se encuentra el niño, para así mismo ponerle actividades con juego que favorezcan su aprendizaje.

#### 4.1.1.- HISTORIA DEL JUEGO

Se afirma que a través de los siglos, uno de los campos más extensos, más variados y más ricos de la actividad humana ha sido y es el juego, como lo menciona el Prof. Alejandro L.

Murillo en su libro "Eduque a sus niños a través del juego". Los niños siempre han jugado desde el principio de la humanidad hasta nuestros días, y aunque muchas cosas han cambiado, los niños siempre jugarán.

Hubo que esperar, sin embargo, para que surgiera la reflexión científica del siglo XX, para descubrir los secretos importantes y fascinantes del juego, y así seguir los hilos que ligan el juego con diferentes enfoques, como el desarrollo psicológico, el pedagógico y el social.

Afortunadamente en la actualidad se empieza a entender el juego como una proyección del ser humano, como una parte vital del mismo, y que por medio de él, en general, se obtienen conocimientos sobre la cultura de un pueblo, la historia y devenir de la humanidad.

El juego, por lo tanto, ha adquirido una nueva importancia, desde que se han superado las formas de esclavitud, que negaban para las masas los aspectos lúdicos, ya que les quitaban sus derechos a jugar y a divertirse.

Existen muchas teorías que tratan de explicar por qué los niños juegan, y algunas de ellas afirma que el niño tiene un impulso interno que lo incita a jugar.

Otras teorías sostienen que el niño posee una gran energía o vitalidad que trata de desgastar necesariamente a través de actividades de juego.

Además, existen otras teorías, que intentan este fenómeno del juego infantil a través de la biología o la psicología, o por ambas ciencias, y aún con las conexiones con la sociología.

Para fines de este trabajo, se parte de que jugar para los niños constituye y ha constituido una necesidad vital, que resulta un hecho real, tan cotidiano, que nadie se atrevería a negarlo.

Famosos en la antigüedad fueron los juegos olímpicos, que aunque no son iguales a los del siglo XX, sí heredaron el nombre.

Existen pruebas irrefutables del juego de pelota. Se sabe que ya se empleaban en el antiguo Egipto, hace más de 4000 años. Esto se deduce de pelotas hechas de cuero rellenas de

salvado, encontradas en excavaciones en Tumbas. En el Museo Británico se pueden admirar, entre muchos juguetes históricos, la muñeca de la niña Flor de Loto, que fue sepultada junto con ella en Egipto hace unos 3000 años.

En el Museo de Viena Austria se conserva un cuadro de Brueghel el viejo que data de 1560 (siglo XVI). En el se representan 71 juegos infantiles como la cuerda de saltar, aros, pelotas, etc., todos ellos diferentes.

De acuerdo a lo anterior podemos afirmar que el juego es una actividad, que ha existido desde siempre, desde el principio de la humanidad. Surge primeramente como un entretenimiento y diversión, pero poco a poco, a través de los siglos, se ha venido estudiando y buscando la forma de aprovecharlo en los niños, dándole un enfoque pedagógico, ya que es una actividad que todo niño disfruta y se le puede enfocar hacia lo educativo.

#### **4.1.2.- EL JUEGO EDUCATIVO.**

Los juegos educativos responden a las siguientes características: No constituye más que una de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos, pero tiene por finalidad principal, ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención. Factores estimulantes tomados de la psicología del juego.

En general se ejecutan individualmente, pero algunos de ellos sirven para grupos grandes o pequeños.

Los juegos educativos varían con arreglo a su destino, y principalmente:

- 1.- Por las funciones y los conocimientos con los que se relacionan.
- 2.- Por la edad de los niños.

3.- Por su destino a ocupaciones individuales, de pequeños o de grandes grupos.

4.- Por la técnica de ejecución y de corrección.

Insistimos en que estos juegos no son sino un fragmento del método que se emplea y sólo realizan una parte de lo que los juegos pueden ofrecer como medio educativo.

Los juegos educativos no son un fin en sí, sino que son una etapa que se inscribe en el conjunto de los procedimientos de la pedagogía activa. Utilizados como medio de demostración, los juegos educativos constituirían una "lección", aunque ilustrada, tan inadecuada como la mayor parte de las lecciones clásicas. Según Decroly, los juegos educativos no "enseñan" las nociones sensomotrices, no dan la solución a los comportamientos intelectuales que se imponen en la vida corriente.

Irán siempre precedidos de la experiencia verdadera, espontánea y natural ( el niño aprende los colores en la naturaleza y no en la franja de los balones). Irán acompañados y luego seguidos de actividades dirigidas a las cosas reales, practicadas dentro del medio ambiente del niño, y apoyados en el dibujo que permita una apropiación de los descubrimientos.

Decroly insiste "que los juegos que él propone no son más que una ordenación de las percepciones reales, un control de su exactitud, un medio, entre otros, de combinar estas percepciones para hacerlas útiles al pensamiento"<sup>(Decroly. Monchamp, 1966, p.54)</sup>

Los juegos educativos representan un momento del aprendizaje, si se emplean como es debido, en un momento fundamental, en el que el niño pueda aprender.

Por otra parte, los juegos educativos ayudan en gran medida en el desarrollo, no solamente creativo del niño, sino en su salud física y mental, al mismo tiempo que reforzará su aprendizaje y su relación entre compañeros y maestros.

Como ya se mencionó anteriormente, no se debe pensar que a través de los juegos educativos se van a resolver los problemas de aprendizaje del niño, sino que se le ayudará, por medio de estos juegos, en la manera de hacerlo.

Además, se debe tener en cuenta que el niño debe aprender considerando sus intereses y necesidades, interviniendo sus experiencias y espontaneidad natural, para que de acuerdo a esto se le pueda ayudar con actividades dirigidas y así lograr lo que se desea.

#### 4.2.- CONCEPTO DE CREATIVIDAD.

Charles H. Vervalin afirma que la creatividad " es el proceso de presentar con claridad un problema a la mente (ya sea imaginándolo y visualizándolo, etc.), y luego originar o inventar una idea, un concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone un estudio y reflexión más que acción"<sup>(Vervalin, 1962, p.19)</sup>

De acuerdo a esta definición, entendemos que para lograr algo nuevo o diferente, toda persona debe descubrir una combinación o aplicación hasta entonces desconocida para ella.

Esta combinación puede incluir algún aparato, mecanismo, efecto o cambio de atributos tales como tamaño, color, forma, capacidad, etc. La creatividad es el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador.

La importancia de que los niños logren desarrollar su creatividad en la escuela y en otros aspectos de su vida, es muy importante, ya que el ser creativo va a poder más fácilmente crear soluciones a problemas o situaciones que se le presenten.

#### 4.2.1.- ANTECEDENTES DE LA CREATIVIDAD.

Creatividad es un concepto que apareció durante el renacimiento y al que los filósofos de la Ilustración dieron, por primera vez, una expresión de formalidad.

Hubo una época en la que se veía al espíritu creativo como un regalo de los dioses, y a lo largo de los siglos existieron muchos mitos y creencias misteriosas respecto a éste, por lo que a las personas que lo poseían se les daba el calificativo de "genios", y se les daba un trato muy especial.

En épocas más recientes, el naturalista inglés del siglo XIX Charles Darwin, afirmaba que concibió su famosa teoría de la evolución de las especies a través de la selección natural, en unos pocos minutos de haber leído un ensayo del economista inglés Thomas Malthus.

Sin embargo, esto no significa, que no le haya llevado meses o años investigando dicha teoría. La historia tiene muchas teorías similares a ésta.

Actualmente, la opinión de los especialistas es que todas las personas poseen cierto grado del potencial de la creatividad. Sin embargo, existen algunas diferencias, ya que ciertos individuos se hayan dotados de una gran capacidad para la creatividad, que se encuentra mucho más allá de la capacidad que la mayoría de las personas pueden alcanzar, por mucho que se dediquen a ello. Es decir, personas que tienen dones especiales para desarrollar su capacidad creadora.

Esto no quiere decir que estos individuos excepcionalmente creativos sean superhombres o supermujeres, pero si pueden ofrecer algún modelo a seguir para aquellas personas con menos talento creativo.

El psicólogo americano Howard Gruber sostiene que incluso la mente creativa más eminente, necesita sumergirse en una materia, al menos 10 años antes de que se llegue a la inspiración.

En general se puede decir que la creatividad siempre supone dedicación y de un gran trabajo, incluso para los más talentosos.

#### **4.2.2.- TEORIAS DE LA CREATIVIDAD.**

A continuación se dará la opinión de algunos autores, sin hacer distinción entre ellos, en cuanto al enfoque o manera de concebir la creatividad.

##### **GUILFORD (1967)**

Afirma: que el desempeño creativo es el factor que más contribuye a la solución de problemas, especialmente cuando intervienen aspectos cognitivos y se considera la estructura del problema como un modelo de búsqueda que exige el uso del ambiente inmediato y de la exploración de la memoria.

Es decir, que la creatividad no debe considerarse como un elemento aislado de los factores ambientales y motivacionales, y menos cuando intervienen elementos cognitivos, ya que se requiere explotar la memoria.

##### **TORRANCE (1962)**

Define a la creatividad como un proceso de percibir problemas o lagunas en la información, formular ideas o hipótesis, verificar estas hipótesis, modificarlas y comunicar los resultados.

Este autor habla de la relación que existe entre creatividad y de la habilidad para resolver problemas, ya que considera que si una persona es creativa, debe tener habilidad para

generar ideas, flexibilidad, habilidad para definir y cambiar enfoques, considerar detalles y percibir situaciones diferentes.

#### JONES (1972)

Considera que la creatividad incluye una combinación de flexibilidad, originalidad y sensibilidad hacia las ideas, que permite al sujeto apartarse de un orden o arreglado usual del pensamiento para generar nuevos arreglos cuyos resultados produzcan satisfacción personal y posibilidad para otros.

Esto quiere decir, que debe de haber cierta flexibilidad y originalidad en las ideas que el individuo tenga respecto a las cosas que ya están dadas; además, que el individuo crea algo nuevo dándole satisfacción a sí mismo y sirva a otras personas.

#### CALLAHAN (1978)

Relaciona la creatividad con ciertos rasgos de la personalidad, tales como apertura, lugar de evaluación interna, habilidad para jugar con ideas, disposición para tomar riesgos, preferencia por la complejidad, tolerancia por la ambigüedad, autoimagen positiva y compromiso con la tarea.

En general se puede considerar que es muy cuestionable que se desarrollen estos rasgos en el individuo, ya que hay en ellos cierta complejidad para que se den.

#### PERKINS (1981)

Considera que lo esencial no es lo que se piensa, sino el propósito, es decir, lo que organiza los diversos medios de la mente para fines creativos.

Además, afirma que el propósito actúa de diferentes maneras.

La creatividad, surge cuando la persona trata de hacer algo difícil, es decir, que la necesidad y el compromiso, impulsan la creatividad de la persona mediante un proceso de búsqueda de soluciones que sean convincentes para él.

#### **4.2.3.- MANIFESTACION DE LA CREATIVIDAD EN EDAD PREESCOLAR.**

"Muchos estudiosos han negado la posibilidad de que los niños puedan tener pensamiento productivo (producir algo a partir de lo conocido y recordado), lo cual ha llevado a sobrestimar la receptividad del niño. Este concepto erróneo tiende a exagerar la importancia de proporcionar un ambiente estimulante en perjuicio de proporcionar un ambiente comprensivo, y a estimular la memorización y la repetición en perjuicio de la solución de problemas, del pensamiento creador y de la toma de decisiones.

La confusión sobre la capacidad de los niños para pensar en forma creadora ha aumentado por la tendencia de todos los investigadores a limitar excesivamente la gama de sus observaciones de las manifestaciones creativas." (Torrance, 1970, p.8) No es posible estudiar todos los recursos del pensamiento creador infantil mediante observaciones o tests en un medio o terreno único, porque no sería válido o adecuado para todas las edades y etapas educativas.

#### **4.2.4.- MANIFESTACION DE LA CREATIVIDAD EN EL NIVEL PRIMARIA.**

Se afirma que hay muchas manifestaciones de la creatividad durante los años de la escuela primaria, pero a las que más se les ha puesto atención han sido las actividades literarias

**ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

y artísticas creativas. Se le está dando una nueva importancia a los aspectos mencionados, así como descubriendo que los niños pueden ser creativos en muchas otras formas que también son importantes.

Por lo general, hace algún tiempo atrás los maestros consideraban que los alumnos de la escuela primaria no tenían capacidad para el pensamiento científico creativo. Se considera que se debe a que el conocimiento debía ser acumulado y transmitido, y no era una forma de pensar o descubrir e investigar. Es decir, que no se le daba al alumno la oportunidad de crear un nuevo conocimiento, ya que se limitaba a repetir y memorizar, esto es característico de la escuela tradicional.

Este panorama está cambiando, y algunas disciplinas científicas como la historia han hecho su aparición en los programas elementales, permitiéndole a los niños conocer las formas de pensar del historiador. También algunos adelantos similares se harán en antropología, geografía, psicología y sociología.

#### **4.3.- MEDICION DE LA CAPACIDAD DEL PENSAMIENTO CREADOR.**

Se afirma que en los últimos ochenta años han surgido una gran cantidad de procedimientos para medir algunas de las capacidades intelectuales creadoras. La mayoría de estos procedimientos se han usado solamente en las investigaciones, de modo que sólo ahora contamos con tests aplicables a las capacidades del pensamiento creador para utilizarlos en las escuelas.

Se debe aclarar que el peso de la evidencia indica que el pensamiento creador no es una capacidad aislada, sino que abarca una variedad de capacidades. Por tal razón, se

recomienda que se evite la tendencia a crear un índice único del pensamiento creador o un cociente de creatividad.

De acuerdo con una gran cantidad de investigaciones ha llegado a afirmar que las capacidades que intervienen son la sensibilidad a los problemas, la fluidez, que es la capacidad para producir un gran número de ideas; la flexibilidad que es la capacidad para producir una gran variedad de ideas o usar diversos enfoques; la originalidad que se refiere a la capacidad para contemplar los detalles y la definición que es definir o percibir de un modo diferente de la manera usual o establecida.

#### **4.3.1.- TIPOS DE MEDICIONES EN PREESCOLAR.**

Las actividades y materiales usados para despertar respuestas creativas en los niños pequeños son las que abarcan dibujos, muestras de escritura, manchas de tinta, juegos de imaginación, tests con imágenes, verbalizaciones formuladas mientras pintan, entre otras.

Por lo general, la relación entre estos procedimientos correspondientes a la inteligencia se considera que es muy pequeña. Algunos de los investigadores se han sorprendido por estos resultados y han intentado explicar esta falta de relación, mientras que unos cuantos comprendieron y aceptaron fácilmente la diferencia real que existe entre los tipos de actividad mental que abarcan las dos dimensiones (capacidad creadora y procedimientos correspondientes a la inteligencia).

#### **4.3.1.- MEDICIONES EN EL NIVEL PRIMARIO.**

Existe una gran variedad de tareas para evaluar las capacidades creadoras del intelecto en la escuela primaria. Tales tareas comprenden percepciones de manchas de tinta, construcciones de dibujos mediante puntos, círculos, cuadrados, líneas paralelas, figuras incompletas y trazos de papel de color, simbolizaciones de palabras mediante líneas, diseño mediante materiales normalizados, ideas para mejorar productos, es decir, juguetes y objetos comunes, problemas de consecuencia, entre otras.

Los resultados generalmente se califican tomando en cuenta ciertas cualidades como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración.

#### **4.4.- DESARROLLO DE LAS APTITUDES CREADORAS.**

De acuerdo a las evidencias proporcionadas por los mejores investigadores disponibles y las observaciones de muchos investigadores, se considera que la imaginación creadora de la primera infancia parece alcanzar su cima entre los cuatro y cuatro años y medio, a lo cual sigue una declinación a los cinco años, cuando el niño entra a la escuela por primera vez. A esta declinación se le ha considerado como un fenómeno natural inevitable del desarrollo y se tienen indicios de que el hombre y la cultura son los responsables del fenómeno.

Los descubrimientos acerca de las etapas del desarrollo de la capacidad creadora durante la escuela primaria resultan asombrosamente coherentes, sobre todo si se toma en cuenta la diversidad de mediciones, los grupos de sujetos y los periodos de la historia que han intervenido.

Es decir, que se toma en cuenta al sujeto y al lugar y tiempo en que está viviendo, se obtienen resultados óptimos.

#### **4.4.1.- MANERAS DE RECONOCER LA CONDUCTA CREADORA SIN USAR TESTS.**

Se afirma que en muchas escuelas no existen un psicólogo escolar, consejeros y demás personal capacitado para utilizar los tests. Además hay algunos niños que no se sienten motivados para actuar en forma creadora en los tests. Comúnmente éstos imponen límites de tiempo y no siempre se puede apresurar o forzar la capacidad de creación.

Por ejemplo, algunos niños con gran capacidad de creación tienen dificultad para escribir sus ideas, mientras que otros tienen especiales dificultades para comunicarlas en forma oral. Todo esto nos indica que existe la necesidad de seguir buscando y desarrollando formas de identificar al talento creador sin usar tests.

Sería conveniente que los maestros analizaran bien sus conceptos y valores corrientes, para poder individualizar a los alumnos que poseen dotes creadoras. De esta manera, cuando se les solicite a éstos que califiquen a sus alumnos en términos de criterios específicos de la creatividad, no digan que es la primera vez que consideran a sus alumnos en estos términos o aspectos.

Torrance afirma que en una investigación se reveló que los rasgos más frecuentes señalados por los maestros para identificar el talento creador sin usar tests son la curiosidad, el interés por preguntar e investigar, la originalidad de la conducta que se refiere por ejemplo, a dar soluciones poco comunes, respuestas originales y formas desusadas de resolver problemas y la capacidad constructiva, entre otras.

en muchas de ellas la presencia de un talento muy deseable. Es decir, el maestro debe de guiar a los individuos que poseen ese talento, de manera que apliquen sus capacidades para obtener resultados creativos, productivos y valorados por la sociedad.

#### 4.5.- FORMAS CREADORAS DE APRENDIZAJE

Torrance menciona que según todas las investigaciones actuales, el hombre prefiere principalmente aprender en forma creativa, explorando, manipulando, preguntando, experimentando, arriesgando, verificando y modificando ideas. Así pues, aprenden mucho si se les permite usar su capacidad intelectual creadora y hacen pocos progresos educativos cuando se insiste en que aprendan por autoridad, cuando se dice lo que se debe hacer.

"El aprendizaje creativo tiene lugar en el proceso de advertir problemas o vacíos en la información, de formular hipótesis sobre estas deficiencias, verificar estas conjeturas, revisarlas y volver a ponerlas a prueba y comunicar los resultados." (Torrance, 1970, p.19)

Cuando se aprende por autoridad es cuando nos dicen lo que debemos hacer, y esta autoridad puede ser un maestro, los padres de familia, un libro de texto, un periódico o un libro de consulta; en esto ha influido que en nuestra cultura hay una tendencia a sobrevalorar el derecho de la mayoría para determinar la verdad.

Así pues, partiendo de esta perspectiva de aprendizaje por autoridad, se pone en juego por parte del alumno principalmente, habilidades como el reconocimiento y el razonamiento lógico, que según Torrance son las habilidades más frecuentemente evaluadas por los tests corrientes de inteligencia y aptitud escolar.

Según varias investigaciones que se han difundido ampliamente, indican que las capacidades creadoras del intelecto pueden contribuir mucho en que se tenga éxito en la

Según varias investigaciones que se han difundido ampliamente, indican que las capacidades creadoras del intelecto pueden contribuir mucho en que se tenga éxito en la educación y que por lo tanto tienen menos utilidad las habilidades que se utilizan en las clases y escuelas. Cuando los alumnos aprenden por autoridad.

#### **4.6.- OPORTUNIDADES PARA LA CONDUCTA CREATIVA.**

Torrance considera que una de las formas más evidentes de proporcionar condiciones para el estudio creativo consiste en ofrecer un programa de estudio con grandes oportunidades para la conducta creadora. Esto se puede hacer de diferentes formas, mediante tareas que requieran de trabajo original, estudio independiente, proyectos autónomos y experimentación.

También, puede hacerse diariamente mediante ciertos tipos de preguntas que el maestro haga en la clase dirigidas al desarrollo creativo.

#### **4.7.- RECOMPENSAR LOS RESULTADOS CREATIVOS.**

Existen investigaciones pedagógicas que han señalado muchas veces que la gente tiende a estudiar lo que le produce satisfacción. Por lo tanto, si queremos que los niños piensen en forma creativa, debemos aprender a recompensar las conductas creadoras. Esta es una forma de estimularlos.

Se recomienda que los maestros deben respetar las preguntas raras de los niños, ya que nada recompensa mejor al niño curioso que encontrar respuesta a su pregunta.

También, se deben respetar las ideas y soluciones raras de los niños y nunca rechazarlas antes de que evalúen tales ideas.

Es necesario que se le demuestre al niño sus ideas tienen valor; esto se puede hacer escuchando sus ideas, verificándolas, comunicándolas a otras y dándoles crédito por ellas.

Debemos proporcionar oportunidades para que los niños aprendan, piensen y descubran, sin la amenaza, sin que se les califique en forma inmediata, ya que el hecho de estar calificando constantemente desalienta a los niños para usar formas creativas en el estudio.

Se considera que para conseguir un desarrollo creativo óptimo, es necesario estimular y guiar la imaginación creadora desde el nacimiento.

## CAPITULO 5

### MARCO REFERENCIAL

#### 5.1.- UBICACION GEOGRAFICA

La ubicación geográfica que tiene el Municipio de Uruapan, le da grandes ventajas. Al este limita con los municipios de Tingambato, Ziracuaretiro y Taretan al oeste con San Juan Parangaricutiro, al norte con Paracho, los Reyes y Charapan, y al sur con el municipio de Gabriel Zamora.

La extensión territorial con la que cuenta el municipio de Uruapan es de 128,000 Km. 2, que equivale a un 2.88% del total del Estado.

De acuerdo al XI Censo General de Población y Vivienda 1990 INEGI, la ciudad de Uruapan cuenta con 187,623 habitantes, de los cuales 90,270 son hombres y 92,353 son mujeres.

La ciudad de Uruapan es considerada la segunda en importancia en el Estado.

CUADRO I. POBLACION URUAPAN.

Total	Hombres	Mujeres
187,623	90,270	92,353

Fuente: INEGI, 1990.

## 5.2.- EDUCACION EN URUAPAN.

Según los datos que proporciona el XI Censo General de Población y Vivienda 1990, en el apartado de educación en la ciudad de Uruapan son los siguientes:

CUADRO I ASISTENCIA A ESCUELAS.

POBLACION	ASISTENCIA A LA ESCUELA	NO ASISTE A LA ESCUELA
5 Años	2,547	2,573
6 Años	36,920	5,388

FUENTE: INEGI 1990.

CUADRO II POBLACION DE 15 AÑOS A MAS.

SIN INSTRUCCION	PRIMARIA INCOMPLETA	PRIMARIA COMPLETA
13,981	22,403	20,582

FUENTE: INEGI 1990.

CUADRO III POBLACION ALFABETA Y ANALFABETA.

Población alfabetada de 15 años a mas	103,246
Población analfabeta de 15 años a mas	10,749
Población de 6 a 14 años que saben leer y escribir	37,475
Población de 6 a 14 años que no saben leer y escribir	5,144

FUENTE: INEGI 1990.

CUADRO IV DATOS ESTADISTICOS DE LA POBLACION ESTUDIANTIL EN EL MUNICIPIO DE URUAPAN, CICLO 1993-1994.

NIVEL	OFICIALES				PARTICULARES			
	ALUM.	MTROS.	ESCS.	GPOS.	ALUM.	MTROS.	ESCS.	GPOS.
PREES.	5,455	179	54	187	921	29	15	32
PRIM.	32,830	1,325	113	1,150	4,987	185	15	139
SEC.	10,300	704	23	297	1,754	142	6	44
CAP. T.	643	49	3	28	1,724	137	13	97
N.M.S.	519	76	1	14	113	56	2	7
BACHILLER	0	0	0	0	2,079	137	4	59
TOTAL	49,747	2,333	194	1,674	11,578	686	55	370

FUENTE: SERVICIOS REGIONALES SEP.

Los datos estadísticos sobre la población infantil atendida en el municipio de Uruapan, durante el período 93-94, fueron proporcionados por la Oficina Regional de la SEP en Uruapan.

Estas estadísticas nos dan una idea de las carencias que presentan las escuelas en sus respectivos niveles y de manera más marcada en las zonas marginadas.

### 5.3.- COLEGIO "CASA DEL NIÑO"

El trabajo de investigación de campo se realizó en el colegio "Casa del Niño", que se encuentra ubicado hacia el Oeste de la Ciudad de Uruapan, rumbo a Nuevo Parangaricutiro.

La colonia en donde está enclavada lleva el mismo nombre.

Plano del colegio anexo.

#### 5.3.1.- HISTORIA DEL COLEGIO.

La construcción del colegio se inicia en diciembre de 1954. Su fundador el P. José Ochoa Gutiérrez tenía la pretensión de que toda la población infantil tuviera acceso a tal colegio, sin importar raza o estrato social de pertenencia.

Comenzó brindando oportunidades a niños que presentaban dificultades para cursar el nivel básico. Posteriormente aumentó la demanda educativa en dicho colegio, viéndose necesario agregar el nivel de secundaria; al mismo tiempo su incorporación a la Secretaría de Educación Pública (SEP).

En 1985 surge la necesidad de agregar el nivel de educación preescolar.

El Colegio "Casa del Niño" es una Institución católica que profesa la religión con base al amor a Dios, la Virgen María y Jesucristo.

Se encuentran a cargo de él, personas religiosas, que pertenecen a los misioneros de la Sagrada Familia, todos ellos del sexo masculino; ayudan a los alumnos dándoles consejos para que no caigan en la ambición destructiva del hombre.

### **5.3.2.- OBJETIVO DE SU FUNDACION.**

Brindar oportunidades a niños y jóvenes con deseos de superación. El único requisito es que sean personas con ganas de superación, dispuestas a lograr metas y objetivos, así como a mejorar su conducta.

### **5.3.3.- ASPECTO ADMINISTRATIVO.**

El Colegio "Casa del Niño" cuenta con un Director General, que es el encargado de cuidar el buen funcionamiento de los tres niveles de la Institución (preescolar, primaria y secundaria). Para cada nivel se encuentra un director que coordina correctamente el personal de intendencia, administrativo, manual y docencia; además, se relaciona con el alumnado y los planes y programas de estudio.

Los subdirectores son los que coordinan directamente el desempeño de los docentes y verifican que los planes y programas de estudio se estén llevando adecuadamente.

En el caso de secundaria, el subdirector es el encargado de distribuir los horarios y verificar que todos los maestros entreguen a tiempo sus avances programáticos.

Para cada nivel se cuenta con una secretaria encargada del control de los documentos de los alumnos ante la Secretaría de Educación Pública.

El departamento de intendencia se compone de 5 personas, que son las encargadas de mantener en buenas condiciones el inmueble escolar.

#### **5.3.4.- ASPECTO ORGANIZATIVO.**

Atiende una población aproximada de 1,250 alumnos en sus tres niveles, en dos turnos: matutino y vespertino.

Los niveles de preescolar y primaria están constituidos por grupos mixtos, no así el de secundaria. Los varones asisten al turno matutino y las jovencitas al turno vespertino.

La población estudiantil de secundaria tiene una matrícula de 508 alumnos en los dos turnos, en grupos dobles para cada turno, en total doce grupos, con un promedio de 42 alumnos por grupo.

La planta docente se compone de 20 maestros, de diversas profesiones: agrónomos, músicos, normalistas, secretarias y pedagogos.

La distribución física de la escuela está en función de los niveles escolares ya mencionados, ya que cada uno cuenta con un espacio adecuado que le permite realizar sus actividades correspondientes.

La secundaria cuenta con una sala de computación, además de los otros servicios generales como son la videoteca, biblioteca, sala de cómputo. Los patios son amplios y también están divididos por niveles.

Otro aspecto interesante es el recreo a diferente hora de los grupos de primaria y preescolar.

Para el aseo de los salones, además de los de intendencia, ayudan los mismos alumnos.

#### **5.3.5.- ASPECTO ACADEMICO.**

El Colegio "Casa del Niño" por ser Instituto particular incorporado a la SEP, se rige por los planes y programas de estudio oficiales.

Para el año en curso llevan en todos los grados las nuevas disposiciones educativas con el cambio de áreas a asignaturas.

## CAPITULO 6

### DESARROLLO DE LA INVESTIGACION DE CAMPO

#### 6.1.- DISEÑO DE LA MUESTRA

Dadas las características del objeto investigado, se recurrió a un método de muestreo que nos permitiera incluir en el análisis las particularidades de la educación y primaria.

Se seleccionó al Colegio "Casa del Niño", en virtud de que este centro escolar cuenta con los dos niveles antes mencionados.

En el Colegio "Casa del Niño", se llevó a cabo la observación, así como la aplicación de cuestionarios a maestros de preescolar y primaria (1o.)

Así mismo se aplicaron a maestros de 9 escuelas preescolares (3o.), así como a maestros de 4 escuelas primarias; esto con la finalidad de no caer en la subjetividad, y fuera más confiable y válida la información obtenida

#### 6.2.- DISEÑO DEL INSTRUMENTO

Para obtener datos relacionados con la práctica educativa, en la investigación de campo, fue necesario apoyarse con dos instrumentos: el cuestionario y el diario de campo.

Estos nos proporcionaron información valiosa para la investigación.

El cuestionario fue diseñado tanto para maestros de preescolar como para maestros de primaria.

Se hizo un piloteo con tres cuestionarios, que nos ofrecieron la información requerida; por esto, no hubo necesidad de modificarlo.

Posteriormente se aplicaron los mismos cuestionarios en 9 escuelas preescolares a las maestras de 3o, y a 4 primarias, todas éstas particulares. El total de cuestionarios aplicados fueron 25, de los cuales sólo regresaron 17, con los que se procedió para hacer el análisis de resultados.

Las preguntas del cuestionario están enfocadas a si se utiliza el juego educativo, tanto en preescolar como en primaria.

Mediante el diario de campo se registró información importante del fenómeno que se estudia. Esto ayudó a verificar y constatar la información que se obtuvo del cuestionario.

Tanto en las escuelas preescolares como en las primarias, se solicitó a los directores el permiso para aplicar los cuestionarios a los maestros, explicándoles acerca del trabajo que se estaba realizando; es decir, el objetivo de la información de los mismos, destacando su colaboración para la investigación.

En todas las escuelas se dejaron los cuestionarios con el fin de que los contestaran con calma y sin presiones.

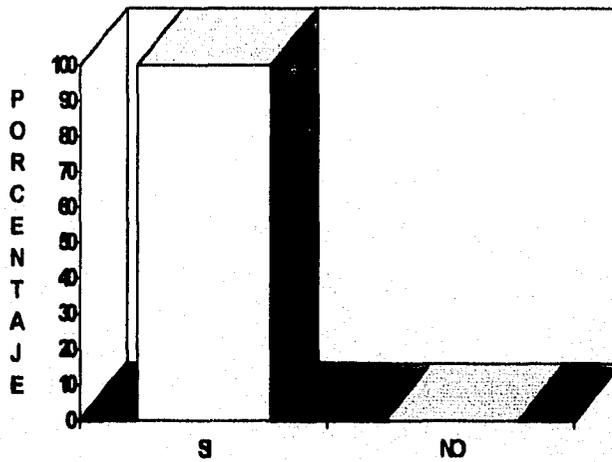
### 6.3.- PRESENTACION DE LOS RESULTADOS.

#### 1) UTILIDAD DEL JUEGO EDUCATIVO EN ACTIVIDADES QUE REALIZAN LOS NIÑOS

CUADRO 1

	F	%
SI	17	100
NO	0	0
TOTALES	17	100

GRAFICA I

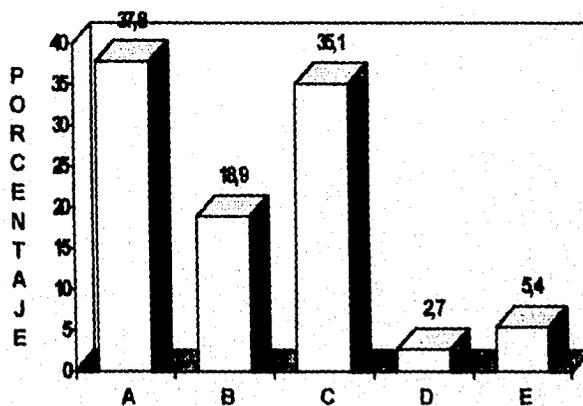


## 2) LA UTILIDAD DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS

CUADRO 2

	F	%
Desarrollo de la creatividad	14	37.8
Desarrollo psicomotriz	17	18.9
Aprendizaje auditivo	13	35.1
Memorización	1	2.7
Socialización	2	5.4
TOTALES	37	100

GRAFICA II



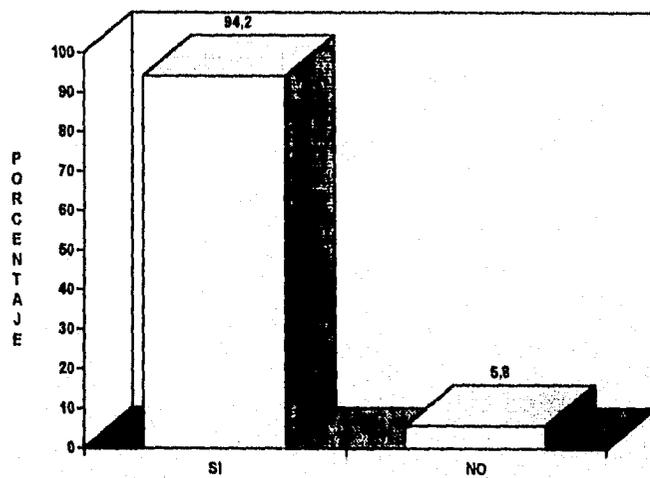
3) POR MEDIO DEL JUEGO EDUCATIVO LOS NIÑOS DESARROLLAN SUS HABILIDADES

CREATIVAS

CUADRO 3

	F	%
SI	16	94.2
NO	1	5.8
TOTALES	17	100

GRAFICA III

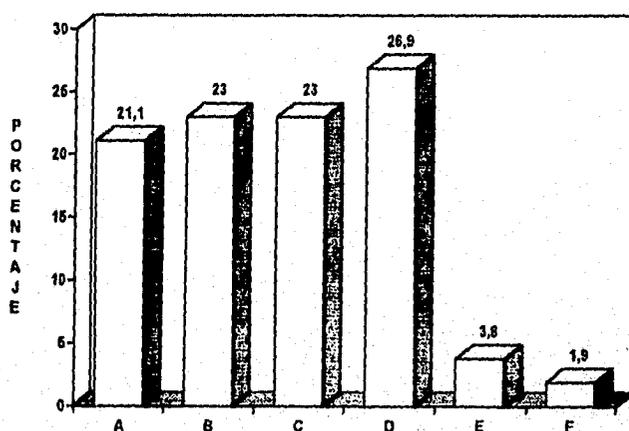


#### 4) LOS JUEGOS UTILIZAN CON MAS FRECUENCIA

CUADRO 4

	F	%
De entrenamiento	11	21.1
De lateralidad	12	23
Desarrollo del lenguaje	12	23
De coordinación visual-manual	14	26.9
Dependiendo del tema	2	3.8
Conocimiento de letras	1	1.9
TOTALES	52	100

GRAFICA IV

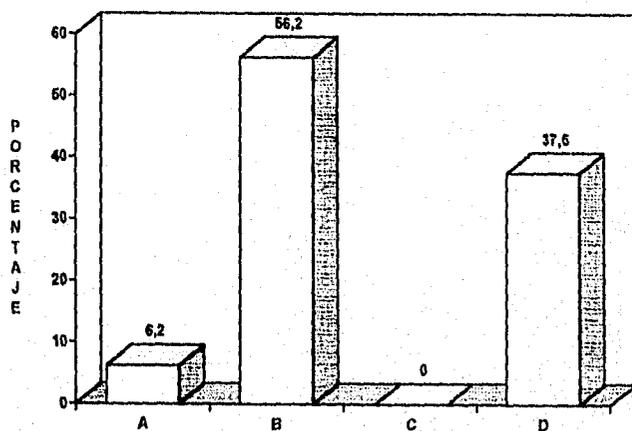


5) FRECUENCIA DE UTILIZACION

CUADRO 5

	F	%
Una vez a la semana	1	6.2
Tres veces por semana	9	56.2
Una vez al mes	0	0
Diariamente	6	37.5
TOTALES	16	100

GRAFICA V

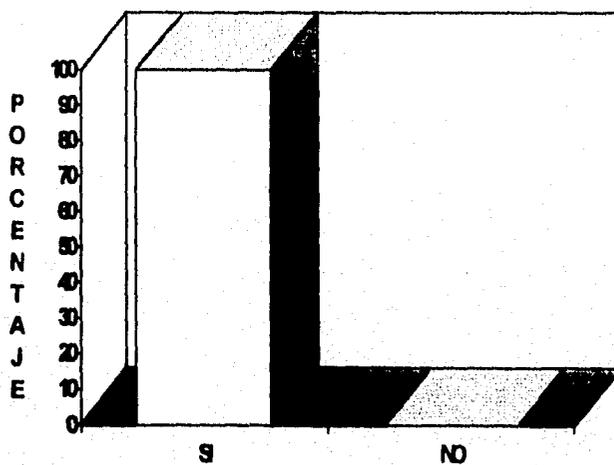


6) EL JUEGO EDUCATIVO ES UN MEDIO EFICAZ EN LA ADQUISICION DEL CONOCIMIENTO DEL NIÑO

CUADRO 6

	F	%
SI	17	100
NO	0	0
TOTALES	17	100

GRAFICA VI

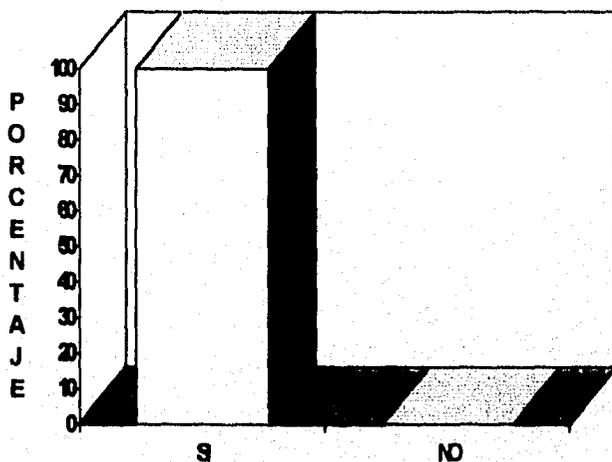


7) IMPORTANCIA QUE SE DE UNA CONTINUIDAD DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN LA ESCUELA PRIMARIA

CUADRO 7

	F	%
SI	17	100
NO	0	0
TOTALES	17	100

GRAFICA VII

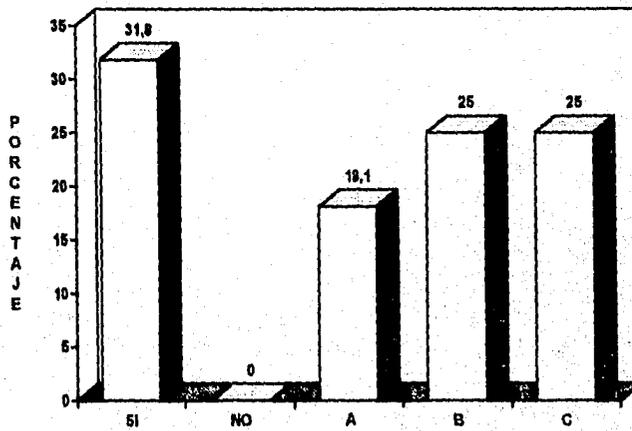


8) FALTA DE ESTIMULAR ACTIVIDADES EN DONDE SE UTILICEN LOS JUEGOS EDUCATIVOS

CUADRO 8

	F	%
SI	14	31.8
NO	0	0
Hacer construcción de madera	8	18.1
Manipulación de plastilina	11	25
Hacer representaciones	11	25
TOTALES	44	100

GRAFICA VIII

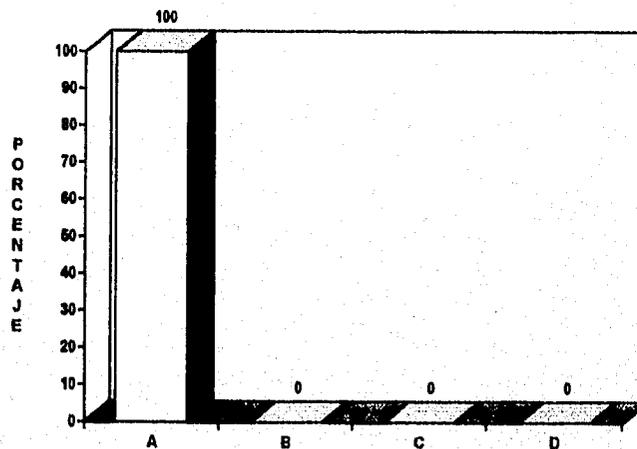


9) ACTITUD TOMAN LOS NIÑOS CUANDO REALIZAN JUEGOS EN SUS ACTIVIDADES

CUADRO 9

	F	%
De agrado	16	100
De desagrado	0	
De apatia	0	
Otros	0	
TOTALES	16	100

GRAFICA IX

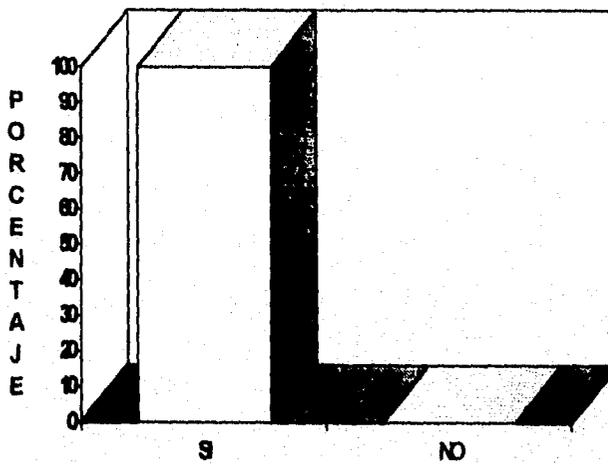


10) GUSTO POR LAS ACTIVIDADES DE JUEGO PARA LOS NIÑOS

CUADRO 10

	F	%
SI	16	100
NO	0	0
TOTALES	16	100

GRAFICA X

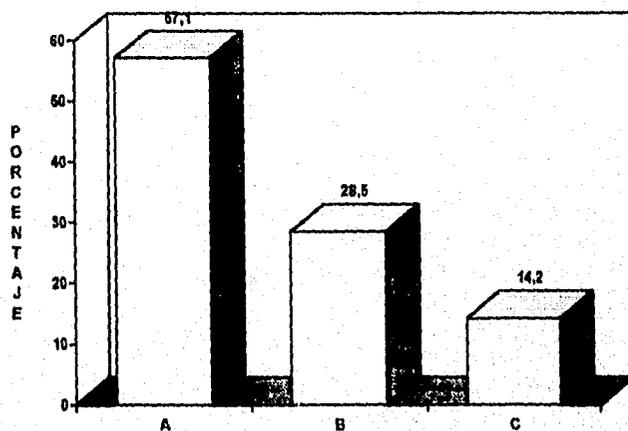


# 11) INTEGRACION DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS EN LAS LABORES ESCOLARES

CUADRO 11

	F	%
De acuerdo al tema	16	57.1
De relax	8	28.5
Por diversión	4	14.2
TOTALES	28	100

GRAFICA XI

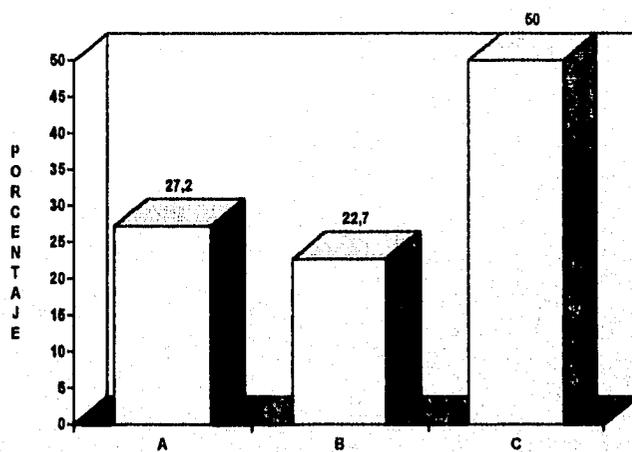


## 12) EVALUACION DE LAS ACTIVIDADES QUE CONTIENEN JUEGOS EDUCATIVOS

CUADRO 12

	F	%
Por tiempo de duración	6	27.2
Por disciplina	5	22.7
Actividades mejor realizadas	11	50
TOTALES	22	100

GRAFICA XII



## CAPITULO 7

### ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

#### 7.1.- ANALISIS DESCRIPTIVO DE LOS RESULTADOS

Los resultados obtenidos de la investigación de campo, realizada en 9 escuelas preescolares y 4 escuelas primarias particulares en la ciudad de Uruapan en el periodo 94-95 fueron los siguientes:

El 100% de los maestros encuestados, afirman utilizar el juego educativo en actividades que se realizan en el aula (cuadro 1). En donde el mayor porcentaje 37.8% de utilidad lo enfoca hacia la coordinación visual-manual.

El 94.2% de los maestros, informan que el juego educativo coadyuva al desarrollo de habilidades creativas en el niño. Esto se debe a que la etapa en la que se encuentra el niño (preoperacional 2-7 años), facilita el desarrollo cognoscitivo del mismo, (Piaget).

La frecuencia con la que usan juegos que van encaminados a desarrollar la coordinación visual-manual un 56.2% aseguran que lo utilizan tres veces por semana. Esto indica que la mayoría de los niños tienen la oportunidad de desarrollar habilidades que le ayudan en su futuro a desempeñarse mejor, tanto a nivel académico como personal.

Por otra parte, el 100% de los maestros indican que a través del juego educativo, el niño adquiere un mayor grado en el aspecto cognoscitivo (cuadro 6).

En las encuestas realizadas se obtuvo un resultado del 100% en relación a que si se debe de dar una continuidad del juego educativo en primaria. Esto se complementa con las

entrevistas que se llevaron a cabo con algunos de los maestros en donde afirman que si es necesario que se de tal continuidad, para que el niño que ingresa a primaria no se enfrente a cambios tan radicales, y así poco a poco se vaya integrando con los compañeros y familiarizándose con las nuevas actividades escolares.

Con respecto a que si hace falta estimular actividades en donde se incluya el juego educativo, un 50% de los maestros consideran que hace falta actividades con el uso de plastilina y realizar representaciones (cuadro 8).

Los maestros indican en un 57.1% que el juego lo utilizan de acuerdo al tema que se va a tratar. Esto indica que se da un mayor desarrollo integral del niño. Esto se debe a que existe en él un gran potencial de energía que la libera a través del juego; esto se evalúa tomando en cuenta las características propias del niño, que se manifiesta en las actividades mejor realizadas.

## **7.2.- INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS.**

A lo largo de la investigación realizada se tuvo entre otros propósitos, el conocer si realmente se utiliza el juego educativo en el nivel preescolar, ya que se partió de ese supuesto para los fines de la propuesta.

De acuerdo a la observación en la práctica y a la información proporcionada por las personas que están involucradas en este nivel educativo, nos dimos cuenta que si se llevan a cabo actividades con este juego.

Esta información nos ayudó a comprobar el supuesto del que se partió, así como para elaborar la propuesta ya que era necesario que se diera este fenómeno en el nivel preescolar

para poder observarlo en el nivel primaria, tomando en cuenta que es una etapa transitiva que muchas veces es muy radical para el niño.

En el nivel preescolar es importante que se le estimule al niño a través del juego educativo, en actividades que le permitan desarrollar sus potencialidades afectivas, sociales y físicas, así como creativas.

El niño de edad preescolar tiene muchas fantasías e ideas que pueden ser dirigidas hacia el aprendizaje y desarrollo de habilidades creativas. Por lo tanto, es necesario que el maestro que se encuentra frente a un grupo de niños preescolares tenga el conocimiento necesario de las características más importantes de edad, para que sepa actuar en el momento preciso dirigiendo el aprendizaje eficazmente.

Cabe mencionar que Decroly afirma que para que se obtengan resultados significativos en el aprendizaje con la utilización del juego educativo, es necesario que se de dentro de un espacio y tiempo determinado.

De acuerdo a la observación realizada en la práctica en el nivel preescolar, pudimos darnos cuenta que los juegos educativos que utilizan con más frecuencia son los que están dirigidos a impulsar el desarrollo visual-manual y de lenguaje. Esto nos indica que quizá hace falta implementar otros juegos que desarrollen otras habilidades en los niños. Esta información coincide con una plática informal con la maestra encargada del grupo en donde se hizo la observación, ya que comentó, que si se tiene una gran variedad de juegos educativos que desempeñen varias funciones y que vayan acordes a la capacidad de imaginación de los niños, se va a tener satisfacción e interés en los momentos significativos, ya que participan y crean.

Por lo tanto, existiendo una gran variedad de juegos educativos se va a mantener un poco más el interés y la atención de los niños, tomando en cuenta que a ellos les gusta lo novedoso; de no ser así podría caerse en lo repetitivo y aburrido.

Por otra parte, en el nivel primaria y específicamente en primero, se les preguntó a los maestros que están laborando en este grado escolar, por medio de una encuesta, si conocían y utilizaban el juego educativo a lo cual dieron una respuesta afirmativa. Sin embargo, a través de las observaciones en la práctica se pudo constatar que la información no coincide, ya que este tipo de juego no es puesto en práctica. Generalmente sólo se limitan a utilizar juegos cuando los niños muestran señales de cansancio y aburrimiento de la actividad que se realiza.

Por otra parte se observó que los juegos que realizaban no estaban dirigidos hacia el aprendizaje, sino a la relajación muscular y al entretenimiento. Es por medio de esta información que se afirma que el juego educativo no se lleva a cabo en este nivel educativo.

Por medio de la plática informal con la maestra encargada del grupo donde se llevó a cabo la observación, nos indicó que a los niños les gusta mucho jugar, pero también comentó que existe un programa que cumplir por lo cual no hay suficiente tiempo para jugar.

Esto nos hace suponer que si los maestros de este nivel escolar conocieran al juego educativo, podrían aprovecharlo integrándolo a las actividades de acuerdo al tema a realizar; no suponiendo que van a perder tiempo con respecto al avance del programa.

Si tomamos en cuenta que mediante el juego educativo se pueden realizar actividades de aprendizaje y desarrollar habilidades creativas y por información obtenida, tanto de maestros como de la observación en la práctica del nivel primaria (1o.) sabemos que no se realizan, ¿cómo esperamos que los niños desarrollen sus habilidades creativas si no se le estimula para ello?

Por lo tanto, es recomendable que las personas involucradas en este nivel escolar conozcan y le den importancia, en la práctica, a tan preciado recurso didáctico.

Un factor que consideramos puede influir para que los maestros de este nivel escolar no utilicen el juego educativo, es la gran carga académica.

Sería importante que los maestros utilizaran dicho juego, ya que se obtendría una labor más provechosa, tanto para ellos como para los alumnos, teniendo en cuenta que la transición es un cambio radical, ya que los niños de preescolar realizan casi todas sus actividades con juegos y en primaria tienen que adaptarse a ciertas reglas. Así pues, con la utilización del juego educativo en primaria, los niños aprenderían y se divertirían, suprimiendo la estancia en una escuela tediosa, se obtendría un mejor aprendizaje existiendo una gran posibilidad de que las habilidades creativas de éstos se desarrollaran.

Cabe mencionar que el juego educativo constituye un verdadero sistema educativo y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, y no limitarlo sólo a los Jardines de Niños. Con demasiada frecuencia es excluido al finalizar esta etapa, es decir, cuando empieza la escuela primaria.

Se aplicó el mismo cuestionario a maestros de otras escuelas, tanto preescolares como de primaria, con el fin de conocer y ampliar la información acerca de si es utilizado el juego educativo; se hizo de una manera general, sin embargo de alguna manera contribuye a que se le dé validez y confiabilidad a la información obtenida en la observación.

Los resultados que se obtuvieron muestran que los niños desarrollan sus habilidades creativas por medio del juego educativo, destacando el desarrollo visual-manual, así como de lenguaje.

Los encuestados afirman que el tiempo que se les dedica a estos juegos es aproximadamente de tres veces por semana, esto nos hace suponer que quizá hace falta que se les destine un poco más de tiempo, para que el aprendizaje sea más emotivo y mantenga una participación activa del niño, ya que es la etapa en la que predomina el juego y puede ser explotado dirigiéndolo hacia fines educativos.

Además, éstos consideran que tal juego es un medio eficaz para que el niño adquiera el conocimiento, desarrolle e incremente su imaginación, al mismo tiempo le permite un

aprendizaje más significativo y ameno, ya que el juego es un medio de exploración que lleva al niño a descubrir su mundo por medio de la observación, el manipuleo y la investigación, lo cual origina en él satisfacción al ver realizada su curiosidad.

Por otra parte, los encuestados, en su gran mayoría, afirman que utilizan el juego educativo en las actividades que realizan y que es de acuerdo al tema. De ser así en la práctica, se le estaría dando la oportunidad al niño de obtener y crear un aprendizaje que reforzara los conocimientos obtenidos, dándole la oportunidad de enfrentarse a diferentes alternativas que se le presenten, así como el vincularlas a la realidad.

La mayoría de los encuestados consideran que debería de darse una continuidad en primaria con actividades en donde se utilice el juego educativo, ya que mencionan que al ingresar el niño a primaria se le dificulta la adaptación al nuevo ritmo y modo de trabajo, lo cual trae como consecuencia que éste no tenga deseos de asistir a la escuela, ya que anteriormente en preescolar adquiría los conocimientos a través del juego.

Piaget, al respecto, menciona que el juego es la expresión y la condición del desarrollo del niño, ya que constituye un verdadero revelador de su evolución mental, y que por ello es considerado como esencial en los procedimientos de aprendizaje.

Por eso, la actitud del niño ante el juego es de agrado, ya que es el medio predominante por el cual va conociendo al mundo.

Los maestros consideran que a través del juego educativo se obtiene un aprendizaje más eficaz. Decroly al respecto menciona, que para que estos juegos surtan resultados eficaces se deben llevar a cabo oportunamente. El maestro primeramente debe de conocer ampliamente dichos juegos, para así mismo darles un uso adecuado, tomando en cuenta el medio ambiente en el que se encuentra el alumno.

Tomando en cuenta que en el programa actual de modernización educativa se recomiendan actividades que incluyen el juego educativo en los dos niveles mencionados, es

necesario que los maestros lo lleven a la práctica, por lo cual es conveniente y necesario que los maestros que atienden el nivel primaria adquieran y amplien sus conocimientos sobre el tema y sobre todo que lo lleven a la práctica con sus alumnos.

## CONCLUSIONES

Tanto la investigación documental como el trabajo de campo realizado en el Colegio "Casa del Niño", acerca del juego educativo, llevó a las siguientes conclusiones:

En preescolar se utiliza el juego educativo. Sin embargo, los maestros consideran que hace falta conocer más actividades que ayuden en el aprendizaje.

Es necesario que se cuente con una gran variedad de actividades con el fin de que no vean limitadas y se evite lo repetitivo, ya que pudiera ser contraproducente porque a los niños les gusta lo novedoso, lo atractivo. Es decir, actividades que mantengan la atención y el interés del niño, y al mismo tiempo estimulen la creatividad y el gusto por asistir a la escuela.

El programa de Modernización Educativa marca actividades con juegos educativos, tanto para preescolar como para primaria. Sin embargo, en las observaciones realizadas se pudo corroborar que en primaria (1o.) no es utilizado dicho juego, información que no coincide con lo que aseguran los maestros.

Esta contradicción podría ser resuelta si dentro de las actividades escolares se involucrara al juego educativo como parte misma del proceso.

De acuerdo a las encuestas realizadas se pudo concluir que las actividades que se utilizan están más enfocadas a desarrollar la coordinación visual-manual. Con esto se puede concluir que es necesario el conocimiento y la utilización de otras actividades que refuercen otras áreas, tales como: psicomotricidad, desarrollo del tono muscular, la discriminación de objetos o manipulación de plastilina.

Otro de los puntos que deben de tomar en cuenta los maestros para la aplicación de estas actividades son los que a continuación se mencionan:

\* Tener conocimiento en la etapa en la que se encuentra el niño para saber orientar su desarrollo y sus potencialidades.

\* Tener conocimiento de las teorías del juego educativo, y cómo éstas influyen en el niño, considerando las características propias del mismo.

\* Tener en cuenta la capacidad del niño para dirigirlo y adaptarlo a la forma de trabajo en donde él diseñe en conjunto con el maestro sus propios juegos, de tal manera que su trabajo sea más dinámico y les permita desarrollar su creatividad.

Por medio del juego, el maestro debe orientar al alumno a la reflexión y a la imaginación para entender las diferentes formas de vida que existen en su tiempo.

Los resultados obtenidos a lo largo de la investigación, muestran que los supuestos hipotéticos se comprobaron, porque en preescolar efectivamente se da el juego educativo y en primaria no se le da continuidad. Se origina en el niño un desarrollo no pleno de su potencialidad creadora, esto se considera que se debe a la falta de conocimiento del juego educativo en este nivel, así como la falta de interés del maestro por la carga académica que tiene.

De acuerdo a lo mencionado se puede decir que es importante que se le dé una continuidad al juego educativo en primaria para que el niño desarrolle aún más sus habilidades creadoras que posee.

Por otra parte, una de las limitaciones que se presentaron en toda la investigación fue el factor tiempo, pues al encontramos en período escolar no se le podía dedicar el tiempo necesario a ésta.

Otra limitante que se presentó fue la de que hubo poca colaboración de algunas escuelas para responder las encuestas, ya que ponían muchos obstáculos cuando se les dio a contestar dichas encuestas.

A través de las observaciones pudimos darnos cuenta que no son muy confiables, ya que las maestras tomaban como condicionante el hecho de que las observaran.

Se considera que es importante que se dé una continuidad del juego educativo en primaria, ya que es una etapa transitiva y no hay que olvidar que los niños se encuentran en la etapa preoperacional (Piaget), en donde el juego es una actividad determinante.

Por lo tanto, hace falta más investigación de esta área por parte de las personas involucradas en este nivel educativo.

## PROPUESTA

### JUSTIFICACION.

El juego es una actividad esencial en el niño, ya que le permite desarrollar sus potencialidades físicas e intelectuales. Al mismo tiempo que aprende a conocer el mundo que lo rodea y a identificarse como un ser diferente a los demás.

El niño aprende a través del juego conocimientos de la vida diaria, que en un futuro le tocará desempeñar.

Los resultados de la investigación permitieron detectar que a los maestros les hace falta contar con un mayor conocimiento de actividades con juego educativo, que les permita ayudar en el aprendizaje significativo del niño.

Al mismo tiempo, que a través de dichas actividades se podría contribuir al desarrollo de habilidades creativas del niño.

Con la preparación constante de los maestros y específicamente en las actividades con juegos ya mencionados, podría mejorar la adaptación del niño que ingresa a primaria. Su estancia en ella sería más agradable y la relación con los demás también.

El curso-taller pretende ayudar a los maestros de primaria con elementos teórico pedagógicos y prácticos de las actividades con juego educativo, enriqueciendo sus conocimientos y fortaleciéndolos en la práctica docente.

## **OBJETIVO GENERAL.**

Los maestros conocerán los diferentes tipos de juegos educativos para ser aplicados en el desarrollo del sistema educativo primaria.

## **OBJETIVOS PARTICULARES.**

- 1.- Revisar y analizar diferentes tipos de juego educativo.
- 2.- Comprender el propósito y la finalidad de incluir el juego educativo en el programa de la escuela primaria.
- 3.- Evaluar los tipos de juego educativo existentes.

## **METAS**

1.- Se espera que al terminar el curso-taller, los maestros que asistan al mismo cuenten con un mayor número de actividades que se realicen con el uso del juego educativo permitiéndoles tanto a ellos como a los alumnos un trabajo educativo más eficiente.

2.- Estimular a los maestros a que hagan uso del juego educativo en el cumplimiento de su programa.

3.- Promover en los maestros una actitud de permanente autoformación y superación en cuanto a actividades con tal juego.

4.- Motivar a los maestros a hacer menos pesada su carga académica con dicho juego.

## LINEAMIENTOS

Los lineamientos generales que se tomarán en cuenta para la realización del curso-taller para maestros de nivel primaria (1o.) son los siguientes:

- El curso-taller será impartido por un pedagogo.
- El número de asistentes no será mayor de 20 personas.
- Se recomienda que el curso-taller sea impartido los días sábados, con el fin de que puedan asistir los maestros, ya que se encontrarán en período escolar.
- El curso-taller tiene una duración de 13 horas, las cuales se dividen en tres sesiones; las dos primeras de cuatro horas y la última de cinco, ya que en esta última se llevará a cabo una evaluación general.
- En cada sesión se tratarán temas teóricos y prácticos.
- El curso-taller tendrá dos evaluaciones, una inicial y otra final. La primera con el fin de conocer las expectativas que tienen del taller, y el segundo para conocer si se cumplieron tales expectativas, así como temas que proponen que se sigan retomando y los que no.
- Por último se hará una evaluación general del curso-taller; esta forma será contestada por la persona que quedará encargada del mismo (pedagogo).

TALLER PARA MAESTROS DE PRIMARIA

TEMA I El niño y el juego en la etapa preoperacional.

TOTAL DE HORAS: 13

OBJETIVO GENERAL: Que los maestros adquieran los conocimientos teóricos y prácticos acerca de los juegos educativos para que estos puedan ser aplicados posteriormente en las actividades escolares.

NOMBRE DEL RESPONSABLE: Pedagogo.

NoHRS	TEMA	OBJETIVO PARTICULAR	SUBTEMAS	TECNICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE
4	1. El niño y el juego en la etapa preoperacional.	Que los maestros analicen las características de la etapa preoperacional.	1.1 El desarrollo del niño en la etapa. 1.2 ¿Qué es el juego? 1.3 Relación del niño con el juego. 1.4 Por qué juega el niño.	Lluvia de ideas Exposición. Mesa redonda. Investigación. Debate Intercambio de experiencias
MATERIAL DIDACTICO		SISTEMA EVALUACION	DEAPOYO BIBLIOGRAFICO	
- hojas de rotafolio, lápices, gises, marcadores, proyector de acetatos.		- Asistencia. - Participación. - Comentarios.	- Revista CONESCAL No. 61 abril 1983, p.44-52. "Criterios de diseño para espacios de educación preescolar y de primera infancia". - UNESCO 1980 "El niño y el juego" Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. - Winnicott D.W "Realidad y juego". - Rodolfo R. "El niño y el significante".	

TALLER PARA MAESTROS DE PRIMARIA

TEMA 2 El juego educativo.

TOTAL DE HORAS: 13

OBJETIVO GENERAL: Que los maestros adquieran los conocimientos teóricos y prácticos acerca de los juegos educativos para que estos puedan ser aplicados posteriormente en las actividades escolares.

NOMBRE DEL RESPONSABLE: Pedagogo.

NoHRS	TEMA	OBJETIVO PARTICULAR	SUBTEMAS	TECNICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE
4	2 El juego educativo.	Los maestros: Analizarán las ventajas de utilización del juego educativo como recurso didáctico en el aprendizaje del niño de primaria.	2.1 Concepto de juego educativo. 2.2 diferentes tipos de juegos educativos. 2.3 Cómo utilizar el juego educativo. 2.4 Aprendizaje mediante el juego educativo.	- Lluvia de ideas. - Dúos - Exposición. - Mesa redonda - Debate - Intercambio de experiencias
MATERIAL DIDACTICO		SISTEMA EVALUACION	DEAPOYO BIBLIOGRAFICO	
Hojas de rotafolio, lápices, gises, marcadores, proyector de acetatos, pantalla.		- Participación - Realización actividades. - Comentario final.	- Decroly. Monchamp. "El juego educativo". - Chateau J. "Psicología de los juegos infantiles". - Gutiérrez Victor, Antología. "Psicología del desarrollo infantil".	

TALLER PARA MAESTROS DE PRIMARIA

TEMA 3 El juego y la creatividad.

TOTAL DE HORAS: 13

OBJETIVO GENERAL: Que los maestros adquieran los conocimientos teóricos y prácticos acerca de los juegos educativos para que estos puedan ser aplicados posteriormente en las actividades escolares.

NOMBRE DEL RESPONSABLE: Pedagogo.

NoHRS	TEMA	OBJETIVO PARTICULAR	SUBTEMAS	TECNICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE
4	3 El juego y la creatividad.	Que los maestros conozcan y analicen juegos que permitan el desarrollo de la creatividad.	3.1 Qué es el juego. 3.2 Función del juego. 3.3 Qué es la creatividad. 3.4 Juegos que estimulan la creatividad. 3.5 Manifestación de la creatividad en las siguientes etapas: 3.5.1 Primera infancia o educación preescolar. 3.5.2 Los años de la escuela primaria.	-Lluvia de ideas. -Ejercicios individuales. -Dúos -Ejercicios Colectivos -Mesa redonda - Debate - Intercambio de experiencias
MATERIAL DIDACTICO		SISTEMA EVALUACION	DEAPOYO BIBLIOGRAFICO	
Grabadora, hojas de rotafolio, lápices, crayolas, gises, pinturas, tijeras, revistas, cuerdas, pelotas, bolsitas, aros, cubos.		Participación y trabajos de Realización de actividades	- Torrance E. Paul "Desarrollo de la creatividad en el alumno" - Gary A. Davis "Estrategias para la creatividad" - Espiritu Vizcaino, Rosa Ma. "El niño y la creatividad" - Rodriguez Estrada, M.; Ketchum Martha "Creatividad en los juegos y juguetes"	

## EVALUACION DEL TALLER.

La evaluación del taller se llevará a cabo mediante un cuestionario inicial y uno final.

En el primero se preguntará acerca de las expectativas que los maestros tienen del taller, así como los conocimientos que tienen sobre el juego educativo.

El segundo está enfocado a si se cumplieron las expectativas iniciales y el conocimiento adquirido de tal juego.

Esto con el fin de detectar las fallas y aciertos que se presentaron en el mismo.

### CUESTIONARIO DE EVALUACION INICIAL.

NOMBRE: \_\_\_\_\_

EDAD \_\_\_\_\_ SEXO \_\_\_\_\_

PROFESION \_\_\_\_\_

TIEMPO TRABAJANDO EN LA DOCENCIA \_\_\_\_\_

NOMBRE DE LA INSTITUCION EN LA QUE LABORA \_\_\_\_\_

1.- ¿Qué espera del taller? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2.- ¿Qué es para usted el juego educativo? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3.- ¿Qué características conoce del niño en esta edad? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4.- ¿Cuáles juegos educativos conoce usted? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5.- ¿Cómo integra estos juegos en las actividades que realizan los niños?

\_\_\_\_\_

6.- ¿Considera que el juego educativo coadyuva en el desarrollo de la creatividad del niño? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

7.- ¿Cuál es su concepto de creatividad? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

8.- ¿Cuáles juegos educativos ha utilizado con más frecuencia?

\_\_\_\_\_

CUESTIONARIO DE EVALUACION FINAL

INSTRUCCIONES: Conteste de manera clara y precisa las siguientes preguntas.

NOMBRE \_\_\_\_\_

EDAD \_\_\_\_\_ SEXO \_\_\_\_\_

PROFESION \_\_\_\_\_

TIEMPO TRABAJANDO EN LA DOCENCIA \_\_\_\_\_

NOMBRE DE LA INSTITUCION EN LA QUE LABORA \_\_\_\_\_

1.- ¿Se cumplieron sus expectativas en un mayor porcentaje?

a).- SI \_\_\_\_

b).- NO \_\_\_\_

Por qué \_\_\_\_\_

2.- ¿Adquirió mayor conocimiento del juego educativo?

a).- Sí \_\_\_\_

b).- NO \_\_\_\_

De qué manera \_\_\_\_\_

3.- ¿Qué tipos de juegos educativos conoció en el taller?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4.- ¿Cuáles de estos podría realizar con sus alumnos?

---

---

5.- ¿Cómo definiría al juego educativo?

---

---

---

6.- De los temas que se abordaron en el taller cual(es), le ayudaran a ampliar su conocimiento? \_\_\_\_\_

---

---

Por qué \_\_\_\_\_

---

---

7.- ¿Cuál tema descartaría del taller? \_\_\_\_\_

---

---

Por qué \_\_\_\_\_

---

---

8.- ¿Cuál (es) tema sugiere que se retomara? \_\_\_\_\_

---

---

Por qué \_\_\_\_\_

---

---

---

9.- ¿Cómo evalúa a el pedagogo? \_\_\_\_\_

10.- ¿Cómo se autoevalúa con respecto a su participación -  
en el taller? \_\_\_\_\_

---

---

11.- Comentario general del taller \_\_\_\_\_

---

---

---

EVALUACION GENERAL DEL CURSO-TALLER

Responsable: \_\_\_\_\_

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

Objetivo del curso-taller \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Número de sesiones programadas \_\_\_\_\_

Número de sesiones efectuadas \_\_\_\_\_

Desarrollo de los temas \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Metodología \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Recursos didácticos \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Promedio de maestros asistentes \_\_\_\_\_

Porcentaje en que se logró el objetivo:

a) 100% b) 90% c) 80% d) 70% e) 60% f) 50%

g) menos de 50%

Resultados del curso-taller: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Dudas \_\_\_\_\_

Sugerencias \_\_\_\_\_

Conclusiones \_\_\_\_\_

## BIBLIOGRAFIA

- 1.- Ballesteros y Usano (1952) "*Organización de la escuela primaria*". Editorial Patria, S.A. México, D.F.
- 2.- Bandet, J. Et. al (1973) "*Como enseñar a través del juego*". Editorial Fontanella, Barcelona, España.
- 3.- Barry, J. Wadsworth (1989) "*Teoría de Piaget del desarrollo cognoscitivo y afectivo*". Editorial Diana.
- 4.- Bennassar, Luis Miquel (1994) "*Desarrolle su creatividad*", en enciclopedia Intelector, el poder de la mente. tomo 3. Editorial Grijalbo.
- 5.- Chateau, Jean (1985) "*Los grandes pedagogos*" Editorial Fondo de cultura económica, S.A., México.
- 6.- Chateau, Jean (1988) "*Psicología de los juegos infantiles*" Editorial Kapelusz Buenos Aires.
- 7.- Decroly, O, Monchamp, E.(1986) "*El juego educativo*". 2a. edición. Editorial Morata, Madrid, España.
- 8.- Danoff, Judith (1987) "*Iniciación con los niños*". Editorial trillas, México.
- 9.- D. Edgren, Henry, et.al.(1990) "*Juegos para alumnos de primaria*" Editorial Pax. México.
- 10.- Gary, A. Davis (1975) "*Estrategias para la creatividad*" Editorial Paidós, Buenos Aires.

- 11.- Gallo, Martínez, Víctor (1963) *"La educación preescolar y primaria"* En Serie o colección: Técnica y ciencia: 1. México.
- 12.- Gispert, Carlos. Et.al. *"Desarrollo del niño"*, en enciclopedia, Programa de Formación de Padres. Editorial ECISA Tomo 6.
- 13.- Guerra, Eva (1946) *"Cuentos, rimas, juegos y dramatizaciones para jardines de niños y el primer ciclo de la escuela primaria"*. México.
- 14.- Gutiérrez, Ladrón, Víctor *"Psicología del desarrollo infantil"* UNAM.
- 15.- Ivic, Ivan (1996) *"Un proyecto internacional en torno a los juegos infantiles tradicionales"* En Perspectivas: revista trimestral de educación. París, Francia. UNESCO.
- 16.- Isaias, Reyes, Jesús M.(1968) *"Un concepto de la escuela primaria"* Colección CREFAL.
- 17.- Katz, G. Liliana (1987) *"La educación inicial y el maestro"* Editorial Trillas, México.
- 18.- Latapi, Pablo, et.al.(1988) *"Revista latinoamericana de estudios educativos"*. Editorial Centro de estudios educativos A.A. Vol. XVIII 3o y 4o trimestre. México.
- 19.- Labinowicz, De.(1987) *"Introducción a Piaget"* Pensamiento. Enseñanza, Editorial Addison-Wesley Iberoamericana, S.A.
- 20.- Ledesma, José Guadalupe (1977) *"Psicología educativa"*. Editorial Progreso, México.
- 21.- Matussek, Paul (1984) *"La creatividad: desde una perspectiva psicodinámica"* Barcelona, España. 2a. ed.
- 22.- Mauriras, Bousquet, Martine (1986) *"Lo que incita a jugar y lo que incita a aprender"* en Perspectivas: revista trimestral de educación. París, Francia. UNESCO. vol. 16. No. 4.
- 23.- Murillo, Alejandro (1975) *"Eduque a sus hijos a través del juego"* Colección: duda semanal, Editorial posada, S.A. México.

- 24.- Neuman y Neuman (1989) "*Desarrollo del niño*", Editorial limusa.
- 25.- Oseguera, Raúl (1955) "*Motivaciones escolares*" Editorial B. Costa-Amic. México.
- 26.- Piaget, Jean (1973) "*Psicología y pedagogía*" Editorial Ariel. 4a. edición. Barcelona, España.
- 27.- Poder Ejecutivo Federal (1989) "*Programa para la Modernización Educativa 1989-1994*" México, D.F. Editorial SEP.
- 28.- REYES, Víctor M. "*Pedagogía del dibujo*".
- 29.- Rodríguez, E. Mauro (1991) "*Creatividad en la educación escolar*" Editorial trillas.
- 30.- Rodríguez, E, Mauro (1992) "*Creatividad en los juegos y juguetes*". Editorial Pax. México.
- 31.- Secretaría de Educación Pública (1992) "*Programa de Educación Pública*" México. Editorial SEP.
- 32.- Solana, Fernando, et.al.(1981) "*Historia de la educación pública en México*". Editorial Fondo de cultura económica, México.
- 33.- SEP. (1987) "*Juegos tradicionales latinoamericanos a la rueda rueda...*"(p.3-10).
- 34.- Torrance, E. Paul (1970) "*Desarrollo de la creatividad del alumno*" Editorial Librería del colegio, Buenos Aires.
- 35.- Torre, Saturnino de la (1987) "*Educación en la creatividad: recursos para el medio escolar*." Madrid, España.
- 36.- UNESCO, En "*Perspectivas*". Revista trimestral de educación. Vol. XVI, No. 4. 1986.
- 37.- UNESCO.(1980) "*El niño y el juego*". Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. 1980.
- 38.- Wollschlaer, Gunther. "*Creatividad, sociedad y educación*". Promoción cultural, S.A. Barcelona, España.

39.- Zapata, Oscar A.(1989) *"El aprendizaje por el juego en la escuela primaria"*.  
Editorial Pax. México.

## ANEXOS.

### ENCUESTA A MAESTROS.

INSTRUCCIONES: Marcar

con una X, o dar respuesta a la pregunta, según corresponda.

#### I.- DATOS DE IDENTIFICACION:

Edad \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_ Estado Civil \_\_\_\_\_

Grado de escolaridad \_\_\_\_\_

Ocupación \_\_\_\_\_

#### II.- DATOS ESCOLARES:

1.-¿ Utiliza el juego educativo en actividades que realizan los niños ?.

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

2.-¿ Cuál considera que es la utilidad de los juegos educativos?.

a).- Desarrollo de la creatividad \_\_\_\_\_

b).- Desarrollo psicomotriz \_\_\_\_\_

c).- Aprendizaje auditivo \_\_\_\_\_

d).- Otros \_\_\_\_\_

3.-¿ Considera que por medio del juego educativo los niños desarrollan sus habilidades creativas ?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

4.-¿ Cuáles juegos utiliza con más frecuencia?

- a).- De entrenamiento \_\_\_\_\_
- b).- De lateralidad \_\_\_\_\_
- c).- Desarrollo del lenguaje \_\_\_\_\_
- d).- De coordinación visual-manual \_\_\_\_\_
- e).- Otros \_\_\_\_\_

5.-¿ Con qué frecuencia los utiliza?

- a).- Una vez a la semana \_\_\_\_\_
- b).- Tres veces por semana \_\_\_\_\_
- c).- Una vez al mes \_\_\_\_\_
- d).- Otros \_\_\_\_\_

6.- ¿ Considera que el juego educativo es un medio eficaz en la adquisición del conocimiento del niño ?.

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

7.-¿ Considera que es importante que se de una continuidad de los juegos educativos en la escuela primaria ? SI \_\_\_\_\_

NO \_\_\_\_\_

Por qué \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

8.- ¿ Considera que hace falta estimular actividades en donde se utilicen los juegos educativos?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

a).- Hacer construcciones de madera \_\_\_\_\_

b).- Manipulación de plastilina \_\_\_\_\_

c).- Hacer representaciones \_\_\_\_\_

9.- ¿ Qué actitud toman los niños cuando realizan juegos en sus actividades ?

a).- De agrado \_\_\_\_\_

b).- De desagrado \_\_\_\_\_

c).- De apatía \_\_\_\_\_

d).- Otros \_\_\_\_\_

10.- ¿Les gusta a los niños las actividades en donde tienen que jugar ?

SI \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por qué \_\_\_\_\_

11.- ¿ Cómo integran los juegos educativos en las labores escolares ?

a).- De acuerdo al tema \_\_\_\_\_

b).- De reláj \_\_\_\_\_

c).- Por diversión \_\_\_\_\_

12.-¿ Cómo se evalúan las actividades que contienen juegos educativos ?

a).- Por el tiempo de duración \_\_\_\_\_

b).- Por disciplina \_\_\_\_\_

c).- Actividades mejor realizadas \_\_\_\_\_

Las escuelas que participaron en la investigación de campo son:

Instituto Fray Juan de San Miguel.

Instituto Morelos.

Instituto México.

Colegio La Paz.

Cri-Cri.

Arcoiris.

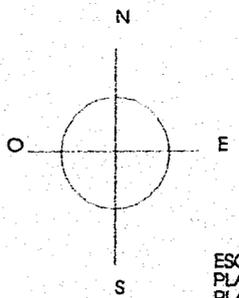
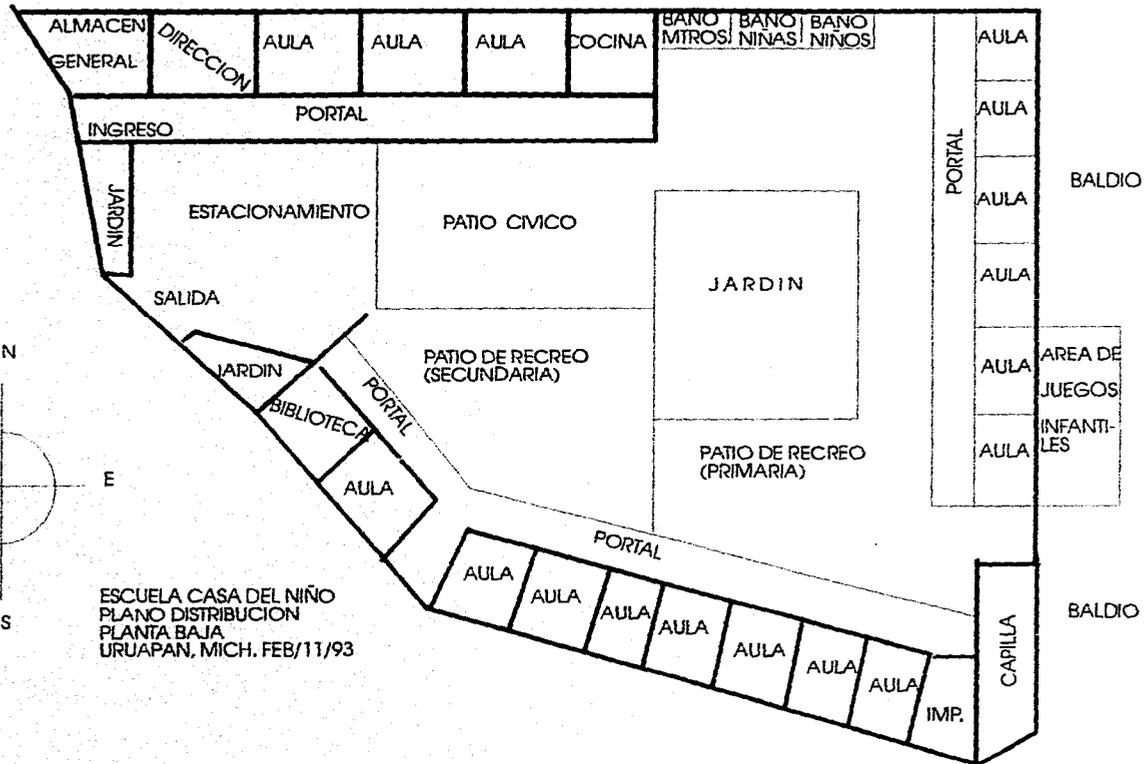
Mi Pequeño Mundo.

El Principito.

La Casita.

"Casa del Niño".





ESCUELA CASA DEL NIÑO  
 PLANO DISTRIBUCION  
 PLANTA BAJA  
 URUAPAN, MICH. FEB/11/93