

281
2 es.



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO**

FACULTAD DE PSICOLOGIA

"DESARROLLO E IMPLANTACION DE UN
PROGRAMA DE CAPACITACION SOBRE EL USO
DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA"

REPORTE LABORAL
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGIA
P R E S E N T A :
GRACIELA ZAMUDIO GONZALEZ

DIRECTORA DEL REPORTE: LIC. MARIA DEL CARMEN GERARDO PEREZ
DIRECTOR DE LA FACULTAD: DR. ARTURO BOUZAS RIAÑO

CIUDAD UNIVERSITARIA

ENERO 1998

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

269297



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 LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

Por ser la casa de estudios que nos brindo una formación integral.

A LA FACULTAD DE PSICOLOGIA

Por los conocimientos brindados.

A LA DIVISION DE EDUCACION CONTINUA

Por el gran apoyo brindado para alcanzar tan anhelada meta.

AL DIRECTOR DE TESIS

Lic. María del Carmen Gerardo Pérez.

Por su acertada Dirección.
Su constante motivación y su amistad.

A LOS MIEMBROS DEL JURADO

Mtra. Concepción Conde Alvarez.
Lic. José Luis Avila Calderón.
Mtro. Jesús Felipe Uribe Prado.
Lic. Juan Várela Juárez.

Por sus valiosas aportaciones.

A TI SEÑOR.

Mi torre fuerte.
Refugio de mis angustias
y el todo de mis alegrías.

A MIS PADRES.

A ti Mamá que eres un ser de luz
con una enorme capacidad de dar amor.

A ti Papa por el apoyo brindado a lo
largo de toda mi vida.

A MIS HIJOS.

Laura y Ruben
Los amo.

A MI ESPOSO

Gracias por tu ayuda y apoyo.

A MIS HERMANOS

Ricardo.
Gisela.
y especialmente a ti José.
Por que juntos somos una gran familia.

A MIS COMPAÑEROS.

Gracias por su apoyo.

INDICE

INTRODUCCION	Pag.
CAPITULO I ETAPAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO	
1.1 Freud: Etapas del desarrollo psicosexual	1
1.2 Erikson: Etapas del desarrollo psicosocial	3
1.3 Wallon: Etapas del desarrollo psicosocial	5
1.4 Piaget: Etapas del desarrollo cognoscitivo	6
CAPITULO II EDUCACION	
2.1 Antecedentes	14
2.2 Fines de la educación	15
2.3 El educador	16
2.4 Cualidades del educador	19
2.5 Deformación profesional del educador	20
2.6 Niveles educativos	20
CAPITULO III EDUCACION PREESCOLAR	
3.1 ANTECEDENTES	
3.1.1 Importancia de la educación preescolar	23
3.1.2 La educación preescolar en México	24
3.2 PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR	
3.2.1 Objetivos del programa	27
3.2.2 Organización del programa por proyectos	27
3.2.3 Etapas del proyecto	28
3.2.4 Bloques de juegos y actividades	30
3.2.5 Espacio y tiempo	32
3.2.6 Aspectos metodológicos	34
3.2.7 Planeación de las actividades	35
3.2.8 Lineamientos para la evaluación	36

CAPITULO IV EL JUEGO

4.0	Introducción	38
4.1	Antecedentes y definición	39
4.2	Funciones	40
4.3	Teorías del juego	42
4.4	Clasificación del juego	43
4.5	Valores del juego	45

CAPITULO V PROCEDIMIENTO

5.0	Antecedentes del proceso de capacitación	50
5.1	Detección de necesidades	52
5.2	Planeación de la capacitación	56
5.3	Impartición de la capacitación	59

CAPITULO VI EVALUACION

6.1	Listas verificables	61
6.2	Listas verificables de seguimiento	70
6.3	Reportes de seguimiento	75
6.4	Reportes de sesión	81

CONCLUSIONES

Análisis	88
Contribución	90

ANEXOS	91
--------	----

BIBLIOGRAFIA	114
--------------	-----

INTRODUCCION

Dentro del marco de transformaciones económicas, políticas y sociales que en México se han puesto en marcha, la educación se concibe como pilar fundamental del desarrollo integral del país.

La educación es un proceso que permite la estabilidad, continuidad y progreso de la sociedad para su supervivencia. Permite al hombre formar personalidades conscientes de las realidades sociales en las que participa, transmitiéndole la aspiración de mejoramiento espiritual y material a fin de que su existencia pueda ser cada vez más rica y de mayores posibilidades, suministra fundamentos mentales y técnicos capaces de conducir al hombre a una acción social plenamente integrada a las realidades y exigencias del momento.

La educación ejerce un papel trascendental en la vida del hombre, y aunque la recibimos en forma continua en nuestra vida, por la influencia del medio en que vivimos, la escuela es la institución técnicamente organizada donde obtenemos esta formación.

La escuela como casa formal de la educación hasta ahora ha significado un lugar de competencia, de horas de estar sentado, leer para los demás y aprender reglas. La forma correcta de comportarse, la forma correcta de responder a los problemas de los adultos.

En los últimos años este tipo de enseñanza ha sido considerada inapropiada para los niños menores de 6 años de edad, quienes están llenos de deseos de jugar por todas partes y no se preocupan por aprender por el sólo hecho de aprender; para quienes la letra "A" es un dibujo y no un símbolo.

Las restricciones físicas y psicológicas de escuela de hace cuando menos una generación han quedado atrás para dar paso a un nuevo programa de Educación Preescolar con flexibilidad suficiente para aplicarse a las distintas regiones del país, el cual considera el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como su capacidad de expresión y juego.

"El jardín de niños considera la necesidad y el derecho que tienen los infantes a jugar, así como a prepararse para su educación futura. Jugar y aprender no son actividades incompatibles" (S.E.P., 1992, p.17).

A partir del momento en que los niños cobran control de sus movimientos, el juego se convierte en un poderoso instrumento para su desarrollo. Jugando los niños descubren sus potencialidades, ubican sus límites, dominan su espacio, conocen el mundo que los rodea.

La responsabilidad que se le concede al juego recae en gran parte en la educadora, ya que es ella quien tiene contacto directo con los niños y la función de preparar y conducir las experiencias por medio de las cuales se alcanzarán los objetivos que ha de cumplir. De ella depende, principalmente, la adecuada adaptación del pequeño a este primer medio escolar y en consecuencia, su respuesta a las exigencias que le asigna la futura vida escolar.

La educadora debe combinar su experiencia y conocimiento para proporcionar un ambiente favorable, rico en estímulos, crear las condiciones y experiencias adecuadas para provocar la curiosidad natural del niño.

Por la importancia de su labor, se debe procurar una actualización permanente del personal docente, sería peligroso que éste no evolucionara cuando el medio local y los niños que provienen de él se encuentran en continua transformación, es por eso que en el presente reporte se pretende revisar la importancia del juego como su instrumento vital de trabajo.

La necesidad manifiesta en los profesores, basado en una previa detección de necesidades, motivo al apoyo de la práctica docente con sugerencias y orientaciones específicas, que contempla la presentación de actividades sugeridas en el contexto de sus necesidades, enriquecimiento de las actividades y su proyección en el proceso formativo y de aprendizaje del niño preescolar.

El contenido del presente trabajo se encuentra organizado en los siguientes capítulos:

En el primer capítulo se exponen algunas de las principales teorías del desarrollo del niño ya que para el educador infantil, el conocimiento de la génesis y desarrollo psicosomático del ser humano es no sólo una fundamentación inexcusable, sino un soporte fundamental para su "pensar y hacer" profesional.

El segundo capítulo se hace referencia a la educación como un proceso que se introduce en el desarrollo y evolución del ser humano, para cuidar de manera constante y progresiva estos procesos de desarrollo y evolución que no se producen en el vacío cultural ni en la neutralidad de una interacción hombre-mundo sino supeditados precisamente a la calidad de esta interacción. Se incluyen algunas definiciones que sobre el concepto de educación se tienen, sus fines y el marco jurídico en que se sustenta. Se mencionan las funciones y cualidades que un educador debe poseer así como los niveles educativos que en México existen.

En el tercer capítulo se describe la importancia de la educación preescolar, algunos de los antecedentes de la educación preescolar en México y se abordan los aspectos teóricos del actual programa de educación preescolar.

El cuarto capítulo se hace referencia al juego, se describen los antecedentes, funciones, teorías y valores del juego.

En el capítulo quinto se describe paso a paso el procedimiento que se realizó, como primer paso se hace una descripción de el proceso de capacitación a que tiene opción el personal docente del nivel preescolar en el Estado de México. Posteriormente se hace la descripción desde la detección de necesidades hasta la implantación de la capacitación. En el apartado de evaluación se muestra la información acerca de los efectos que la capacitación sobre los participantes en su trabajo y para finalizar se presentan las conclusiones del trabajo en dos apartados; análisis y contribución.

El niño debe jugar, si darce cuenta
de que se le esta educando, para que
cuando sea mayor, sólo recuerde de su
paso por los primeros cursos
de escolaridad que jugó y fue feliz.

FRÖEBEL

CAPITULO I ETAPAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO

Introducción

El ser humano durante su vida experimenta una serie de cambios fisiológicos y psicológicos que le dan la capacidad para actuar de diferente manera ante las situaciones que se le presentan en la vida diaria. La capacidad de actuar se logra según su desarrollo biológico, cognoscitivo, su interacción con otros y su medio ambiente. Por lo tanto es importante ubicar al niño dentro de la "Psicología del desarrollo infantil" que tiene como objetivo la descripción, explicación, y predicción de la conducta. Considerando que existe un momento ideal para que el niño aprenda con facilidad cada una de las habilidades que debe dominar. (Citado en Jaimes, 1991, p.3)

En el presente capítulo se expondrán algunas de las principales teorías que proporcionan una descripción del desarrollo del niño.

1.1 Sigmund Freud: Etapas del desarrollo psicosexual.

Freud (1953,1954) propuso que los seres humanos nacen con una energía instintiva básica, la libido. Estaba convencido de que esta energía básica se caracterizaba por tener un fuerte componente sexual, pero "sexual" como algo que incluye muchos tipos de sensaciones agradables, no únicamente las que se refieren a los órganos genitales. La libido se mueve y fluye constantemente y la conducta de un individuo est determinada por la forma en que est distribuida. (Biehler, 1983, p.147)

Las etapas evolutivas descritas por Freud (1953) denotan su insistencia en el papel de la sexualidad como fuerza impulsiva. Cada etapa se refiere a un periodo de la vida, donde hay una determinada zona somática que tiene importancia sexual sobresaliente. La teoría psicosexual de Freud abarca la etapas oral, anal, fálica, latente y genital. En cada una de éstas existe un modo único de gratificación sexual que se transforma en actividad física, relaciones sociales y desarrollo de las capacidades. (Newman, 1991, p.36)

A continuación se describir n la etapas del desarrollo psicosexual propuestas por Freud.

Etapa oral.

Al periodo comprendido entre el nacimiento

y los dos años, lo denominó fase oral porque el niño esta principalmente preocupado por la alimentación usa la boca para examinar los objetos y obtiene satisfacción de actividades tales como chuparse el dedo o un chupón.

Etapa anal.

Durante ésta el niño de dos a tres años está preocupado por el control de las heces fecales y orina y puede experimentar placer en el proceso de retención y eliminación.

Etapa fálica

Freud considera que ésta se da aproximadamente a los cuatro años en esta etapa el niño siente curiosidad por las diferencias anatómicas entre sexos, la procedencia de los niños y las actividades sexuales de los padres. También puede descubrir que la manipulación de los genitales le proporciona una sensación de placer.

Periodo de latencia

Freud llegó a la conclusión de que la libido no se centra en ninguna parte especial del cuerpo entre la edad de seis y la pubertad, (6-11 años) por lo cual se considera el periodo de latencia.

Etapa genital

El desarrollo psicosexual termina en la adolescencia en la etapa genital en la que la satisfacción libidinal se centra en los órganos genitales.

También mencionó que la experiencias negativas pueden "fijar" la energía libidinal en una etapa especial y conducir a rasgos permanentes de la personalidad. (Biebler, 1983, p.152).

1.2 Erikson: Etapas del desarrollo psicosocial.

Para Erikson (1976) "el desarrollo del individuo es un proceso evolutivo que se funda en un secuencia de hechos biológicos psicológicos y sociales constituidos en fases en movimiento, es decir, el individuo siempre está desarrollando su personalidad." De acuerdo a Newman (1991, p. 38), el desarrollo de la personalidad se observa como una serie de puntos decisivos o crisis, que describe en términos de dicotomías de cualidades deseables y peligros, resalta que se debe favorecer los positivos y sólo cuando la cualidad positiva es dominada por la negativa, surgen las dificultades del desarrollo. Postula que en cada etapa del desarrollo, la sociedad dentro de la cual uno vive impone ciertas exigencias que cambian de una etapa a otra y varían según las culturas.

Erikson describe ocho etapas del desarrollo y éstas son:

Confianza contra desconfianza (Del nacimiento a 1 año)

La confianza se fomenta por medio de "consistencia, continuidad e igualdad de la experiencia", en la satisfacción de las necesidades básicas por los padres. La calidad de la relación materna es más importante que los alimentos o demostraciones de amor. Si se satisfacen las necesidades de los niños y los padres comunican un afecto genuino, los niños considerarán su mundo digno de confianza y seguro. Si el cuidado es inadecuado los niños enfocarán su mundo con miedo y sospecha. Esta etapa es paralela a la fase oral de Freud en que los aspectos principales derivan de la forma de alimentar al niño.

Autonomía contra duda (2 a 3 años)

En cuanto los niños han aprendido a confiar en sus padres tienen que ejercer un cierto grado de independencia. Si a los niños se les permite y se les estimula a que hagan lo que son capaces de hacer desarrollarán un sentido de autonomía, pero si los padres son impacientes y hacen demasiadas cosas para ellos, dudarán de su capacidad para enfrentarse al ambiente. Los padres deben evitar avergonzarlos ya que pueden fomentar la inseguridad. También señala que los niños deben aprender a controlar su musculatura y no sólo los órganos urinarios y anales. (Biehler, 1983, p.156).

Iniciativa contra culpa (4 a 5 años)

La libertad para dedicarse a actividades y las respuestas pacientes de los padres a sus preguntas conducen a la iniciativa y por lo contrario, si se es muy estricto y se les hace sentir que sus actividades no tienen objeto, se sentirán culpables por hacer algo solos.

Laboriosidad contra inferioridad (6 a 11 años)

En esta etapa el niño aprende a obtener reconocimiento por producir cosas desarrolla un sentido de laboriosidad, si se anima al niño a que haga cosas, se le permite terminar sus tareas y se le alaba por sus intentos, se logra la laboriosidad. El niño siente que si demuestra sus cualidades en las tareas que es más competente asegurar un futuro con éxito. Si en cambio, se hace burla de sus esfuerzos o se tratan como molestos, sobreviene la inferioridad.

Identidad contra confusión de su papel (12 a 18 años).

Cuando se van aproximando a la independencia y logran la maduración física se preocupan por el tipo de persona que van siendo. Los jóvenes en crecimiento se enfrentan a una revolución fisiológica con tareas adultas, se encuentran preocupados por como aparecen ante los ojos de los demás en contraste con lo que ellos opinan de sí mismos. El peligro en esta fase es la confusión de su papel especialmente sobre la identidad sexual y ocupacional, si no son capaces de establecer un sentido de estabilidad en diversos aspectos de su vida sobreviene la confusión de su papel. Esta etapa equivale a lo que Freud llamo etapa genital, señalando la importancia de la maduración sexual.

Intimidad contra aislamiento (Joven adulto)

La fusión de la identidad con otra persona lleva a la intimidad. Las relaciones íntimas competitivas y combativas tienen el peligro de ser experimentadas contra la misma personalidad, lo cual puede conducir al aislamiento.

Fecundidad contra absorción en sí mismo (edad mediana)

Establecer y guiar a la siguiente generación son la principal actividad de esta etapa, la preocupación principal consigo mismo lleva a la autoabsorción.

Integridad contra desesperación (ancianidad)

La aceptación de la vida propia conduce a un sentido de integridad. La sensación de que es demasiado tarde para aprovechar las oportunidades conduce a la desesperación. (Biebler, 1983, p.157)

1.3 Wallon : Etapas del desarrollo psicosocial

Para Wallon (1972) el desarrollo psicosocial del ser humano se realiza a través de una sucesión de estadios que progresan desde el nivel más elemental hasta los más avanzados. Cada estadio está caracterizado por una tarea "preponderante" que es la actividad, proceso o forma de relación que domina dicho periodo evolutivo. Las tareas que se dirigen a la construcción del yo dan lugar a estadios centripétos, mientras que las actividades orientadas a la construcción del mundo exterior originan estadios centrífugos.

Ambos tipos se van alternando y la presencia de unas actividades no significa exclusividad sino preponderancia. Es decir, en cada etapa hay un proceso de construcción al mismo tiempo que una exploración dominio del entorno. (Wallon, 1972, p.75).

Hace referencia a los siguientes estadios del desarrollo psicológico.

Impulsibilidad motriz

Abarca el primer semestre de la vida y se caracteriza por dos estados: satisfacción-comodidad y crispación-incomodidad. El tono muscular ser la expresión exterior de dicha insatisfacción o tranquilidad.

Emocional

Desde los 3-6 meses hasta aproximadamente al noveno mes. La actuación gratificante de la madre, cuya presencia se asocia a la reducción de la tensión o malestar fisiológico establece un vínculo emocional madre-hijo, produciéndose el tránsito de lo biológico a lo psicológico y social.

Sensomotor

Comprende desde los 10-12 meses al tercer año. El niño empieza a ejercitar sus esquemas de acción sobre el entorno físico, en una clara orientación centrífuga, favorecida por la adquisición de la marcha. Los efectos de sus acciones son utilizados por el niño para modificar su propia conducta en un esquema de "reacción circular". La adquisición del lenguaje permite al niño un nuevo modo de actuar sobre el medio.

Personalismo

Dura de los 3 a los 6 años comienza con una crisis de oposición y negativismo, en la que el niño desea hacer prevalecer sus deseos por encima de todo. La necesidad de afecto y aprobación de los demás ayuda al niño a adoptar nuevas estrategias. Hacia los 4 años se caracteriza por un empleo del narcisismo para atraer el interés y el afecto de los demás. La superación de esta etapa se logra con la imitación del adulto en especial del padre. (García, 1992, p.169).

1.4 Piaget: Etapas del desarrollo cognoscitivo.

La teoría del desarrollo de Piaget (1979), establece que el niño pasa a través de diferentes periodos para llegar al pensamiento adulto.

Su principio básico define la conducta como un proceso que tiende a mantener un equilibrio entre la persona y su mundo.

Según Coll (1994), Piaget defiende una concepción constructivista de la adquisición del conocimiento que se caracteriza por lo siguiente:

- Entre el sujeto y objeto de conocimiento existe una relación dinámica y no estática.

- El proceso de construcción es un proceso de reestructuración y reconstrucción, en el cual todo conocimiento nuevo se genera a partir de los previos. Lo cual se construye siempre a partir de lo adquirido y lo trasciende.

- El sujeto es quien construye su propio conocimiento.

- El conocimiento no se produce sin una actividad mental constructiva, propia e individual que obedece a necesidades internas vinculadas al desarrollo evolutivo. (p.8).

El conocimiento tiene una génesis y un desarrollo que no se puede dar de una fase a otra si no ha existido un equilibrio entre ellas. El conocimiento se construye mediante una acción asimiladora del sujeto y la acomodación de éste a los objetos de conocimiento y lograr una adaptación intelectual. (Piaget, 1985, p.62)

La **adaptación** esta constituida por el equilibrio entre dos funciones invariantes: asimilación y acomodación. (Piaget, 1985, p.162).

La **asimilación** es el resultado de la incorporación de la información que el sujeto recibe del medio al organismo y de los cambios que él tiene que hacer para incorporarlo. Si le presentamos un mismo texto a dos niños, uno de 10 y uno de 6 años; el de 10 asimilar mejor que el de 6, ya que el mayor ha incorporado a sus esquemas cognitivos mayor información que el de 6 años.

A la **acomodación** corresponden las modificaciones que el individuo realiza sobre sus propias estructuras cognitivas con la finalidad de adaptarlas mejor al medio.

Cuando los niños asimilan y acomodan las experiencias hasta el punto en que surge un patrón organizado, Piaget dice que han desarrollado un esquema. Cuando los niños aprenden a hablar, por ejemplo, lo que pronuncian se basa en esquemas de objetos, situaciones y relaciones. (Biehler, 1983, p.160).

Piaget (1975) mencionó que el desarrollo de la inteligencia no es igual para todas las edades y desde este punto de vista distingue cuatro períodos en el desarrollo intelectual:

1) Etapa sensoriomotora.

Abarca desde el nacimiento hasta los 24 meses. En esta etapa el niño recibe estimulación de los diferentes sentidos no coordinados, y es incapaz de deslindar sus propias respuestas reflejas de los mismos sentidos. Sensaciones, percepciones y movimientos se organizan en "esquemas". Piaget e Inhelder (1969, p.4) definen el esquema como "la naturaleza u organización de las acciones a medida que son transferidas o generalizadas por la repetición en circunstancias semejantes o análogas".

Los infantes mediante la repetición empiezan a reconocer una secuencia regular de acciones que al cabo guiar la conducta.

El niño recibe las primeras impresiones de los diferentes sentidos en desorden, y es capaz de deslindar sus propias respuestas reflejas. En el transcurso de este período alcanza poco a poco las condiciones sensomotoras y los ajustes para percibir y manipular objetos en el espacio y en el tiempo y encontrar conexiones causales entre ellos. A los 4 meses, coordina las acciones de tocar, mirar y son repetidas una y otra vez. De los 12 a los 18 meses existe una experimentación sistemática activa, las posibilidades de actuación con los objetos se han coordinado.

2) Etapa preoperatoria

Este periodo comprende de los 2 hasta los 7 años. A diferencia del periodo anterior (sensoriomotriz) en el que todo lo que el niño realizaba estaba centrado en su propio cuerpo y en sus propias acciones a un nivel perceptivo y motriz, enfrenta ahora la dificultad de reconstruir en el plano del pensamiento y por medio de la representación, lo que ya había adquirido en el plano de las acciones. (S.E.P., 1981, p.22) En esta etapa los progresos se realizan en el plano simbólico y verbal.

Al inicio del periodo preoperatorio aparece la función simbólica o capacidad representativa, esta función consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, etcétera, en ausencia de ellos. Tales conductas están sustentadas por estructuras del pensamiento que se van construyendo paulatinamente e incorporando a otras más complejas para expresarse en formas más elaboradas.

Se pueden distinguir como expresiones de esta capacidad representativa las siguientes:

Imitación en ausencia de un modelo, el niño evoca acontecimientos u objetos ausentes.

Juego simbólico, en el cual el niño transforma, adapta la realidad según sus deseos, representa papeles que satisfacen las necesidades afectivas e intelectuales.

La expresión gráfica, dibujo, el cual es considerado como un intermediario entre el juego simbólico y la imagen mental ya que a través de él se va a dar a conocer su realidad.

El lenguaje que es considerado como el producto de las construcciones y reflexiones del niño a partir de las acciones que ha llevado a cabo; le permite un intercambio con los demás, así como la posibilidad de reconstruir acciones pasadas y anticipar sus acciones futuras. (Biehler, 1983, p.161).

A lo largo del período preoperatorio, la función simbólica se desarrolla desde el nivel del símbolo hasta el nivel del signo.

Los símbolos son signos individuales elaborados por el mismo niño sin ayuda de los demás y generalmente son comprendidos solo por el mismo niño ya que se refieren a recuerdos y experiencias íntimas personales. Los signos, a diferencia de los símbolos son altamente socializados y no individuales; están establecidos convencionalmente según la sociedad y cultura. (S.E.P., 1981, p.26)

Una de las formas en las que se manifiestan los símbolos es a través del dibujo por medio del cual el niño intenta imitar la realidad a partir de una imagen mental formada por lo que sabe del objeto.

El juego simbólico es otra de las manifestaciones del manejo de símbolos, una de las expresiones más notables y características de la actividad del niño en este período. Constantemente se le ve jugar a que es el papá, la maestra, el doctor, etcétera. Sus miedos, deseos, dudas, conflictos aparecen en los símbolos que utiliza durante su juego.

Progresivamente, el niño va llegando a la construcción de signos, cuyo máximo exponente es el lenguaje oral y escrito. Para comprender su lengua el niño crea su propia explicación del sistema, pone a prueba anticipaciones creando su propia gramática y tomando selectivamente información que le brinde el medio. (S.E.P. 1981, p.31)

Piaget (1979, p.47) menciona que una de las características más distintivas del lenguaje y el pensamiento de los niños pequeños es el egocentrismo; es decir, los niños son incapaces de tomar en cuenta el punto de vista de otra persona. Interpretan y usan las palabras en términos de su propia experiencia, sin captar la posibilidad de que otros niños y adultos puedan tener experiencias diferentes y por lo tanto diferentes conceptos. La capacidad de tener en cuenta los puntos de vista de otros -llamado lenguaje y pensamiento socializado- se desarrolla hasta la edad de 7,8 años. (Citado en Biehler, 1983, p.161).

El lenguaje y pensamiento egocéntricos de los preescolares, es resultado no solo de su interpretación personal de las palabras y conceptos, sino también de su incapacidad de pensar en más de una sola cosa a la vez, cualidades que también influyen en la forma de razonar sobre las cosas. El pensamiento del niño puede apreciarse en características como:

- El animismo, o sea la tendencia a concebir las cosas como dotadas de vida.
- El artificialismo, o creencia de que las cosas han sido hechas por el hombre o un ser divino.
- El realismo, el niño supone que todos son hechos reales; por ejemplo los sueños, cuentos, etc., (S.E.P., 1981, p.24).

3) Etapa operaciones concretas

Esta etapa va de los 7 a los 11 años. Los niños alcanzan un nuevo nivel de pensamiento que es el operacional y consiste en la capacidad mental de ordenar y relacionar la experiencia como un todo organizado. Las operaciones concretas dependen todavía de la percepción, y su función es organizar objetos en series tales como forma, tamaño y peso.

Piaget (1964, p.8) describe una operación como "una acción interiorizada que modifica el objeto de conocimiento". La característica más distintiva de una operación es su inversión, es decir, el niño puede imaginar como eran las condiciones antes de que se alteraran.

Antes de que los niños puedan hacer modificaciones mentales como la inversión o regreso a la situación anterior se dice que son preoperacionales. El tipo de operación a que se dedican los niños que ingresan a la primaria se limita a objetos que se encuentran presentes o que han experimentado concreta y directamente, ya que no pueden generalizar. Por esta razón, Piaget describe esta etapa como de las operaciones concretas.

4) Etapa operaciones formales

Esta etapa comienza en la adolescencia (11-14 años), los niños son capaces de operaciones abstractas a partir de casos concretos. La comprensión de abstracciones lleva a una ampliación enorme de los horizontes intelectuales: los adolescentes pueden formar ideales, formular hipótesis, considerar posibilidades.

Aunque el dominio de las operaciones formales capacita a los adolescentes para adaptarse a una gran variedad de problemas y ser flexibles en su razonamiento, también conduce a complicaciones porque su capacidad de explorar mentalmente los pros y los contras de diversas posibilidades futuras (por ejemplo la elección de carrera) puede ocasionar mucha angustia (Biehler, 1983, p.162).

Las teorías antes descritas sirven evidentemente de ayuda para quienes buscan comprender el desarrollo del niño.

La teoría propuesta por Sigmund Freud hace referencia a una energía instintiva básica, la libido. Freud, sugirió que la clave para entender la conducta consiste en determinar cómo se gasta la energía libidinal, la cual podría concentrarse en diferentes partes de acuerdo a la edad. Formuló una descripción de las fases del desarrollo libidinal o psicosexual.

Denominó a la primer fase oral, porque el niño usa la boca para examinar los objetos y obtiene satisfacción de esta actividad. En la fase anal el niño de dos a tres años experimenta placer en el proceso de retención y eliminación de eses fecales. En la etapa fálica el niño siente curiosidad por las diferencias anatómicas y puede descubrir que la manipulación de los genitales le produce placer. El desarrollo psicosexual termina en la adolescencia, en la fase genital, en que la satisfacción libidinal se concentra en los genitales.

La teoría de Erikson describe ocho etapas del desarrollo como dicotomías de cualidades deseables y peligros, resalta se deben favorecer los positivos para que no existan dificultades en el desarrollo; menciona que la sociedad impone sierras exigencias que cambian de una etapa a otra y varían según la cultura.

La teoría del desarrollo psicosocial de H. Wallon menciona que a través de una sucesión de estadios, cada uno caracterizado por una tarea "preponderante" que domina a dicho periodo evolutivo dichas teorías se dirigen a la construcción del yo, y a la construcción del mundo exterior. Ambos tipos van alternándose dando por resultado un proceso de construcción y una exploración y dominio del entorno.

COMPARACION DE LAS ETAPAS DE LAS TEORIAS DEL DESARROLLO

EDAD	FREUD	ERIKSON	PIAGET	WALLON
0-18 meses	Oral	Confianza Vs Desconfianza	Sensomotriz	* Sensomotor
2 a 3 años	Anal	Autonomía Vs Duda	Preoperacional	
3 a 4 años	Fálica			Personalismo
4 a 5 años 5 a 6 años		Iniciativa Vs Culpa		
6 a 7 años 7 a 8 años	Periodo de Latencia	Laboriosidad Vs Inferioridad	Operaciones Concretas	
8 a 9 años			Operaciones Concretas	
10 a 11 años		Inferioridad	Operaciones Formales	
12 a 18 años	Genital	Identidad Vs Confusión del papel		

* Del nacimiento al primer año de vida Wallon menciona los siguientes periodos a: Impulsibilidad motriz de 0-3 meses, Emocional 3-9 meses.

El presente capítulo se destinó un mayor espacio a la teoría del desarrollo cognoscitivo de Jean Piaget ya que ha influido notablemente en las discusiones teóricas del desarrollo y de las prácticas educativas.

La dedicación de Piaget a las ciencias biológicas y posteriormente al estudio del desarrollo cognoscitivo lo llevaron a creer que lo mismo que el proceso biológico de la digestión puede transformar los alimentos para que los pueda aprovechar el cuerpo, los procesos intelectuales, transforman las experiencias de tal forma que el niño las pueda usar al enfrentarse a situaciones nuevas. E igual que los procesos biológicos se debe mantener un estado de equilibrio (homeostasis), Piaget (1979) menciona que en los procesos intelectuales mediante el proceso de equilibración los niños adquieren coherencia y estabilidad en su concepto del mundo.

La complejidad del desarrollo humano hace imposible su descripción en una sola teoría de ahí que existan diversos autores que con sus aportaciones han colaborado en el estudio de un aspecto u otro del desarrollo.

El desarrollo infantil es un proceso en el cual ocurren infinidad de transformaciones que dan lugar a estructuras de diferente naturaleza. Los cambios que se producen en el niño son producto de factores genéticos, biológicos, experiencias pasadas y presentes y a la cultura en las diferentes épocas. De ahí que ninguna teoría aislada presente un marco de referencia completo para interpretar o conocer el desarrollo del niño, sin embargo si se toman juntas pueden ser de considerable valor para tener una visión más amplia.

La descripción de S. Freud de las etapas psicosexuales puede ayudar a comprender como la alimentación, el entrenamiento higiénico de excreción, el conocimiento de las diferencias sexuales puede influir en el desarrollo.

La descripción de Erikson (1976) de las etapas psicosociales puede llamar la atención sobre aspectos significativos de la relación padre hijo.

La descripción de Piaget sobre las etapas del desarrollo cognoscitivo puede servir para entender las diferencias existentes entre los procesos del pensamiento de los niños pequeños y los mayores.

Siempre se ha especulado sobre las causas de la conducta humana, observando el desarrollo de los niños y al forma en que las experiencias influyen en ellos.

Platón (300 a. C.) hizo referencia a la importancia de la educación en los niños. Con el paso del tiempo se han dado cambios y surgido nuevos términos en el ámbito de la educación la cual a la fecha tiene carácter de obligatoria para el niño, por su importancia, el siguiente capítulo se dedicó a examinar los antecedentes de la educación, el papel del educador y los niveles educativos que existentes en México.

CAPITULO II LA EDUCACION

2.1 Antecedentes.

La educación es el proceso social más generalizado entre los grupos humanos, ya que siempre estamos sufriendo y ejerciendo influencia en el ambiente físico y social que nos rodea.

La educación es un proceso que permite la estabilidad y progreso de la sociedad para su supervivencia, así mismo permite al humano formar personalidades sociales en las que participa, transmitiéndole aspiración de mejoramiento espiritual y material, suministra fundamentos mentales y técnicos capaces de conducir al hombre a una acción social plenamente integrada en las realidades y exigencias del momento. (Castorena, 1996 p.1)

A través del tiempo el término educación fue definido desde diferentes puntos de vista, determinado por las ideas imperantes en el campo social, político, moral y religioso de cada época, así como de las ideas básicas que se han tenido acerca del hombre. Etimológicamente proviene del verbo latín *educō-as-are* que significa criar o alimentar.

Por educación en las sociedades primitivas entendemos un tipo de formación y solución elemental de los problemas que suelen darse en los pueblos existentes antes del desarrollo de la cultura griega.

El sujeto de la educación primitiva, el hombre primitivo, se encontró envuelto en un mundo de matiz mágico y fantástico, en un mundo como dice Dante Morando (1953, p.15) "en el cual la inteligencia no habría introducido aun sus precisas distinciones esquemáticos... un mundo prelógico y de nación previa." (En Moreno y Poblador, 1984, p.82).

Los griegos pueden ser considerados como los creadores de la primera tentativa de utilización de la razón con el fin de solucionar los problemas relativos a la educación del hombre. En la cultura griega, la educación abarcaba en general la formación moral, religiosa y estética.

Platón definió la educación como: "dar al cuerpo y al alma toda la belleza y perfección de que son capaces." En su obra la República consideró la formación de hábitos por medio de la disciplina como parte principal del proceso educativo. Aristóteles da importancia particular a cada fase del desarrollo y exige una enseñanza gradual y menciona "La educación como construcción de hábitos." (Citada en Moreno y Poblador, 1984 p.p. 85,89).

Juan Jacobo Rousseau en su obra el Emilio, en 1762 pone de manifiesto el respeto por el orden en que aparecen en el niño sus potencialidades, menciona que a cada etapa le corresponde un tipo determinado de instrucción: "toda educación debe conformarse en el desarrollo" (Citada en Moreno y Poblador, 1984 p.p. 296-297).

Para Kant "La educación es el desenvolvimiento de toda la perfección que el hombre lleva en su naturaleza." Es una ascensión que trata de superar las deficiencias del ser "natural" (En Moreno y Poblador, 1984 p. 320).

En 1858 Feliz Dupanloup hace referencia a los dos elementos fundamentales en el proceso educativo, el maestro y el alumno, y define a la educación como "una obra del maestro y trabajo del alumno" en la que se crean dos facultades, nacen los buenos hábitos y las inclinaciones viciosas se corrigen (En Moreno y Poblador, 1984 p.p.390,391).

Desde una perspectiva social, Cole y Wakai (1984,p.27) mencionaron: "La educación es un fenómeno social, cuya dimensión es incomprendible desde la consideración exclusiva de los procesos de aprendizaje y desarrollo. Su finalidad es promover el desarrollo mediante el aprendizaje, actualización del calendario evolutivo de la especie humana en donde el grupo ayuda a sus miembros a desarrollarse facilitándoles la asimilación y la experiencia colectiva".

Desde una perspectiva más actual, que considera al educando como un ser biológico, social y psicológico, Nérici (1985 p.21) mencionó que "La educación es el proceso que tiene como finalidad realizar en forma concomitante las potencialidades del individuo y llevarlo a encontrarse con la realidad, para que en ello actúe conscientemente, con eficiencia y responsabilidad, con miras, en primer lugar, a la satisfacción de necesidades y aspiraciones personales y colectivas; en segundo lugar al desarrollo espiritual del ser humano adoptando la actitud menos directiva posible y enfatizando la vivencia, reflexión, creatividad, cooperación, y el respeto por el prójimo." Nérici resume y adopta el concepto anterior y define "La educación como un proceso que al capacitar al individuo para actuar conscientemente frente a nuevas situaciones de la vida, aprovecha la experiencia anterior teniendo en cuenta la integración, continuidad del proceso social."

2.2 Fines de la Educación

Los fines de la educación, en su enfoque mas amplio podría ser expresado en tres sentidos: social, individual, trascendental.(Nérici, 1985 p. 26).

Sentido social: se debe preparar a nuevas generaciones para recibir, conservar y enriquecer la herencia cultural; preparándola también para la subsistencia y organización de las exigencias sociales actuales promoviendo el desenvolvimiento económico y social equitativamente. Permite al hombre formar personalidades conscientes de las realidades sociales en que participa transmitiéndole las aspiraciones de mejoramiento espiritual y material a fin de que su existencia sea cada vez más rica y con mayores posibilidades.

En el **sentido individual**, proporciona atención a personas para favorecer el pleno desenvolvimiento de su personalidad, inculcándole sentimientos de grupo.

En el **sentido trascendental** debe orientar al individuo hacia la aprehensión del sentido estético y poético de las cosas, de los fenómenos y de los hombres y de llevarlo a tomar conciencia y reflexionar sobre los grandes problemas y misterios de las cosas, de la vida y del cosmos, a fin de proporcionarle vivencias más hondas.

La educación proporciona al hombre una preparación mental y técnica imprescindible en la transformación de la sociedad. En la historia de los mexicanos la educación a permitido grandes enseñanzas; la escolaridad fue un nutriente decisivo en las ideas y luchas por la independencia, ha sido un brazo de la justicia y un instrumento excepcional para el desarrollo de México. Sólo a través de ella se ha preparado a las generaciones de jóvenes en los valores históricos y culturales así como en las destrezas especializadas de la tecnología, en la iniciativa que genera fuentes de trabajo y que cristaliza a la sociedad en una obra de arte. (S.E.P., 1992, p.5).

En el Artículo 3o Constitucional se establece los criterios fundamentales que orientan la educación mexicana como son: que tienda a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano, fomentar el amor a la patria y la consecuencia de solidaridad internacional en la independencia y en la justicia; que se funde en el progreso científico y luche contra la ignorancia y sus efectos, contra la servidumbre y los prejuicios; que sea democrático y promueva el mejoramiento económico, social y cultural del pueblo; que sea nacional y sin exclusivismo y contribuya a la mejor convivencia humana (Programa para la Modernización Educativa, 1994 p.16).

Los criterios se reafirman en la Ley General de Educación en donde se manifiesta la importancia de formar seres críticos que puedan vivir en libertad y justicia y con una consecuencia de mejorar la sociedad por medio del trabajo productivo. Formar la personalidad del alumno con valores como la honradez, el respeto, la confianza, los principios éticos y las actitudes que lo preparan para la participación creativa en la sociedad. (S.E.P., 1992, p. 6).

2.3 El Educador

En la acción educativa intervienen multitud de factores, pero hay dos elementos fundamentalmente: el educando y el educador.

El educando según Nerici (1985 p. 87) "Es el centro de la escuela, la razón misma de su existencia", y sugiere que la única forma de llegar a el es conociendo sus cambios biológicos, cognitivos, afectivos y sociales.

El educador después de la familia es el segundo miembro personal de la relación educativa. Debe poseer madurez que le permita ayudar al educando, ejerciendo la función de modelo. La responsabilidad educativa del profesor es grande, dado que el mantiene contacto más prolongado, en la escuela, con el educando. "Y al igual que el educando pieza fundamental insustituible en la acción educativa" (Nerici, 1985 p. 107).

Tipos de Educador.

La trascendencia de las funciones del educador ha sido la causa de abundantes estudios, formulándose diversas tipologías en un afán de comprender mejor las consecuencias que determinado educador puede tener sobre sus educandos.

A modo ilustrativo se presentan algunas de las clasificaciones que se han realizado sobre las características personales y estilos pedagógicos con las que cuentan los profesores que han permitido su agrupación.

Férrandez y Sarramona (1978) citan en su obra, la clasificación de los maestros realizada por algunos autores como Kerchenteiner (1934) quien considera que los maestros podían catalogarse como:

1. Solicitud; no deja sólo a los educandos, en el ejercicio de la autoridad.
2. Indolentes; desdennan participar en la tarea educativa, por comodidad dejan en total libertad al educando.
3. Ponderados; entre los dos anteriores dosifican libertad con autoridad según las circunstancias, preocupados por la imagen que presentan, acostumbra ser claro y preciso.
4. Natos, tiene el tacto necesario para adaptarse cada momento a las necesidades y características de los educandos, hacen de la educación una obra de permanente entusiasmo.

Para Flither (citado por Férrandez y Sarramona 1978) la autoridad y el amor, el ser y el comportamiento se unen a la personalidad del educador, por los que los clasifican en:

1. Social; predominan los motivos materiales, la autoridad se apoya en la conexión de lo natural.
2. Dominante; su autoridad descansa en la fuerza y habilidad personales dándose este tipo de relación preferentemente con adolescentes y jóvenes.
3. Humanista; amor a lo espiritual, el amor pedagógico se hace en el afecto por la ideas.
4. Sacerdotal; el riesgo que amenaza al hombre es su salvación, lo que el educador experimenta para sí, y lo hace entregarse a los demás.

Desde un enfoque de la psicología clínica Schraml (1971) clasifica a los educadores como:

1. Obsesivos, tiene el orden, el formalismo, espíritu de ahorro y afirmación de si mismo.
2. Fálico, se caracterizan por el deseo de invadir, configurar la personalidad del educando, sabe atraer entusiasmar rápidamente, aunque le cuesta trabajo perseverar.
3. Oral depresivo, depende del afecto de los demás por el clima que crea, por lo cual su única preocupación es hacerse querer y sus educandos aunque sea por medio de concesiones.
4. Narcisista, no tiene capacidad de establecer un autentico contacto, sólo vive para si mismo, y cuando puedan los educandos lo tienen como defensa personal.

Hernández Palacio (1982), hace una clasificación citando una serie de características en las que presenta al educador como agente de cambio. Para el existen cinco tipos de docentes:

1. El idealista, quien cree que el universo fue creado por una inteligencia y que todos los seres están en armonía con esta. su instrucción no es pasiva se mueve de los principios generales o teorías a las ideas que se llevan a la práctica y se vive.
2. El pragmático, busca comprobación de cualquier teoría, exigiendo una evidencia material. Enseña al alumno a razonar y comprender, buscando la máxima exactitud en cualquier investigación, procura cultivar un escepticismo crítico en los estudiantes.
3. Autoritario, Es aquel que piensa que sólo los maestros conocen los hechos, criterio y organización de las materias y usan esto para crear un marco rígido de instrucción y exige aceptación absoluta de la autoridad con sus educandos.
4. El auto-regulado asume que debe dejar sólo al educando y solamente interviene para ayudar si el alumno lo solicita. El aprendizaje se lleva a cabo cuando el estudiante lo quiere o lo desea.
5. Los democráticos, buscan el criterio que beneficie más al mayor número de individuos, intentando que todos participen activamente y que las decisiones se hagan tomando en cuenta la opinión de cada integrante de clase. El maestro demócrata acepta su papel de autoridad, sólo cuando se los confieren sus alumnos, asume que el educando esta influenciado por la cultura que lo rodea, pero el a su vez también ejerce una influencia en la cultura que vive.

Nerici en 1982 realizo una clasificación estructurada en cuatro tipos de educadores:

1. Instructor, aquel que se limita a transmitir los conocimientos que se enumeran en los programas, para en el alumno no existe como ser humano, sino como alguien que tiene que copiar, recordar y repetir.
2. Erudito, a través de la cátedra revela su saber y es una forma de exhibir su sapiencia.
3. Investigador, presta poca atención a la sedimentación de los conocimientos básicos de los alumnos, prefiriendo las cuestiones discutidas y las últimas novedades que ocasionalmente ni siquiera puede entender el mismo.

4. Educador, Este tipo de profesor tiene presente la realidad humana de sus alumnos y sus posibilidades para integrarlos a la sociedad, desciende hasta él e intenta llevarlo a realizarse de la manera menos conflictiva posible. Estimula y orienta, prepara para la investigación; es amigo de sus alumnos.

2.4 Cualidades del Educador.

El educador como pieza indispensable del proceso educativo ha sido objeto de diferentes análisis con respecto al tipo de cualidades que debe poseer. Ferrández y Sarramona (op. cit.) mencionan dos:

1.- Capacidad de conocimiento y adaptación personal, esto supone una personalidad equilibrada y madura donde converjan el carácter con los conocimientos psico-sociales.

2.- Capacidad de conocimientos didácticos para adaptar los contenidos educativos a las necesidades y características del educando y la sociedad.

Para Hernández Palacio.(1982) las cualidades que deba tener un educador deben formar parte de su labor y sus objetivos:

1.- Un maestro es un instructor que debe saber transmitir conocimientos, ideas y cultura, debe analizar el contenido, el propósito y la aplicación de la enseñanza.

2.- El maestro es un agente motivador, debe lograr que sus alumnos sientan que obtendrán satisfacción en sus estudios.

3.- El maestro debe ser un modelo ejemplar para los educandos no puede exigir aquello que el no tiene, debe estar consciente de su responsabilidad en cuanto a ser la causa que produce los resultados esperados.

4.- La misión del maestro es despertar y crear la consecuencia de cada alumno sobre su importancia individual, de vivir, de ser y la consecuencia de pertenencia a la sociedad.

5.- El maestro debe amar su profesión, la sabiduría y la verdad, amar a la humanidad y principalmente a la niñez y a la juventud, lo que le permitirá admirar la fuerza, la pasión y respetar la ingenuidad con amistad.

6.- El maestro debe ser respetuoso, considerar la dignidad y sentimientos de sus alumnos, encontrar el valor de cada persona y los derechos que tienen cada uno de sus educandos.

7.- Debe ser alguien que enriquece la vida de todos los individuos que entran en contacto con él, combatir la ignorancia y poner en guardia a sus alumnos. Estimular las mentes y los corazones hacia el esfuerzo creativo social e individual, desarrolla en cada alumno su potencial al máximo.

8.- El maestro siempre es un mediador entre ideas y acción, un puente que conecta al pasado con el presente y proyecta para el futuro.

2.5 La deformación profesional del docente.

El educador como criatura humana imbuida de sus ideas profesionales, pero sujeto también a periodos difíciles en su carrera ha de luchar constantemente por no dejarse arrastrar por cualquiera de las posibles causas que genera su posible deformación profesional.

Férrandez y Sarramona (1978, pp.187-189) mencionan como causas de la deformación profesional las siguientes:

1.- Se ve obligado a actuar bajo la mirada vigilante de la familia y la sociedad, que ha delegado en él sus obligaciones educativas y le otorgan una imagen idealizada de lo que consideran debería ser su conducta y personalidad.

2.- Se halla sólo frente a un grupo integrado por individuos de los cuales esta claramente distanciado por la edad, lo que ocasiona que se sienta fatigado por el esfuerzo constante de adaptación que requiere.

3.- La permanente insatisfacción de no poder comprobar, de manera inmediata y exacta los resultados de su labor, ya que prefieren mantenerse en el nivel instructivo, en vez de penetrar en los terrenos educativos.

4.- La profesión docente ofrece pocos atractivos socioeconómicos, en comparación con otras actividades, de ahí la escasez de profesorado debidamente calificado por la baja consideración y retribución económica.

5.- La poca estimulación que el profesor tiene para su actualización pedagógica y cultural, provoca fácilmente una rutina y anquilosamiento. La enseñanza actual debe proveer amplios conocimientos psicológicos, pedagógicos, sociológicos y culturales que hagan de la enseñanza una tarea eficaz y actualizada, pero por desgracia el docente tiene la oportunidad de hacerlo, muchas veces lo emplea como un medio para alcanzar cargos directivos y evadirse de la tarea docente.

2.6 Niveles Educativos.

Ciertamente la manera de asumir su rol, para un educador, depende de los modelos institucionales a los que es llevado y que difieren según el tipo de enseñanza. (Pastic, 1982,p.93).

Con la creación de la Secretaria de Educación Pública y la configuración del Sistema Educativo Nacional, se establecieron los diferentes niveles educativos entre los que se encuentran: Nivel Básico, Medio y Superior.

El nivel básico o elemental se encuentra conformado por: Educación inicial, preescolar, primaria, secundaria.

La educación inicial se imparte en los Centros de Desarrollo Infantil (C.E.N.D.I.), como una prestación a las madres trabajadoras en dependencias federales, estatales y en instituciones particulares. Ofrece también un apoyo social mediante una modalidad no escolarizada que capacita a los padres para la atención de sus hijos.

La educación preescolar atiende a niños de 4 a 5 años, la primaria a niños de 6 a 14 años, la secundaria a niños y jóvenes de 12 a 15 años de edad y la educación especial se orienta por un lado a la atención de niños y jóvenes de cero a veinte años con dificultades para desarrollar adecuadamente sus capacidades en el sistema regular y, por otro lado a detectar y encauzar alumnos con capacidades sobresalientes.

La educación preescolar promueve el desenvolvimiento integral del niño, ofreciéndole oportunidades de realización individual y constituye la base de su desempeño en los niveles educativos subsecuentes.

La educación primaria propicia una formación armónica mediante experiencias de aprendizaje que le permiten la adquisición del bagaje de conocimientos que posibilitan su incorporación a la sociedad.

La educación secundaria amplía y profundiza los contenidos de los niveles precedentes con el doble propósito de sentar las bases para la vida productiva y proseguir estudios en el siguiente nivel. Tiene como compromiso responder a las expectativas y necesidades de la sociedad y afirma la identificación con los valores nacionales.

La educación especial constituye un servicio indispensable de apoyo a la educación básica, ya que impulsa el desarrollo de las potencialidades de los individuos con problemas así como la superación de sus dificultades de adaptación escolar y social.

Actualmente la educación ha cobrado mayor importancia y la profesionalización de la docencia es un imperativo que paulatinamente trata de convertirse en realidad. La modernización de la educación considera un cambio hacia el proceso educativo, se pretende dar al maestro el conocimiento de la psicología, el desarrollo humano, las herramientas metodológicas necesarias y sensibilizarlo hacia las necesidades del educando. Se pretende profesionalizar a la docencia para que el profesor sea capaz de fomentar actividades que sirvan de pilar para el desarrollo del niño y procuren la mayor armonía en sus aspectos cognoscitivo, afectivo y social.

A través del tiempo el término educación fue definido desde diferentes puntos de vista, determinado por las ideas imperantes de cada época.

En este capítulo se ha analizado a la educación desde sus antecedentes con el filósofo griego Platón hasta la actualidad.

Se describieron los fines de la educación, expresados en tres sentidos social, individual y trascendental así mismo se hizo referencia al Artículo 3o Constitucional que establece los criterios fundamentales de la educación mexicana como son: el desarrollo armónico de todas las facultades del ser humano, fomentar el amor a la patria y el progreso científico.

En el proceso educativo influyen multitud de factores pero existen dos elementos fundamentales: el educando y el educador, la trascendencia de las funciones de est, último ha sido la causa de abundantes estudios formulándose diversas tipologías como la de Kerchenteiner (1934), Flither, Schraml (1971), Hernández Palacio (1982) quién hace una clasificación citando una serie de características en las que presenta a el educador como agente de cambio y los clasifica en cinco tipos: pragmático, autoritario, autorregualdo y democrático. En el mismo año Nerici clasifica a los educadores en: Instructor, erudito, investigador, educador.

Se citaron las cualidades que deben poseer los educadores para llevar a cabo su misión con éxito, así como las causas de su deformación.

También se hizo referencia a los niveles educativos que existen en México, los cuales requieren de diferentes organizaciones sujetas a las necesidades específicas de cada una de ellas. Con al configuración del Sistema Educativo Nacional se establecieron los siguientes niveles educativos: el nivel básico o elemental, el nivel medio y el superior.

El nivel básico se encuentra conformado por: Educación inicial, preescolar, primaria y secundaria. Para los fines del presente trabajo nos referiremos específicamente a la educación preescolar que atiende a los niños de 4 a 5 años de edad. En el siguiente capítulo se describirán sus antecedentes así como el programa de educación preescolar 1993.

CAPITULO III EDUCACION PREESCOLAR

3.1 Antecedentes de la educación preescolar.

Se conoce como "educación preescolar al periodo de educación institucionalizada que precede a la escolarización" (Férrandez, 1988 p.39). Su extensión depende de las posibilidades económicas de cada país como de las directrices que marque la política educativa en cuestión. La preocupación por la Educación Preescolar no es un problema actual, sino que se ha venido planteando desde hace muchos años.

Bloom en 1964 mencionó que "la inteligencia medida a los cuatro años representa el 50 por ciento de la que posee el sujeto a los 16." Y menciona como determinantes en est , el medio cultural, la educación y la aplicación de ejercicios psicomotrices. (Bloom, 1964, en Férrandez, 1988, p.44).

Investigadores rusos como Leontiev Galperín y Konin (en Pérez, 1981 p. 33), han destacado en estudios sobre los primeros años de la vida del niño, que el proceso de conceptualización, imaginación e ideación en el niño es siempre el mismo, pero resulta m s lento y menos eficaz cuando el niño actúa por su propia cuenta, y es más rápido si se le dirige mediante una educación estructurada.

Makarenko señaló que "La educación que recibe el niño en su fase preescolar ejerce una influencia determinante sobre su porvenir, sobre los resultados de la educación preescolar y también en buena medida sobre los logros ulteriores en los diversos aspectos de su actividad". (en Pérez, 1981, p.33).

3.1.1 Importancia de la Educación Preescolar.

La sociedad en general ha tomado conciencia de la importancia que reviste el periodo preescolar y por ende la educación preescolar, por lo que existen varias razones que justifican su aparición:

- Desarrollo y consolidación de la capacidad de establecer relaciones interpersonales (razón de tipo social). "La institución preescolar fomenta la sociabilidad del niño, creando hábitos de cooperación, convivencia y trabajo colectivo." (Férrandez, 1988, p.44).
- Preparación para la escolaridad elemental obligatoria. "Los niños que reciben educación preescolar entran al nivel siguiente con clara ventaja en lo que respecta a conocimientos hábitos de estudio y trabajo escolar" (Férrandez, 1988, p.45).Razón de tipo académica.

- Incidencia de los ejercicios psicomotrices sobre la evolución de la inteligencia mencionada en primera instancia por Boom. (Razón de tipo psicológico).
- La incorporación creciente de la mujer al mundo laboral hizo necesaria una educación preescolar institucionalizada en donde se cuidara de los niños mientras ellas realizaban su jornada de trabajo.(razón de tipo social-económico).

Actualmente la educación preescolar tiende a generalizarse para que responda a las necesidades de la sociedad y el individuo. "Su objetivo básico es proporcionar a todos los niños igualdad de oportunidades ante la educación" (Pérez, 1981, p.11).

3.1.2 Antecedentes de la Educación Preescolar en México.

En nuestro país la educación preescolar constituye un mosaico de oportunidades tanto en lo social como en lo cultural y de investigación. Esta educación inicia cuando los niños tienen de 4 a 5 años 11 meses de edad.

En México la educación preescolar cuenta con una historia propia que inicia hace más de un siglo, en el Porfiriato, al promover el nacionalismo y el desarrollo económico. En marzo de 1947 el Director de Enseñanza Normal, Francisco Larroyo, independizó el Departamento de Educación de Párvulos y lo convirtió en la Escuela Nacional de Educadoras.(Solana, 1981, p.34). Con la administración de Joaquín Barada en el Ministerio de Instrucción Primaria surge la idea de atender a los párvulos en 1880, el ayuntamiento constitucional aprueba la apertura de la primera escuela para niños entre 3 y 6 años nombrando como directora e "institutriz" a la señorita Dolores Pasos. Los lineamientos pedagógicos aparecen con la propuesta del profesor Manuel Cervantes Imaz, quien retoma ideas de Pestalozzi y Fröebel, de lo que sucedía en la educación en el extranjero. A partir de ese momento el Jardín de Niños adquiere esencialmente un carácter educativo.

Para 1904 se fundaron en el D.F., los dos primeros Jardines de Niños atendidos por las maestras Estefanía Castañeda, Teodora Castañeda y Carmen Ramos.

En 1907 con la fundación del Kindergarden "Juan Jacobo Rousseau" se comienza a llamar a la escuela de párvulos "Kindergarden", distinguiendo así a cada centro con un nombre en lugar de números como venía sucediendo, y cada directora era responsable de proponer un programa educativo.

Desde 1921 se plantea la necesidad de la obligatoriedad del nivel preescolar por la importancia de la formación integral del niño a raíz del nombramiento de la inspectora general Rosaura Zapata, sin embargo la obligatoriedad no se instituye.

Se inicia entonces la atención al niño en la formación de hábitos con prácticas colectivas entre compañeros y educadora y se fomenta el espíritu nacional, pero sobre todo la relación que se establece con el medio ambiente como factor principal de la educación del niño bajo el método Froebeliano.

En el aspecto técnico la profesora Rosaura Zapata define el papel del Jardín de Niños dentro de la educación general expresando:

"El Jardín de Niños en México, a través del tiempo, de constantes estudios, ha venido a ser una institución infantil nacional que determina el primer peldaño en la escuela de la obra nacional educativa, tratamos de encauzar nuestra labor tomando primordialmente en consideración la idiosincrasia del niño mexicano, imprimir a la educación en el Jardín de Niños el sello de nacionalismo, de vitalidad, utilidad y de servicio social..."(Zapata, 1946, p.64).

En 1942 por Decreto Nacional el personal de Jardines de Niños logró reincorporarse a la Secretaría de Educación Pública y se crea el Departamento de Educación Preescolar, nombrando a Rosaura Zapata como jefe, la cual comisiona a un equipo para la elaboración de un nuevo programa y temarios para actividades propias, lo que constituyó el primer peldaño en el sistema educativo general.

Para 1955 se considera que el niño debería ser educado según su edad preescolar, independientemente de si asistiera o no a la primaria, se le preparaba de acuerdo a sus propias características psicológicas y únicamente debería crearse las condiciones para un aprendizaje futuro.

Así en el período de 1977-1982, El Secretario de Educación Pública, Lic. Fernando Solana Morales, propuso el proyecto de diez años de Educación Básica en el que se incluyó un año de Educación Preescolar, los siete de Primaria y tres años de Secundaria.

El cambio técnico en los Jardines de Niños sucede al presentar el nuevo programa de Educación Preescolar, lo que significó un cambio radical por su concepción teórica fundamentada en la corriente psicogenética, el programa estaba integrado por tres libros:

"Planificación General del Programa"
"Planificación por Unidades"
"Apoyos Metodológicos"

En 1992 dentro del Acuerdo Nacional para la Modernización Educativa se elaboró el programa emergente de actualización del maestro y la formulación de contenidos educativos surgiendo el Programa de Educación Preescolar "como documento normativo para orientar la práctica educativa de este nivel" (SEP, 1991, p.7).

3.2 Programa de Educación Preescolar.

Debido a la importancia que la educación tiene en México, el sistema educativo estableció en 1992 un Acuerdo Nacional Para la Modernización de la Educación Preescolar. Este acuerdo pone énfasis en tres líneas fundamentales: 1) La reformulación de contenidos, 2) Los materiales educativos, 3) Las estrategias de apoyo a docentes.

Entre los principios que rigen este acuerdo se encuentra "el respeto a las necesidades e intereses de los niños así como a sus capacidades de aspiración y de juego, favoreciendo su proceso de socialización" (SEP, 1992, p.5).

Partiendo de lo anterior se modifica y reelabora el Programa de Educación Preescolar, cuyo fin está fundamentado en el Artículo Tercero Constitucional, el cual define al Jardín de Niños como "el inicio escolar de una vida social inspirada en los valores de identidad nacional, democracia, justicia e independencia de los cambios que se pretenden para una educación moderna, han de realizarse considerando estos valores". (SEP, 1992, p.6).

El programa de educación preescolar sitúa al menor como el centro del proceso educativo por lo que el docente debe poseer un fundamento teórico y conocer los aspectos más relevantes que le permitan entender como se desarrolla y aprende el niño por lo cual es importante tomar en cuenta los siguientes aspectos: físicos, afectivos, intelectuales, sociales.

Asimismo este programa le da gran importancia al desarrollo infantil y lo define como un proceso complejo, que se produce a través de la relación del niño con su medio ambiente natural y social.

Esta relación con el medio ambiente permite que el niño vaya formando una imagen de su programa y al mismo tiempo la interiorice, es decir que construya su personalidad con connotaciones positivas y negativas. Conforme el niño crece las experiencias y relaciones se hacen más ricas y complejas por los cambios de la sociedad y la naturaleza que se va conociendo. Según el programa, el desarrollo de la inteligencia se da de la relación del niño con su medio.

Entre las características del niño en edad preescolar el programa señala las siguientes:

- 1.- El niño se expresa a través de distintas formas, una búsqueda personal de satisfacciones corporales e intelectuales.
- 2.- A no ser que esté enfermo, es alegre y manifiesta siempre un interés por saber, conocer, indagar, explorar.
- 3.- Toda actividad que el niño realiza implica pensamientos y afectos siendo particularmente notable su necesidad de desplazamientos físicos.

4.- Sus relaciones más significativas se dan con las personas que los rodean, de quienes demanda reconocimiento apoyo y cariño.

5.- El niño no solo es gracioso y tierno, también tiene impulsos agresivos y violentos. Se enfrenta, reta, necesita pelear y medir su fuerza, es competitivo, por lo que requiere proporcionar una amplia gama de actividades y juegos que permitan traducir estos impulsos en creaciones.

6.- El niño desde su nacimiento tiene impulsos sexuales.

Estos y otros rasgos se manifiestan a través del juego, el lenguaje, y la creatividad. Es así como el niño expresa sus ideas pensamientos, impulsos, y emociones.

Con esta conceptualización del juego y la creatividad el programa manifiesta: "Pedir a los niños que acaten ciegamente las instrucciones o que reproduzcan mecánicamente alguna tarea, significa inutilizarlos o anularlos como individuos, dejándolos atrapados en la creatividad de otro o de una máquina". (SEP, 1992, pp.12,13).

3.2.1 Objetivos del Programa.

Los objetivos del programa son que el niño desarrolle:

- Su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional.
- Formas sensibles de relación con la naturaleza, que lo preparen para el cuidado de la vida en sus diferentes manifestaciones.
- Su socialización a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permitiría adquirir aprendizajes formales.
- Un acercamiento sensible a los distintos campos del arte y la cultura, expresándose por medio de diversos materiales y técnicas.

3.2.2 Organización del programa por proyectos.

El principio que fundamenta el Programa y que constituye la base de la práctica docente, es el de globalización que "considera el desarrollo infantil como un proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman (afectividad, motricidad, aspectos cognitivos y sociales) dependen uno de otro" (S.E.P., 1992, p.17); la metodología utilizada para responder a este principio es el trabajo por proyectos. Definiéndose al proyecto como la organización de juegos y actividades, que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema, una actividad concreta, etc. y responde a las necesidades e intereses de los niños.

Características

La educación preescolar tiene muy presente la necesidad y el derecho que tienen los niños de jugar, así como el de prepararse para su educación futura; por lo que cada proyecto debe tener las siguientes características:

- Debe partir de la experiencia del niño
- Que consolide una organización de juegos y actividades que respondan a los aspectos del desarrollo afectivo, intelectual, físico y social del niño.
- Que el desarrollo de las actividades se organicen de tal manera que se favorezca la cooperación e interacción entre niños.
- Considerar la organización del jardín y el aula como recursos flexibles.
- Dar principal importancia al juego.
- Respetar las diferencias de cada niño en cualquiera de sus manifestaciones.
- Incorporar progresivamente a los niños en la planeación y organización del trabajo.
- Considerar la función docente como guía y como referente afectivo aquí, el niño confiere una serie de sentimientos.
- La duración y complejidad del proyecto depender de las posibilidades y limitaciones de los niños.
- Tiene una organización donde niños y docentes planean las actividades.
- Posibilita las diversas formas de participación de los niños: búsqueda, exploración, observación y confrontación, así como la flexibilidad del docente en el desarrollo del programa

3.2.3 Etapas del proyecto

Cada proyecto esta formado por tres etapas: La primera etapa consta del surgimiento, elección, planeación. La segunda etapa es la realización. La tercera etapa la evaluación.

Primera etapa:

a) Surgimiento: Un proyecto puede surgir a partir del interés que expresen los niños en actividades libres o sugeridas que tengan relación con soluciones de la vida cotidiana y eventos especiales del Jardín y la comunidad. Así surgirán propuestas que se van definiendo hasta llegar a la elección del proyecto.

b) Elección: Una vez que el docente ha detectado el interés del grupo se define el nombre del proyecto con la participación del grupo en un enunciado que dé idea de que se va a realizar.

c) Planeación: Una vez definido el proyecto se procede a organizar las actividades que lo van a integrar, registrándose estas en un lugar visible de tamaño adecuado y accesible para los niños con dibujos símbolos o letras de los propios niños.

Segunda etapa:

Realización, es el momento de poner en práctica aquello que se ha planeado y plasmar objetivamente las ideas y la creatividad de los alumnos y docente a través de juegos y actividades significativas para ellos. Se les debe proporcionar una variedad de experiencias y alternativas en la realización de actividades, con diferentes materiales y propiciar la reflexión y anticipación y busquen solución a los problemas que se vayan presentando.

Tercera etapa:

Evaluación, el docente promover el diálogo y la reflexión sobre las actividades realizadas, los niños mencionan sus logros, aciertos, obstáculos y preferencias, expresando sus comentarios y observaciones. Realizada la autoevaluación grupal, el docente registrar los aspectos más significativos en un formato. (S.E.P., 1993, p.p.41-47).

Los proyectos son seleccionados a partir de los aspectos más relevantes en la vida de los niños, son éstos y las docentes quienes deciden que tema ser abordado y la manera en que se realizar. (Ver anexo 1).

Aspectos metodológicos

En el desarrollo de cada proyecto es importante tomar en cuenta tres aspectos metodológicos:

A. Momentos de búsqueda, reflexión y experimentación de los niños.- Pueden ser dudas acerca de como hacer o resolver algún problema al tomar decisiones sobre las actividades, preguntas y experimentación sobre los materiales más adecuados y al forma de conseguirlos, formas de obtener información en relación a lo que necesitan, etc.

B. La intervención del docente durante el desarrollo de las actividades.- La función general del docente es guiar, promover, orientar y coordinar el proceso educativo. Por lo que es de fundamental importancia:

- Que trate de ubicarse en el punto de vista de los niños intentando comprender su lógica.
- Que los induzca a confrontar sus ideas en situaciones concretas que impliquen una cierta experimentación
- Que los haga reflexionar sobre lo que dicen, hacen o proponen, propiciando nuevas actividades.
- Que trate de valorar sus esfuerzos y los resultados que obtienen.

C.- Relación de los bloques de juegos y actividades con el proyecto.- Los juegos y actividades se realizan con un criterio globalizador, en forma integrada y significativa con un carácter que facilite el interés de los niños.

Estos bloques de juegos y actividades se encuentran divididos en cinco: Sensibilidad y expresión artística, Naturaleza, Psicomotricidad, Matemáticas, Lenguaje.

En cada proyecto se deben considerar tres etapas:

La **primera** detecta los intereses de los niños a través de una serie de actividades libres o sugeridas, se realiza la elección y planeación del proyecto. La participación del docente se limita a escuchar, observar, sugerir y analizar la viabilidad del proyecto, realiza la planeación general del proyecto.

La **segunda** etapa es la realización o desarrollo del proyecto esta conformada por los distintos juegos y actividades propuestos por los niños y la educadora, su duración es imperceptible ya que depende del grupo. En esta etapa el docente organiza al grupo para actividades diversas, observa, sugiere, orienta, prevé y sugiere actividades atendiendo a los bloques de juegos y actividades, promueve la reflexión, ayuda a la solución de problemas y aconseja a los niños como utilizar el material. Los niños por su parte trabajan en equipos, colaboran en actividades, exploran y experimentan con los materiales, comparten y argumentan sus puntos de vista.

La **tercera** etapa es la autoevaluación, tanto de los resultados del proyecto como de las dificultades y vivencias que les servirán de base para los futuros proyectos. El papel del docente en esta consiste en guiar la reflexión sobre los resultados, los obstáculos logros y preferencias.

3.2.4 Bloques de juegos y actividades.

La organización del programa en bloques de juegos y actividades responde a una necesidad de orden metodológico, ya que se trata de garantizar un equilibrio de actividades planteadas por los niños pero bajo la orientación y sugerencias del docente. (SEP, 1993, p.53)

Los bloques son los siguientes:

Bloque sensibilidad y expresión artística. Las actividades correspondientes a este bloque permiten al niño expresar, inventar y crear, aquí el docente promueve que los niños inventen sus propios movimientos, ritmos, cuentos, etc. Este bloque incluye actividades relacionadas con: Música (producir sonidos, inventar tonadas y canciones, participar en orquestas y cuentos infantiles, asistir a conciertos, etc.), artes escénicas y visuales (organizar funciones de teatro, dramatizar juegos, crear guiones, asistir a exposiciones.), artes gráficas y plásticas (elaborar periódicos murales, mapas, escenografías, papiroflexia, pintura, modelado, etc.), literatura (lectura de cuentos, asistir a obras de teatro).

Bloque de Psicomotricidad. Las actividades correspondientes a este bloque permiten que el niño descubra y utilice las distintas partes de su cuerpo, funciones, posibilidades y limitaciones de su cuerpo. El docente propiciar el desarrollo de actividades que impliquen todo tipo de movimiento, con lo cual ir desarrollando nociones de espacio y tiempo con el objeto de estimular su autonomía, seguridad y comunicación.

Este bloque incluye los siguientes juegos y actividades:

- Imagen corporal: sensaciones, percepciones, estructuración espacial.(ejecutar distintos movimientos corporales, realizar juegos en espacios limitados, realizar juegos con reglas, construir con diferentes materiales, juegos de sensaciones táctiles, auditiva, del gusto, etc.,
- Estructuración del tiempo: se realizan juegos y actividades como ordenar secuencias de cuentos, realizar registros del tiempo, inventar calendarios con diferentes motivos, inventar como medir distancias, etc.,

Bloque de la Naturaleza: Las actividades correspondientes a este bloque permiten que "el niño desarrolle una sensibilidad responsable y protectora de la vida humana así como del mundo animal y la naturaleza en general, con el fin de inscribirse en una lógica que implica formas de preservación y cuidado de la vida" (SEP, 1992, p.43), estimulando a la vez la curiosidad, observación y la búsqueda de respuestas a sus cuestionamientos así como el desarrollo de prácticas que le lleven a la formación de hábitos de higiene y alimentación. Los juegos y actividades que comprende este bloque son:

- Salud: actividades relacionadas al cuidado de la higiene personal.
- Ecología: actividades relacionadas al cuidado del medio ambiente (participar en campañas contra la contaminación, cuidado de los recursos naturales, etc.,).
- Ciencias: estas actividades están relacionadas con la observación y realización de experimentos sencillos de los fenómenos que rodean al niño. (Cultivos, cuidado de animales, registros del clima, visitar zoológicos, formar colecciones.)

Bloque de matemáticas: Presenta oportunidades para que el infante pueda aprender y explicar diferentes criterios como cuantificar, medir, clasificar, ordenar, agrupar, nombrar, utilizar formas de representación matemática. El docente debe aprovechar el interés espontáneo del niño en cualquier situación de la vida cotidiana y propiciar la reflexión.

Bloque de lenguaje: las actividades de este bloque estimulan que el niño se sienta en libertad para hablar y comunicar sus emociones deseos y necesidades, enriquece su comprensión y dominio de la lengua oral y escrita. Puede experimentar formas propias para representar gráficamente lo que quiere decir y de ir asumiendo todo esto como formas de comunicación socializada.

El docente se aboca a propiciar diversas oportunidades de comunicación oral y escrita y crear un ambiente de relaciones donde los niños hablen con libertad y se sientan seguros para expresar sus ideas. Los juegos y actividades que comprende este bloque son:

- Lengua oral: aprovechar todo tipo de oportunidades para que el niño haga relatos, conversaciones, descripciones, invente historias y palabras.
- Escritura: es la representación gráfica de todo lo que necesitan y desean, los niños elaborarán recetarios, listas de materiales, calendarios, escritura de su nombre.
- Lectura: se aprovechan todo tipo de actividades para leer a los niños, se realizan juegos de anticipación de lectura a partir de la imagen, clasificación de revistas, cuentos, historias por tema.

Cabe mencionar que cada bloque tiene una lista de actividades sugeridas que sirven de guía a la educadora para realizar el trabajo y adecuarlas a cada proyecto.

3.2.5 Espacio y Tiempo.

La organización del espacio, materiales y mobiliario es importante para el funcionamiento del programa, por tanto, "el ambiente lugar y ritmo en que se desarrollen las actividades atender en primer lugar a las necesidades del niño" (SEP, 1992, p.53).

La organización del espacio también depender de las características físicas y materiales con que cuente cada jardín y de las siguientes consideraciones:

"El espacio no es estático sino funcional y dinámico, se adapta continuamente a los requerimientos del grupo.

Los niños participan en al diseño y adaptación de los espacios.

Se tomarán siempre en cuenta "la libertad de acción, la independencia de movimiento y la seguridad de los niños". (SEP, 1992, p.54).

El Programa de Educación Preescolar ofrece especial interés al clima que se vive dentro del salón de clase, el cual se propone que sea de cordial respeto, para lograr que sea un lugar agradable se proponen tres lineamientos:

- 1) Que sea un espacio flexible, con transformaciones y movilidad continua de acuerdo a la organización (individual, equipos, grupal).
- 2) Utilizar tapetes y cojines para que los niños puedan jugar, esparcir el material o descansar.
- 3) Colocar los trabajos de los niños para decorar el aula.

El espacio del salón debe ser dividido en diferentes reas para distribuir los espacios para actividades y materiales, con la finalidad de que los niños puedan experimentar, observar y producir. Es importante que cada rea tenga una zona bien delimitada. Con esta organización en el interior del aula el docente puede:

- a) utilizar cada zona con un criterio lógico para actividades y materiales.
- b) organizar al grupo para realizar trabajos en equipo y simultáneos. Los beneficios para los niños son: moverse en un espacio estructurado que apoye sus nociones espaciales, tomar sus propias decisiones respecto a dónde y con quién trabajar.

El docente debe promover y guiar las experiencias de aprendizaje para el niño a través de una estipulación que permita expresar por medio del juego sus ideas y afectos, aumentando su seguridad y confianza.

Las áreas que se consideran más importantes son:

Biblioteca: se considera un espacio de tranquilidad y concentración donde los niños tienen a su alcance material gráfico, cuentos, revistas o trabajos realizados por ellos.

Expresión gráfica y artística: Es un lugar destinado a la expresión y creación, en el se encuentran sillas, mesas y materiales de pintura y modelado, con estos los niños podrán diseñar elementos que conforman parte de sus proyectos, el programa plantea que la elaboración de éstos objetos queda a la decisión de los niños con el fin de favorecer la libre expresión y creatividad.

Naturaleza: en este espacio se pretende que el niño se familiarice con las plantas y animales, los niños podrán observar el crecimiento de semillas y formar colecciones.

Dramatización: esta área se convierte en el centro de juegos de representación. Aquí; los niños expresan y actúan roles, situaciones y conflictos en juegos libres, o bien con apoyo del docente. Se puede adaptar un espejo vestuario y objetos que sirvan para disfrazarse y ambientar. El mobiliario y el material se consideran elementos importantes en la formación de los niños por lo que es importante que sea ligero, fácil de transportar, que este al alcance de los niños de preferencia que se clasifique y marque con códigos que los niños propongan y reconozcan fácilmente, con esto se pretende que el niño aprenda a cuidar, limpiar y colocar el material en su lugar, es decir fomentar las normas de orden y cuidado. (Ver anexo 2)

El espacio exterior

El Programa de Preescolar lo considera como fundamental para el desarrollo del niño ya que se le da la oportunidad de adquirir experiencias y sensaciones vitales que a veces no se les concede su debida importancia. No solo tienen carácter recreativo. entre estos espacios se encuentran los areneros, lavaderos, parcelas, corrales etc.,

La organización del tiempo en el jardín de niños es distinta a la de otros niveles educativos, la flexibilidad y posibilidades de adecuación están en relación con las necesidades e intereses de los niños. El tiempo de una jornada de trabajo deber ser organizada para incluir juegos y actividades relativas al proyecto, actividades de rutina y actividades libres. En algunos jardines de niños el horario esta supeditado a la organización general del plantel (recreo, ritmos, cantos, juegos y educación física).

Es conveniente que se utilicen las primeras horas de la mañana para dedicarlas a las actividades del proyecto y no se pierda su continuidad. El docente organizar el horario designándoles el tiempo central e importante de la mañana de trabajo.(Ver anexo 3)

3.2.6 Aspectos Metodológicos.

La metodología traduce los principios generales del proyecto en respuestas operativas para la práctica educativa. Por lo tanto las orientaciones metodológicas no están limitadas a un solo apartado del programa, "sino que constituyen sus líneas vertebrales y le otorgan sentido y coherencia a sus diversos componentes: el proyecto, los bloques, la organización del espacio y tiempo de la planeación.(SEP, 1992, p.65).

La metodología se refiere a tres cuestiones centrales:

- La relación del docente con los niños y sus padres. El programa encuentra su fundamento en el propósito de favorecer el desarrollo del niño, a partir de considerar sus características el orden y la disciplina convenientes en este período, se propone que el niño realice actividades que le resulten interesantes. Otro aspecto esencial son la expresiones y

comentarios del docente en relación al trabajo de los niños, "debe apreciar la creatividad que hayan desplegado y al estar convencido del valor que tiene lo que el niño hace podrá transmitírselo a los padres de familia." (SEP, 1992, p.67) En general el docente deber propiciar un clima de confianza y afecto entre escuela niños y padres y convertirse en interlocutor entre ellos.

- La creatividad y libre expresión de los niños. Toma vida cada vez que un infante expresa y realiza el deseo de jugar, ya que durante est, el niño o el grupo elige y decide que hacer durante el juego libre.

Durante las actividades del proyecto también es desarrollada su creatividad y depende del docente estimularla, estas actividades responden a cierta intencionalidad y organización por parte del docente.

-Formas de organización y coordinación del trabajo grupal. En su proceso de desarrollo el niño va construyendo una identidad personal a través de sus relaciones y diferencias con otros, en el Jardín de Niños enfrentar una situación social y afectiva diferente en donde ampliar su mundo de relaciones y experiencias. El tener un proyecto común le permite aprender actitudes de cooperación y ayuda así como asimilar las reglas de convivencia.

El docente puede organizar a los niños para que trabajen en grupo, equipos o individualmente.

3.2.7 Planeación de Actividades.

La planeación de las actividades en el Programa se desprende de su organización por proyectos esta requiere de una participación conjunta de niños y docente.

Se proponen dos niveles de planeación:

-Planeación general del proyecto: Se da cuando de ha elegido un proyecto, en ésta los niños y el docente deber n realizar un trabajo conjunto, discutiendo las actividades y juegos que les permitan llevar a cabo su proyecto. La práctica docente se basa en orientar a los niños para que seleccionen actividades expresen libremente sus ideas y analicen las posibilidades para realizarlas.

-Plan diario. En este se pretende que los niños vayan anticipando acciones y continúen con la línea de trabajo, se lleva a cabo a partir de preguntas que el docente realiza al final de cada jornada. Para la planeación diaria del docente se deben tomar en cuenta las respuestas que los niños dieron respecto a los cuestionamientos planteados, los bloques de juegos y actividades y las posibilidades de ampliarlas.

El plan diario debe contener todas las actividades que se van a realizar, desde los juegos libres hasta las acciones referentes al proyecto o a las de rutina. Así mismo, este plan es apoyado por una hoja de observaciones, la cual registra las reacciones de los niños.

3.2.8 Lineamientos para la evaluación.

En el Jardín de Niños la evaluación es entendida como un proceso de carácter cualitativo que pretende obtener una visión de la práctica educativa. Es permanente, integral por considerar al niño como una totalidad.

Se evalúa con el fin de retroalimentar la planeación y la operación del programa tomando en cuenta: a) la acción docente b) La planeación y desarrollo del trabajo c) la relación del docente con los niños padres de familia y la comunidad.

En la actualidad se pretende que este proceso sea democrático, que participen el docente, los niños y sus padres, la metodología para este fin es a través de la observación, la cual se realiza de tal manera que no interfiera con la espontaneidad del niño, esta puede ser durante cualquier actividad que se realice a lo largo de la jornada y los juegos de los niños.

En general se puede decir que hay tres momentos de evaluación:

1. Evaluación inicial. Es la primera impresión sobre el niño al inicio del año escolar a partir de los datos de la ficha de identificación.(Ver anexo 4)
2. Autoevaluación Grupal. al término de cada proyecto se realiza est, tipo de evaluación constituye una instancia de reflexión sobre la tarea realizada entre todos.

Existen dos criterios básicos para la autoevaluación grupal:

- Es conveniente que los niños platicuen sobre sus sentimientos, ideas, problemas, hallazgos, que recuerden cuando trabajaron en el proyecto.

-Comentarán si lo que se propuso hacer cada equipo fue logrado, si participaron todos los miembros, se prestaron los materiales, se ayudaron en la solución de problemas, hubo distribución de tareas, responsabilidad en su cumplimiento.

3. Evaluación general del proyecto. Una vez que el docente ha realizado la autoevaluación con los niños elaborar la evaluación general del proyecto (Ver anexo 5.)

4. Evaluación final. Es la síntesis de las evaluaciones de fin de proyecto y de las observaciones realizadas por la educadora a lo largo del año escolar, comprende un informe grupal así como un informe de cada niño.(Ver anexo 6,7).

En este capítulo fue analizada la importancia del período preescolar y por ende la educación preescolar. Se citó a autores como Boom y Makarenko entre otros que señalaron la importancia de la educación en los primeros años de vida. Se mencionaron razones de tipo social, económico y académico que justificaron la aparición de la educación preescolar

Se presentó a grandes rasgos los antecedentes de la educación preescolar, destacando el surgimiento de la primera escuela para niños entre 3 y 6 años en 1880, la incorporación de los jardines de niños a la Secretaría de Educación Pública en 1942, y el reconocimiento de un año de educación preescolar dentro del programa de educación básica. En 1992 dentro del Acuerdo Nacional para la Modernización Educativa se elaboró el programa emergente de actualización del maestro y la formulación de contenidos educativos que dieron origen al Programa de Educación Preescolar como documento normativo para orientar la práctica educativa de este nivel.

El programa de Educación Preescolar constituye una propuesta 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.

Actualmente la enseñanza del niño preescolar se rige por un programa de proyectos, este surge del m, todo sincrético o global, "la globalización considera el desarrollo infantil como un proceso integral en la cual los elementos que lo forman (afectividad, motricidad, cognitivos y sociales) dependen uno del otro".(P.E.P, 1992, p.17).

Los proyectos tienen duración y complejidad diferente, la utilización del espacio, material y tiempo son flexibles, no existe una programación definida, el programa sólo sugiere posibles proyectos que se presentan como una propuesta general para orientar la elección de alguno de ellos, pero corresponde a cada grupo la selección de los mismos.

El trabajo en la institución preescolar igual que en cualquier otro campo del que hacer humano, exige un planteamiento, una selección y organización de actividades.

Para lo cual es necesario tener presente que la característica fundamental de la planificación ha de ser la flexibilidad, es decir, la posibilidad de introducir temas y actividades que surjan de las circunstancias o del interés de los niños. Considerando como elemento imprescindible el juego, "que constituye el método natural de desarrollo y aprendizaje y por lo tanto la mejor estrategia para el educador." (Bandet, 1975, p.27).

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, la efectividad, la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras el juego es la vida misma del niño. El juego ha sido motivo de gran cantidad de estudios e investigaciones de los que han surgido diferentes teorías, las cuales se presentarán en el siguiente capítulo.

CAPITULO IV EL JUEGO

Introducción

La importancia que actualmente y cada vez en mayor medida se asigna a la educación preescolar nos obliga a reflexionar sobre la importancia que tiene el juego para el niño pequeño.

Actualmente la enseñanza del niño preescolar se rige por un programa por proyectos, éste surge de un modo sintético o global. "La globalización considera el desarrollo infantil como un proceso integral, en el cual los elementos que los forman (afectividad, motricidad, aspectos cognitivos y sociales), dependen uno del otro. Asimismo el niño se relaciona con su entorno natural y social en donde la realidad se le presenta en forma global. Paulatinamente va diferenciándose del medio y distinguiendo los diversos elementos de la realidad, en el proceso de constituirse como sujeto".(SEP, 1992, p.17)

"Los juegos y actividades que se presentan parten del lenguaje propio del niño, de sus manipulaciones, de los cuentos y cantos populares de observaciones de su ambiente próximo. Todo ello en forma libre y espontánea, sin plan rígido aunque con una orientación didáctica general. Para que esto se logre se proponen juegos y actividades como los de sensibilidad y expresión artística, psicomotrices, relacionados con la naturaleza, matemáticas, lenguaje oral y escrito". (SEP, 1993, p.55)

Es importante la participación y entusiasmo que demuestre el maestro en la realización de los juegos, los cuales deben ser apropiados a las necesidades de los niños así como a los objetivos que se pretenden cubrir.

El educador debe evitar la mecanización de las actividades infantiles, así como de la utilización de patrones de conducta que resulten más útiles para el control y autoridad para el desenvolvimiento personal del niño. Anteriormente los juegos eran utilizados como una "dádiva o una gratificación a la obediencia infantil considerándolos carentes de valor formativo". (Hetzer, 1979, Holt, 1977, en Alvarado 1981 p. 45).

Holt en 1970, señaló que es necesario un balance entre los planes del educador y la autorrealización de los niños ya que se observó que los párvulos aprenden mejor cuando aprenden lo que ellos quieren, por su propia cuenta y no por obligación.

El niño aprende jugando, asimila la realidad a través de los juegos, las actividades que se realizan en la escuela, son juegos en los que todos, maestros y niños, deben de conocer el papel a desempeñar, y los límites que hay, así como la espontaneidad y la iniciativa que se ofrece. En algunos niños la curiosidad por las cosas del mundo que lo rodea no está desarrollada todavía pero puede despertarse en la atmósfera del Jardín de Niños. Es deber del educador conocer estas diferencias y ser capaz de retroceder al mundo infantil.

4.1 Antecedentes y definición

Para ubicar esta breve reseña del juego nos situaremos en Grecia cuyo exponente Platón fue el primero en reconocer el valor práctico del juego. Aristóteles señaló la importancia y la necesidad de los niños que al jugar se fueran habituando a realizar actividades que deberían desempeñar en la vida adulta.

Al principio del siglo XVI el pedagogo alemán Friederich W. A. Fröbel indicó la importancia del juego para el aprendizaje y el tomar en cuenta el interés del niño, así como su grado de desarrollo y considerar al "juego junto con la observación uno de los elementos más valiosos de que dispone la educación" (en Jiménez, 1993, p.123).

Fröbel tomó muy en cuenta los bloques del desarrollo infantil generados por la familia y la escuela, consideró que "la actividad espontánea del niño para jugar sería la principal protagonista de su educación". Estableció un programa de juegos y canciones y un sistema racional de trabajo manual y comprendió su reelevancia para el desarrollo físico y su valor para el desenvolvimiento intelectual y moral. (en Zapata, 1989, p.24).

Tiempo después en el siglo XVII al XVIII, Comenio, Roseau y Pestalozzi, fueron reforzadores de la educación así como del juego. "Señalaron que la educación debe estar en función del desarrollo del niño". (Millar, 1972, p.22)

Jean Chateau en 1958 mencionó que "No se debería de decir que un niño simplemente crece, se desarrolla por el juego. Mediante el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular sin duda el juego del niño es un ejercicio, como el juego animal, pero con el espíritu del niño que juega es ante todo una prueba de su personalidad y una afirmación de sí". (Chateau, 1958, p.p.4,15)

Para Wallon el juego es: "Toda ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, este es el caso de los ejercicios a los que se somete el niño pequeño, es una finalidad sin fin". (En Alvarado, 1981, p.23)

"La tradición psicoanalítica ofrece dos explicaciones del juego. Primero) el juego es una expresión simbólica de deseos. Segundo) el juego es un intento de dominar o recrear experiencias que causan tensión. Ambos tipos de juego son desahogo para las emociones. Al contrario de lo que piensa Piaget que el juego es asimilación, el psicoanálisis considera al juego como una creación de oportunidades específicas para dominar retos que todavía no se han conquistado en la realidad. Pero esta explicación no da a conocer por que algunos conflictos se transforman en juego y otros no". (Newman, 1983, p.319)

Hetzer (1979), Leif y Bunelle (1978) Mack (1979), entre otros, al estudiar el juego mencionaron que no existe ninguna definición que pueda describir el verdadero significado de este término. Por lo que el mejor modo de definirlo es no definirlo sino enumerar sus características. (en Alvarado, 1981, p.21)

Concluyendo las características del juego son:

- Es libre, se puede jugar cuando se quiere.
- Es una actividad espontánea y natural, los adultos no deben decir como y en donde jugar.
- Autodirigido por el niño
- Es una actividad en donde el adulto no debe esperar resultados cuantitativos.
- Es una actividad total, se concentran totalmente en participar en los juegos.
- Es algo sensible a los niños. Puede suspenderse fácilmente a consecuencia de la entrada de otros niños o de sugerencias por parte de los mayores.
- Es una actividad creativa transforma un objeto en otro.
- El juego en el niño preescolar es altamente individualista, pasa del egocentrismo a la interacción social la cual se incrementa con la edad.

4.2 Funciones del juego

Wallon (1972, p.25) mencionó que "la gran función del juego es preparar al ser para actuar con eficacia en la vida adulta". Existen varias teorías, las cuales hablan de las funciones o actividades que desempeña el juego en el niño.

"Wallon recoge la descripción de Charlotte Böhler describe cuatro tipos de juegos en nivel creciente:

- Juegos funcionales: constituidos por la actividad sensoriomotriz elemental.
- Juegos de ficción (jugar a las muñecas, montar un bastón como si fuera un caballo, etc.,)
- Juegos de adquisición: en los que niño "mira, escucha, hace un esfuerzo por percibir y comprender"
- Juegos de fabricación o de construcción: donde el niño se complace en juntar, combinar entre sí los objetos, modificados, transformados y crearlos de nuevo.

Desde una perspectiva cercana, Piaget (1961) propone una clasificación que tiene en cuenta la vez la "estructura" lúdica y la evolución de las funciones cognoscitivas del niño: juegos de ejercicio o motores, en que una conducta cualquiera es utilizada para producir placer, el juego simbólico y por último el juego de reglas".(SEP, 1993, p. 66)

"Para R. Diatkine y S. Lebovici, el juego no solo sirve para elaborar la relación objetal, en sus diferentes modalidades, también expresa en sí mismo directamente esta relación y constituye un modo de comunicación privilegiado con el adulto.(S.E.P. 1993, p.66)

Erikson, describe tres fases evolutivas en el juego del niño: el juego es el principio "autocósmico", centrado en el cuerpo, y consiste especialmente en una exploración del propio cuerpo y de los objetos que están al alcance inmediato del niño, luego interviene la "microesfera", es decir, el mundo de los juguetes y cuando entra al colegio, el juego alcanza la "macróesfera" es decir, el mundo compartido con otros". (SEP, op. cit. p.67)

Las funciones más sobresalientes del juego son las siguientes:

- 1.- Preparar al niño para la vida futura, desempeñando los roles de acuerdo a su sexo.
- 2.- Facilitar el desarrollo motor del niño.
- 3.- Facilita la toma de decisiones, como la elección del juego y de los compañeros.
- 4.- Facilita la integración al grupo social.
- 5.- Inicia el respeto a las reglas sociales y a las del juego.
- 6.- Desarrolla la lengua hablada.
- 7.- Proporciona un equilibrio físico y psicológico.
- 8.- Le brinda seguridad y lo motiva en sus actividades cotidianas.
- 9.- Maneja sus conflictos.
- 10.-Practica sus habilidades.

4.3 Teorías del Juego.

Existen varias teorías, las cuales hablan de las funciones o actividades que desempeña el juego en el niño. Cada una de estas hace énfasis en un grupo determinado de actividades. Dentro de las teorías se mencionarán las más sobresalientes:

1.-"Excedente de energía. En esta perspectiva, el juego es la válvula de escape del excedente de energía que el niño tiene. Spencer (1873) decía que los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir sus energías para poder sobrevivir, encuentran en el juego un escape para su excedente de energía. La objeción más importante de esta postura es que no da ningún sentido a la actividad de jugar". (Newman, 1983, p.321)

Esta teoría no toma en cuenta a los niños convalecientes, cansados o disminuidos física o mentalmente que no tienen excedentes de energía y que no obstante juegan.

2.- Esparcimiento y recuperación. Sostiene que el juego es un medio de descansar y recuperarse después de gastar energías. Lazarus, (1883) La frecuencia del juego se explica por la enorme necesidad de esparcimiento de los niños. (en Velázquez, 1995, p.15)

3.- "Preparación. El juego se describe como una conducta instintiva en la que los jóvenes practican los elementos más pequeños de conductas adultas mas complejas. Por ejemplo, bañar una muñeca, es la practica anticipada de la responsabilidad paterna (Groos, 1898, 1908)" (Newman y Newman, 1991, p.318)

4.-Recapitulación. Algunos teóricos (Hall, 1906), han tratado de ligar al juego con la evolución de la cultura humana. Dicen que el niño, al jugar, reactiva la transición de la humanidad desde la etapa de la caza y de la recolección, hasta la sociedad industrial actual. Esta explicación presupone un progreso lineal en el paso de una etapa de una civilización". (Newman, op. cit. p.318)

5.- "Crecimiento y mejoramiento. Otra manera de considerar al juego es mirarlo como un medio de aumentar las capacidades del niño. Es el medio que el niño utiliza para practicar nuevas capacidades, y para ensayar realizaciones ya obtenidas (Appleton, 1910). Esta posición considera que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva".(Newman, op. cit.p. 318)

6.-"Reestructuración cognoscitiva. Piaget (1951) afirma que el juego es sobre todo una forma de asimilación". (Newman, 1991, p.318) El niño Usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. La teoría del juego esta estrechamente relacionada con su teoría del desarrollo de la inteligencia. Son dos procesos que postula como fundamentales en todo el desarrollo orgánico : Asimilación y acomodación, la asimilación que se refiere a cualquier proceso que utiliza el organismo para transformar la información que recibe, de manera que acomoda esta y pasa a formar parte del conocimiento.

Según Piaget (1951) "el juego empieza en el periodo sensoriomotor, que abarca desde el nacimiento hasta los 18 meses, el niño incorpora nuevos elementos, pero sus actividades son sólo repetición de lo que ha alcanzado a lo que se llama asimilación reproductiva". Considera al juego como un fenómeno que disminuye en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permiten entender la realidad de manera más exacta. (Millar, 1972, p.p. 27,28)

Existe una relación entre las actividades infantiles y las de los adultos y esto constituye un ejercicio preparatorio para la vida futura.

4.4 Clasificación del Juego.

Existen diferentes clasificaciones del juego, en este apartado se mencionaran las realizadas por dos de los investigadores más importantes: Wallón y Piaget.

Wallón (1977), los clasifica en juegos funcionales, de ficción, de adquisición y de fabricación.

Los juegos **funcionales**, pueden estar constituidos de movimientos muy simples como doblar o estirar los brazos o piernas, producir ruidos o sonidos.

Los juegos de **ficción**, tales como jugar con muñecas, montar en un palo como si se tratara de un caballo, etc., interviene una actividad cuya interpretación es mas compleja.

Los juegos de **adquisición**, como dice una expresión popular, el niño es todo ojos y oídos, mira , escucha, comprende, canta.

En los juegos de **fabricación o elaboración**, el niño se complace en hacer combinaciones con los objetos, transformarlos y crear otros nuevos. (en Alvarado, 1981, p.28)

Jean Piaget (en Millar, 1972, p.30) clasificó al juego en tres tipos:

Juego sensoriomotriz. El niño esta adquiriendo el control sobre sus propios movimientos y sus percepciones. Su primer forma de juego es la manipulación sensoriomotriz, con movimientos sencillos como extender y recoger los brazos.

Los niños exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo repiten, hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Juego Simbólico. Este juego surge a los dos años y termina a los seis. El símbolo implica la representación de un objeto ausente.

Este tipo de juego es el que más nos interesa por ser el predominante dentro de la edad preescolar. Es el juego de <pretender> situaciones y personajes como si estuvieran presentes. Fingir, ya que se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos un modo nuevo de relacionarse con la realidad, de distorcionarla, de plegarla a sus deseos y de recrearla distinta en su imaginación. Entre las funciones de este tipo de juego se han identificado:

El juego simbólico le ofrece al niño un medio para asimilar los esquemas ya conocidos, experiencias nuevas o diferentes, también le permite la expresión de emociones, es un modo integral de resolver problemas, de sentir, de aprender a dominar o de experimentar nuevos papeles.

"Del mismo modo que para el niño pequeño lo importante no es un cajón sino la acción de abrirlo y cerrarlo, en los juegos simbólicos lo importante no son las cosas, sino lo que se puede hacer con ellas".(García, Ibañez (et al.,1992, p.221)

Juego sujeto a reglas. Se inicia con los niños escolares. Está a diferencia del simbólico, implica relaciones sociales e interindividuales. El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competencia, empieza a pensar objetivamente.

El juego de reglas puede presentar tanto el ejercicio sensoriomotor, (juego de canicas) como la representación simbólica (adivinanza) pero representa un nuevo elemento, la regla.

"En cuanto a la regla es necesario distinguir dos tipos:

a) Las reglas transmitidas, b) las reglas espontáneas.

Las reglas transmitidas se refieren a aquellas que se imponen por presión de las generaciones anteriores, suponen la acción de los mayores sobre los menores.

Las reglas espontáneas proceden de la socialización y por lo regular es entre iguales o contemporáneos.

Por lo que se puede decir que los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensoriomotoras (carreras, canicas etc..) o intelectuales (ajedrez, damas, cartas) con competencia de los individuos y regido por un código transmitido de una generación a otra o por acuerdos improvisados o espontáneos entre participantes". (Piaget, 1961, p.p. 195,196)

Tanto la vida social del niño como del adulto está regida por reglas. Por medio de los tres tipos de juegos, aumentan las capacidades de adaptación del niño.

El juego simbólico ayuda al niño a un buen funcionamiento social y cognoscitivo, es decir ayuda a su capacidad de atención y en su adaptación social con otros niños.

4.5 Valores del Juego

Para el niño el juego es parte de su vida, el niño experimenta el éxito por medio de él, su confianza, su sensación de poder se fortalece.

A medida que adquiere buena destreza física parece mejorar su confianza en sí mismo, confianza que puede ser reflejada en aprendizaje dentro del aula.

Por medio del juego el niño aprende a discriminar a solucionar problemas a formular juicios, analizar, conoce lo que es bueno y lo que es malo y le proporciona una forma de manejar sus emociones.

Los valores que el juego otorga al niño son diversos, pero se han agrupado de la siguiente manera:

Valor Físico. La actividad física es la esencia del juego pues a través del juego el niño desarrolla el control de su cuerpo, además sirve como una liberación satisfactoria de energía.

La actitud del niño frente a los distintos tipos de juego depende mucho de las personas con las que tiene relación especialmente padres compañeros y maestro.

Valor terapéutico. El valor terapéutico del juego se ha utilizado para tratar los problemas de la conducta del niño en forma de terapia de juego.

La terapia de juego se basa en el hecho de que el juego es el medio natural de autoexpresión que utiliza el niño. Es una oportunidad que se le da para que exprese sus sentimientos y problemas por medio de éste, de la misma manera que un individuo puede verbalizar sus dificultades en ciertos tipos de terapia. La terapia puede ser directiva, es decir el terapeuta asume la responsabilidad de guiar, o no directiva. En ésta, el terapeuta deja que sea el niño el responsable, e indique el camino a seguir." (Axline 1985, p.18)

El niño puede expresar sus ideas, temores, resentimientos, ansiedades y alegrías en el juego y le permite improvisar un lenguaje y encontrar un estado de equilibrio y seguridad. Los deportes o m, todos indirectos como la identificación del personaje de un libro, el juego con muñecos que representan los distintos miembros de la familia etc., es importante saber que el juego además de proporcionar un alivio terapéutico brinda una salida a las necesidades y deseos que no pueden satisfacerse de otra manera. (Citado en Alvarado, 1981, p.65).

Valor Educativo. Por medio del juego el niño estimula su desarrollo intelectual. Al solucionar problemas hace juicios y aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo.

Wallon,(1972, p.125) mencionó que "la gran función del juego es preparar para la vida adulta".

Al jugar con diferentes juguetes el niño conoce las formas, colores, tamaños, texturas, peso, el significado, esto quiere decir, que aprende con respecto a la naturaleza de los objetos en el medio ambiente.

A través de la lectura, las funciones de teatro, conciertos, películas acorde a los temas y edad del niño, éste adquiere información y al mismo tiempo se divierte.

El valor que tiene el juego depende principalmente de la forma en que éste se realiza, de las leyes que hay que seguir y de las emociones que despiertan. Mayor o menor es el valor del juego si es capaz de educar y desarrollar valores morales y físicos.

Además del desarrollo del pensamiento, el juego ayuda al niño a distinguir entre la realidad y la fantasía. El pensamiento del niño no se puede desvincular del juego. El juego evoluciona a la par que el pensamiento.

También en el juego, el niño aprende sobre sí mismo y los demás sobre sus relaciones con ellos, experimenta y comprueba su capacidad sin tomar plena responsabilidad de sus acciones.

El educador debe conocer el valor del juego ya que es un medio para entender mejor a sus alumnos y lograr una mejor relación de cooperación entre todos los miembros del grupo.

Valor Social. El niño goza al jugar con otros niños y con ellos aprende a establecer relaciones sociales, así como la forma de plantearse y resolver los problemas y estas relaciones originan el dar y tomar, esto es la cooperación que se aprende con mayor facilidad al realizar el juego con otros.

Para que exista una mejor adaptación social en el hogar y propiciar un mejor ambiente familiar, se pueden realizar juegos que sirvan para reducir las hostilidades.

Existen cierta clase de juegos que tienen un alto componente social como son el juego dramático y el sociodramático, que se diferencian entre si por la cantidad de niños implicada en la actividad. El juego dramático implica imitación y puede jugarse en solitario, el juego sociodramático trae aparejada la comunicación verbal y la interacción con dos o más personas, así como la representación imitativa de roles, la simulación en relación con los objetos, acciones y situaciones y la persistencia del juego durante el tiempo.

Valor Moral. "En el juego el niño sabe que tiene que ser justo, honrado, veraz, que debe controlarse, saber perder, si quiere ser aceptado como miembro del grupo de juego. Sabe que sus compañeros en comparación con los adultos, son poco tolerantes de sus faltas respecto a las reglas establecidas, por lo que aprende de una manera más rápida y se apega a las reglas del juego". (Fingerman, 1976, p.485)

El juego constituye una de los aspectos más importantes en la educación moral del niño, aprende en el hogar, en la escuela lo que el grupo considera bueno y malo.

Valor Recreativo. Este se debe a la actividad física o mental que se realiza por la propia iniciativa, con amplia libertad para crear y actuar que produce satisfacción inmediata, alegría aligera tensiones emocionales y que, a su término deja una gran satisfacción.

Valor del juego como trabajo. El niño distingue entre juego y trabajo, basándose en las condiciones exteriores. Por ejemplo, el trabajo es la actividad en clase o las tareas que se hacen en casa, y el juego sería lo que ellos quieren hacer.

Es importante destacar que no todos los niños tienen las mismas oportunidades de juego, ya que los niños que pertenecen a un nivel socioeconómico superior o medio, dedican parte del juego a actividades culturales o recreativas pero con un fin en ocasiones dirigido, mientras que los niños que no tienen oportunidad de una actividad extra curricular, tienen más tiempo libre para el juego. cuando un niño juega por obligación pierde la sensación de la libertad que le proporciona el juego.

Es por eso que el educador debe tener cuidado con los tipos de juegos o actividades que se le indiquen al niño, tomando en cuenta sus necesidades y el objetivo planteado por el adulto para que se logre dicho fin.

El juego al representar un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que esta ligado al desarrollo del conocimiento, la afectividad, la motricidad y la socialización del niño, en pocas palabras, es la vida misma del niño. En los programas de educación preescolar, el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda actividad de la educadora.

Hay que considerar que todo juego por lo común es la expresión de varios aspectos, y por lo tanto, puede compartir total o parcialmente diferentes cualidades, en ciertos casos son muy difíciles de clasificar.

Como se puede observar, la mayoría de los padres, psicólogos, educadores y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil. Este capítulo sostiene la misma tesis, tomando como base los trabajos de psicólogos tan reconocidos como J. Piaget (1951), S. Freud (1924), H. Wallon (1972), entre otros.

Muchos de los estudios iniciales se deben a biólogos, los cuales realizaron observaciones con animales.

Una dificultad permanente para poder explicar lo que es el juego infantil y la importancia que tiene en el desarrollo proviene de la diversidad de actividades que se engloban bajo tal concepto. La misma definición de lo que es el juego ha sido una de las cuestiones más debatidas en la literatura sobre el tema y razón por la cual autores como Leif y Bunelle (1978), Hetzer y Mack (1979) al estudiar el juego mencionaron no existe una definición que pueda describir el verdadero significado de este término y en lugar de una definición mencionan sus características, entre las cuales destacan el ser una actividad libre y espontánea.

Se ha hecho referencia a algunas teorías tradicionales como la de K. Groos (1908) que veía en el juego un valor adaptativo, ejercicio preparatorio, para aquellos instintos no desarrollados y necesarios para la supervivencia. Esta teoría ha sido precedente de otros estudios basados en el juego como un mecanismo para la adquisición de habilidades específicas.

Cada una de las teorías hace énfasis a un grupo determinado de funciones o actividades que desempeña el juego en el niño. Wallon (1972, p.125) "mencionó que la gran función del juego es preparar al niño para actuar con eficacia en la vida adulta".

Para Freud (1924) el juego es una expresión simbólica de deseos. Para Piaget (1951) "el juego es una forma de asimilación".

El juego constituye la ocupación esencial en el niño y aunque pasen los años y vaya adquiriendo nuevos intereses, siempre subsiste la necesidad de jugar.

La diferencia de los juegos en las distintas edades estriba fundamentalmente en: 1) Incremento de la habilidad manual. 2) La complejidad ascendente de los procesos mentales. 3) La manipulación de los intereses. 4) La intensificación de las relaciones sociales. Esto se constata al revisar la teoría del desarrollo de Jean Piaget la cual es una de las más completas y reconocidas.

Siguiendo la teoría de Piaget (1932, 1945, 1966) podemos clasificar los juegos en tres tipos: motor, simbólico y de reglas los cuales se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa de la evolución intelectual del niño: el esquema motor el símbolo y las operaciones intelectuales. Y al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen a partir del esquema motor y del símbolo.

En la edad preescolar el tipo de juego predominante es el juego simbólico. Es el juego de "pretender" situaciones y personajes como si estuvieran presentes, los niños les dan nuevo uso a los objetos. Un palo lo transforman en caballo, espada, etc., para ellos lo importante no son las cosas sino lo que se puede hacer con ellas.

Hay que tener cuidado de no olvidar su importancia afectiva, el juego es alegría. Y hay que recordar que esta palabra significa risa y algarabía; pero el verdadero juego no es desorden ni agitación pasajera; conduce a un resultado que puede ser simplemente el colocar un cubo sobre otro, la confección de un traje de muñeca, o incluso cuando el bebe repite por juego las palabras que su madre pronuncia. La alegría del juego es a menudo la de un éxito; aunque este sentimiento sea fugaz, tendrá para el futuro del niño un gran significado.

Cuando los niños pequeños juegan, se conocen así mismos, como un espejo en los rostros de quienes los ven jugar, se puede describir valiente, simpático, listo y protegido o también puede sentirse miserable.

A partir del momento en que los niños cobran control de sus movimientos, el juego se convierte en un poderoso instrumento para su desarrollo. Jugando descubren sus potencias, ubican sus límites, dominan su espacio. El juego es un laboratorio de colectividad, ahí se acatan reglas, se derrumban o se modifican cuando en lugar de enriquecer el juego lo limitan. Porque los niños son capaces de fijar reglas con la dosis precisa de reto, muestran gran maestría al elegir las, fidelidad al cumplirlas; riesgo al sancionarlas. Juego en donde unos son las ovejas, aunque no lo son; se enfrentan a un lobo feroz que es Juan, un primo, y juegan en un bosque que es el patio de la casa.

El juego, y en particular el juego simbólico, favorece la apropiación de valores y normas culturales, transmite música, ritmos, lenguajes.

En términos terapéuticos, el juego permite evocar lo ausente y servir situaciones con nuevas respuestas y actitudes más satisfactorias.

Cada uno de los juegos infantiles ejercita alguno de estos elementos: Juan Pirulero, la atención; los palitos chinos, la observación; la matatena la repetición; el avión, la disciplina; la reata, la coordinación, el "tin marin de do pingüe" se encarga de recordar la presencia del azar. Las adivinanzas, chistes, trabalenguas le ofrecen al niño la posibilidad de volver suyas las palabras y jugar con ellas.

El juego desata la imaginación, impulsa el movimiento, estructura la resistencia ante la frustración, produce en los niños una actitud abierta al aprendizaje y dispuesta a arriesgar la duda, antesala del conocimiento.

CAPITULO V PROCEDIMIENTO

5.0 Antecedentes del Proceso de capacitación.

La educación preescolar es constitucionalmente parte de la educación básica; laica; obligatoria; gratuita y con el compromiso de desarrollar armónicamente todas las facultades de los mexicanos.

La continuidad del proceso educativo exige que cada uno de los niveles escolares provea al niño de las experiencias necesarias para lograr los aprendizajes que le servirán de base para afrontar exitosamente las que correspondan al siguiente nivel.

La tarea del maestro en la educación es de gran relevancia de ahí que su actualización constante es imprescindible en primera instancia por la responsabilidad que entraña la formación de seres humanos y en seguida porque la escuela siempre enfrenta cambios científicos y tecnológicos.

De ahí que el profesor, "lo pretenda o no es un poderoso agente que determina el flujo de estímulos que rodea al alumno". (Pérez Gómez, 1984, p.206). Desde su egreso los profesores se encuentran con una realidad educativa en la que ellos tienen la responsabilidad de formar un grupo de alumnos, en los cuales los efectos de la acción docente tiene repercusiones sociales, culturales y personales.

El Centro de Actualización del Magisterio (C.A.M) es el encargado de actualizar tanto en contenidos como en didáctica a los profesores de preescolar, primaria y secundaria.

La actualización docente se ofrece a través de un listado de cursos previamente autorizados por la Secretaría de Educación Pública de carácter general, sin haber realizado una previa detección de necesidades de capacitación. El requisito de inscripción a dichos cursos, es que los profesores laboren frente a grupo, de ahí que hay cursos en los que pueden inscribirse profesores de preescolar, primaria y secundaria y por consecuencia exista mucha heterogeneidad en los grupos.

DIAGNOSTICO.

La experiencia muestra una escasa asistencia de los profesores a eventos de actualización, Figueroa, Meuly, Duran y Pineda (1988, p.46), afirman que "los hechos registrados en los últimos años ponen en seria duda que con sólo ofrecer cursos, seminarios y aún carreras universitarias, los profesores se inscriban de inmediato y harán los estudios con regularidad para concluir con éxito un programa de superación profesional".

Ante estos acontecimientos y con la preocupación de ofrecer un servicio a los educadores, el Centro de Actualización del Magisterio (CAM) planteo incidir en la práctica docente reorientando la actualización que ofrecía la institución. Esta nueva orientación se dió con base en dos factores:

1) La adecuada preparación de los maestros que conducen y asesoran los programas de superación.

2) La contribución de los programas al mejoramiento del trabajo cotidiano.

El primer factor demandaba un servicio de calidad y el segundo permitía vislumbrar el punto de partida de la actualización, la práctica docente misma.

Para este segundo factor, la línea oficial era ofrecer una actualización que no sólo diera elementos teóricos a los profesores, también habría de buscarse la manera de que el profesor utilizara estos elementos en la práctica y que el principal beneficiado fuera el alumno.

En cuanto al mejoramiento de la práctica cotidiana, el Centro de Actualización del Magisterio (CAM) a través de el Departamento de "Area Técnica" se da a la tarea de conocer las necesidades particulares de cada zona e incidir en la práctica docente reorientando la actualización que ofrece la institución y resolver las necesidades reales de los docentes en su contexto.

En la zona 95 perteneciente al sector número 4 de los Servicios Educativos Integrados al Estado de México (SEIEM), integrada por los siguientes Jardines de Niños:

"Jean Piaget"

"Gabriela Mistral"

"Gregorio Torres Qintero"

"Constituyentes de 1917"

"Loma del Carmen"

Constantemente se realizan visitas con el objeto de conocer las necesidades de los profesores de educación preescolar de esta zona e identificar que necesidades existen en las educadoras.

En el ciclo escolar 95-96 retomando la importancia que tiene el juego en el nivel preescolar y las necesidades de tipo manifiesto del personal docente en quienes se observo falta de información con respecto al juego y un reducido repertorio de juegos, llevaron a la conclusión de incidir sobre el problema.

La propuesta de intervención, constó de 3 etapas:

Etapas 1. Detección de necesidades de capacitación.

Etapas 2. Planeación de la capacitación.

Etapas 3. Impartición de la capacitación.

5.1 Etapas 1. Detección de necesidades de capacitación.

Objetivo Específico: Determinar las necesidades de información y formación del personal docente de la zona 95. Elaboración de un instrumento para realizar el diagnóstico de necesidades de capacitación.

Principales Actividades:

a) Elaboración de un instrumento para la detección de necesidades.

Existían necesidades de tipo manifiesto fácilmente observables en las visitas de supervisión, pero además se elaboró una lista verificable (Ver anexo 8) con el objeto de evaluar el cumplimiento de las actividades de las educadoras y conocer los juegos que utilizaban.

La lista verificable se elaboró en base a las actividades que marca el Programa de Educación Preescolar (PEP 1992) deben realizarse en una mañana de trabajo y con la clasificación que hace de juegos y actividades.

La lista contempla cinco indicadores que son:

Planeación,
Actividades en las que utiliza los juegos,
Tipos de juegos utilizados (según el PEP 92),
Para que utiliza el juego,
Lo que necesita conocer del juego.

A continuación se explica el procedimiento utilizado para el registro de datos.

- 1.- Jardín de niños: Escribir el nombre del plantel.
- 2.- Director: nombre del director que es el supervisor directo de la educadora.
- 3.- Fecha: se registra la fecha de observación.
- 4.- Indicadores: son los aspectos a verificar de la educadora.
- 5.- Educadora: Se asigna un número a cada educadora para registrar a todos los docentes.
- 6.- Años de servicio: Se registra el número que corresponde a los años que ha laborado el docente.
- 7.- Planeación: Cada indicador de la planeación de las actividades que la educadora cumpla será calificado con un (x) de lo contrario queda el espacio en blanco.
 - Plan diario: se asigna una (x) si elaboró su plan de trabajo y lo llevo a cabo.
 - Planeación del proyecto: se asigna una (x) si elaboró una planeación del proyecto.
 - Planeación de juegos: se asigna una (x) si existe en la planeación del proyecto una planeación de juegos.
- 8.- Actividades es las que utiliza juegos: se asigna una (x) en aquellas actividades en las que se auxilia del juego para realizarlas.
 - Cotidianas. Son actividades de saludo, despedida, revisión de aseo.
 - Libres. No tienen ningún propósito y generalmente se realizan en el tiempo de recreo.
 - Del proyecto. Son una serie de actividades con un fin común.
- 9.- Tipos de juegos utilizados : Se asigna una (x) si cumple con el indicador de lo contrario se deja en blanco.
 - Lenguaje. El educador realiza algún juego de lengua oral o escrita.
 - Psicomotrices. El educador realiza algún tipo de juego que implique movimiento.
 - Sensibilidad y expresión artística. Las actividades aquí son muy amplias y los juegos están relacionados con la música, dramatización, dibujo, pintura, modelado.
 - Naturaleza. Los juegos y actividades que aquí se registran están relacionadas al cuidado de la salud, ecología y ciencia (realizar experimentos sencillos).
 - Matemáticas. Presenta oportunidades para que el infante pueda cuantificar, medir, clasificar, ordenar, agrupar.

10.- Utiliza el juego para: Se asigna una (x) a la utilidad que la educadora le da con más frecuencia al juego.

- Llamar la atención.
- Control.
- Entretenimiento.
- Apoyar las actividades.

11.- Especificar necesidades de capacitación: Las educadoras mencionaron cuales eran sus dudas y necesidades y se asigno a éste una (x).

- Importancia del juego.
- Más juegos
- Teorías del juego.
- Bloques de juegos y actividades
- Planeación

b) Aplicación del instrumento para la detección de necesidades.

Se elaboró una ruta para visitar a todas las educadoras de la zona, asignando un día al azar a cada una de ellas sin importar su lugar de asignación.

Al llegar al aula se solicitaba a los niños permitieran observar su clase , las cuales inician a las 9 hrs. terminan a las 12 hrs y tienen un período de descanso de 30 minutos de 11:00 a 11:30 hrs. En este período se registraron las actividades realizadas en la lista verificable.

Las visitas se realizaron del 8 de enero al 8 de febrero de 1996

c) Procesamiento de la información.

Los resultados encontrados se pueden observar en las gráficas 1 a la 4 las cuales nos muestran los resultados obtenidos a través de la lista de verificación y visualizar fácilmente si los indicadores se cumplen o no.

Las gráficas nos muestran los porcentajes de cada uno de los indicadores, derivados la presencia de esto por las educadoras.

Los resultados encontrados fueron los siguientes :

* Planeación : El 100 % de las educadoras realizó su plan de clase y lo tenía registrado. El 96 % habían planeado su proyecto.

* Actividades en las que utiliza juegos : Para efectos de planeación las actividades se dividen en tres tipos. a) cotidianas, b) libres, c) del proyecto.

En lo que respecta a las actividades cotidianas el 57 % de las educadoras utilizan algún tipo de juego en actividades de salud, aseo, asistencia y despedida.

En las actividades libres el 33 % realiza algún tipo de juego en el tiempo de recreo.

Del proyecto: Solo el 10 % utiliza algún tipo de juego para apoyar estas actividades. (Ver gráfica 1)

* Tipos de juegos : El tipo de juegos que se maneja en este apartado corresponde a la clasificación de juegos y actividades manejadas en el Programa de Educación Preescolar 1992. De los juegos utilizados por las educadoras y registrados en las listas verificables se obtuvieron los siguientes resultados:

El 57 % de los juegos utilizados fueron juegos psicomotrices.

El 32 % juegos de sensibilidad y expresión artística.

El 9 % juegos de lenguaje.

Ninguno utilizó juegos relacionados con las matemáticas o con la naturaleza. (Ver gráfica 2)

* Utiliza el juego para :

El 38 % de las educadoras mencionaron que la utilidad que dan con mayor frecuencia al juego es como una forma de entretenimiento.

El 29 % mencionaron lo utilizan como una forma de control.

El 19 % mencionaron utilizarlo como apoyo a sus actividades.

El 14 % para llamar la atención. (Ver gráfica 3).

* Especificar necesidades de capacitación :

El 48 % de las educadoras expresó la necesidad de conocer más juegos para apoyar sus actividades.

El 21 % menciona la necesidad de conocer sobre los bloques de juegos y actividades (P.E.P. 1992).

El 18 % se interesó por conocer la importancia del juego.

Y el 13 % por conocer las teorías del juego. (Verá gráfica 4).

c) Producto. Listado de necesidades de capacitación.

1.- Es necesario enfatizar la importancia del juego en el niño preescolar, ya que como se puede observar la utilidad que las educadoras le dan con mayor frecuencia es para entretenimiento (38%) o como una forma de control (29%).

2.- Proporcionar un repertorio de juegos para apoyar las actividades de los docentes.

3.- Retomar la información sobre los bloques de juegos y actividades .

4.- Que las educadoras conozcan las diferentes teorías del juego

5.- Hacer énfasis en los juegos de lenguaje, naturaleza, matemáticas.

Con estos datos, así como comentarios hechos por las mismas educadoras y directoras se elaboró el curso de capacitación.

5.2 Etapa 2. Planeación de la capacitación.

La exigencia ética de responder a las necesidades de la práctica docente de los profesores de educación preescolar y el deber asumido de brindar un servicio institucional fueron un subyacente constante en el diseño y desarrollo del presente programa.

El objetivo institucional fue mejorar la práctica docente a partir de la práctica docente misma. Tomando en cuenta las necesidades específicas de cada región.

En una reunión con las directoras de los jardines de niños de la zona 95, en la que se solicitó expresaran las principales carencias de su personal, éstas hicieron referencia a la necesidad de ampliar el repertorio de juegos de las educadoras, además manifestaron que por la importancia de éste dentro de la educación preescolar era importante que las educadoras conocieran más sobre el juego.

Lo anterior aunado a los resultados obtenidos en la detección de necesidades sentó la base para el diseño del programa denominado "El juego".

El programa fue dirigido a todo el personal docente de la zona 95 que esta conformado por 21 educadoras y 5 directoras.

El método: "Es el ordenamiento lógico secuencial de actividades que conforman a cualquier proceso a fin de obtener un modo razonado de obrar en relación con un objetivo trazado" (Mendoza, 1985, p.21). Los métodos en función del número de participantes se clasifican en individuales y grupales.

Por las características de los contenidos así como por el número de personas a capacitar, el método utilizado fue un método grupal, un taller, por ser uno de los mas directos y a diferencia de un curso normal remarca la participación activa del asistente, e involucra no sólo la teoría sino también la práctica.

Objetivo del Curso : Los docentes adquirir n un nuevo repertorio de juegos que orienten y aporten ideas a fin de que puedan adaptarlos a sus propias necesidades didácticas y a la vez generar e inventar otros juegos acordes a su grupo y a las posibilidades escolares.

Principales Actividades:

a) Desarrollo de contenidos

A continuación se presentan los temas y objetivos específicos del programa de capacitación.

Tema	Objetivos	Específicos
1. El educador	El participante identificará la importancia de su labor.	
2. El niño	El participante identificar aspectos importantes del desarrollo del niño. El participante conocer algunas de las teorías del desarrollo del niño.	
3. Programa de Educación Preescolar	El participante analizar los principales lineamientos del Programa de Educación Preescolar. El participante conocer los objetivos del programa de educación preescolar. El participante conocer la organización del programa por proyectos.	

4. Importancia del juego	El participante analizar la importancia del juego en la educación preescolar.
5. Teorías del juego	El participante conocer algunas de las principales teorías del juego.
6. Juegos de Psicomotricidad	El participante practicar juegos de psicomotricidad.
7. Juegos de Sensibilidad y Expresión Artística	El participante practicar juegos de sensibilidad y expresión artística.
8. Juegos de lenguaje	El participante practicar juegos de lenguaje.
9. Juegos de Matemáticas	El participante practicar juegos de matemáticas.
10. Juegos de la Naturaleza	El participante practicará juegos relacionados con actividades de ecología, salud, ciencia.

Las técnicas didácticas utilizadas fueron: 1) Técnicas expositivas como la conferencia. 2) Técnicas de discusión en pequeños grupos entre los cuales se utilizaron corrillos, di logos simultáneos, lectura comentada. Técnicas de dramatización como el juego de roles.

Los apoyos didácticos utilizados para facilitar el aprendizaje variaron según el tema a abordar y se contó con los siguientes: Pizarrón, proyector de acetatos, rotafolio, televisión, videocasetera, mecanogramas de apoyo a los temas.

Toda la información se encuentra organizada en la carta descriptiva del taller la cual se presenta en el anexo 9.

b) Diseño de la evaluación

El instructor debe estar atento al desempeño de los capacitados, para conocer si estos han alcanzado o no los objetivos. Los criterios que se tomaron para evaluar fueron, la participación en el proceso de aprendizaje, la interacción grupal, la confrontación de experiencias educativas, además de una prueba de redacción libre el cual se aplicó en forma colectiva al finalizar el curso y se presenta en el anexo 10.

5.3 Etapa 3 Impartición de la capacitación

El curso tuvo una duración de 4 días del 6 al 9 de Mayo de 1996.

Debido a que los cursos se realizan dentro del horario de trabajo y esto significa suspensión de labores, estos no pueden prolongarse por más de 3 días, en este caso hubo un permiso especial en el cual fueron autorizados cuatro días para que se llevara a cabo el taller.

Se dió aviso con anticipación a todo el personal docente y directivo de los Jardines de Niños que integran la zona 95 sobre la cede y horario del curso.

El horario en que llevó el curso fue de 8:30 a 12:30 el cual es el horario normal de la jornada de trabajo.

Las instalaciones en las que se realizó fue en una de las aulas del Jardín de Niños "Jean Piaget" en donde se cuenta con aulas de mayor tamaño y el equipo necesario para estos eventos. Además de ser un punto de fácil acceso para todo el personal y el único que cuenta con servicio de café para el receso.

La supervisora de zona fue la encargada de la apertura del curso y constatar la asistencia de los participantes.

Se prepararon con anticipación todos los apoyos didácticos con el fin de que quedar todo preparado para las sesiones y así realizar todas las actividades en forma dinámica.

La estructura de las sesiones fue la siguiente:

Redacción de objetivos: consistió en describir la conducta que se espera del alumno al finalizar la experiencia de enseñanza-aprendizaje (Chavez y Medina, 1987, p. 16).

Contenidos: Estos consisten en los conocimientos habilidades y actitudes que el sujeto debe adquirir para lograr los objetivos.

Apoyos didácticos: Fueron auxiliares importantes en la comunicación, son instrumentos que el instructor emplea para facilitar el aprendizaje haciendo más dinámico y vistoso el curso. (Arias, 1991, p.23). La información anterior puede observarse en la carta descriptiva que se encuentra en el anexo 9.

Proceso metodológico: consistió en la aplicación de diversas técnicas utilizadas para dirigir el aprendizaje de los profesores.

Evaluación: El objetivo de este apartado es medir la adquisición de las habilidades y conocimientos establecidos en los objetivos del programa por parte de los participantes y que de acuerdo a Coll (1995, p.129) se refiere a los progresos, dificultades y bloqueos, etc. que ocurren durante el proceso de aprendizaje. Los criterios a evaluar fueron: la participación de los profesores durante las sesiones, la reflexión individual y grupal, confrontación de ideas.

Observaciones: Sirvieron para anotar las acciones relevantes durante el desarrollo de las sesiones de capacitación.

En el apartado de Evaluación se explicitan las cuatro sesiones que conformaron el taller.

CAPITULO VI EVALUACION

La evaluación es inherente a todo proceso educativo, su función es comprobar en que grado se alcanzaron los objetivos propuestos por el programa.

Para poder evaluar la presente intervención fue necesario analizar los resultados de evaluaciones parciales que se presentaron a lo largo del mismo.

Las cuales son las siguientes:

1. Listas verificables. Estas se presentan a través de gráficas de resultados encontrados durante el diagnóstico.
2. Listas verificables de seguimiento. Al igual que el diagnóstico se presentan a través de gráficas de los resultados encontrados durante el seguimiento.
3. Reportes de seguimiento. En cada Jardín de Niños se comento con las directoras, como jefes directos, que cambios observaron en las educadoras después del curso y se registraron éstos en un documento denominado "Reporte de seguimiento".
4. Reportes de la sesión. En donde a través de un análisis es posible extraer datos importantes del trabajo.

6.1. Listas Verificables.

El primer punto a analizar son las gráficas (1,2,3,4) en donde se encuentran representados los datos obtenidos durante el diagnóstico los cuales reflejan las necesidades existentes en ese momento y se muestran a continuación.

Gráfica No. 1

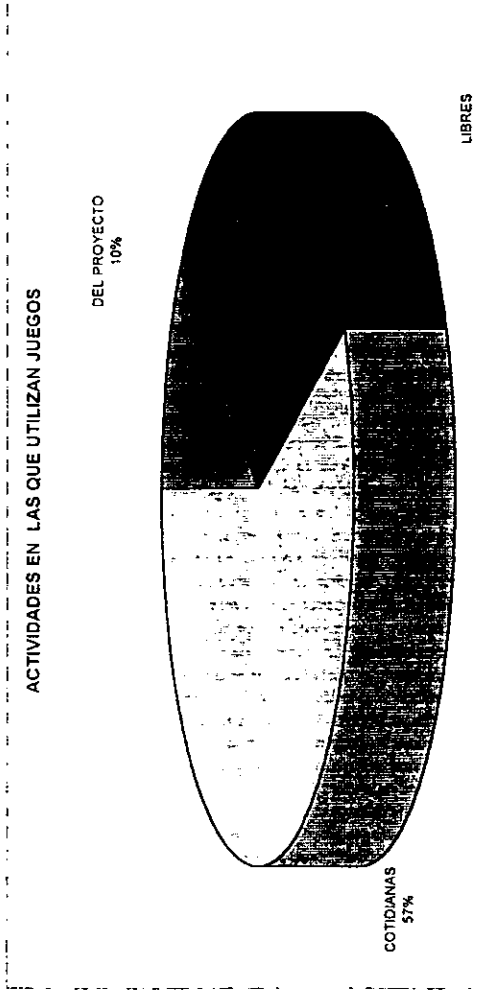
Actividades en las que utiliza juegos : Para efectos de planeación las actividades se dividen en tres tipos. a) cotidianas, b) libres, c) del proyecto.

En lo que respecta a las actividades **cotidianas** el 57 % de las educadoras utilizaron algún tipo de juego en actividades de saludo, aseo, asistencia y despedida.

En las actividades **libres** el 33 % realiza algún tipo de juego en el tiempo de recreo.

Del **proyecto**: Solo el 10 % utiliza algún tipo de juego para apoyar estas actividades.
(Ver gráfica 1)

GRAFICO 1



DETECCION DE NECESIDADES

Gráfica No 2

* Tipos de juegos : El tipo de juegos que se maneja en este apartado corresponde a la clasificación de juegos y actividades manejadas en el Programa de Educación Preescolar 1992.

De los juegos utilizados por las educadoras y registrados en las listas verificables se obtuvieron los siguientes resultados:

El 57 % de los juegos utilizados fueron juegos psicomotrices.

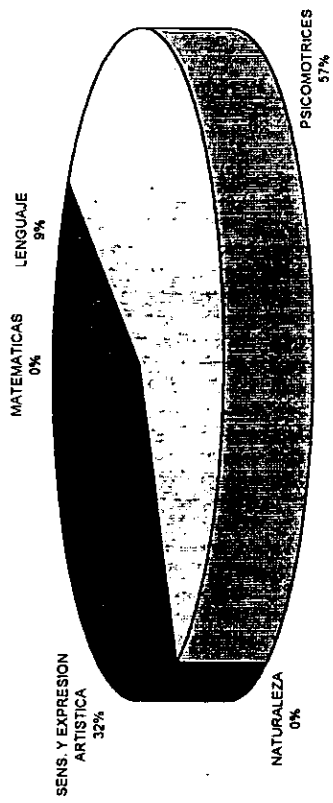
El 32 % juegos de sensibilidad y expresión artística.

El 9 % juegos de lenguaje.

Ninguno utilizó juegos relacionados con las matemáticas o con la naturaleza. (Ver gráfica 2)

GRAFICO 2

TIPOS DE JUEGOS UTILIZADOS



DETECCION
DE
NECESIDADES

Gráfica No 3

* Utiliza el juego para : El 38 % de las educadoras mencionaron que la utilidad que dan con mayor frecuencia al juego es como una forma de entretenimiento.

El 29 % mencionaron lo utilizan como una forma de control.

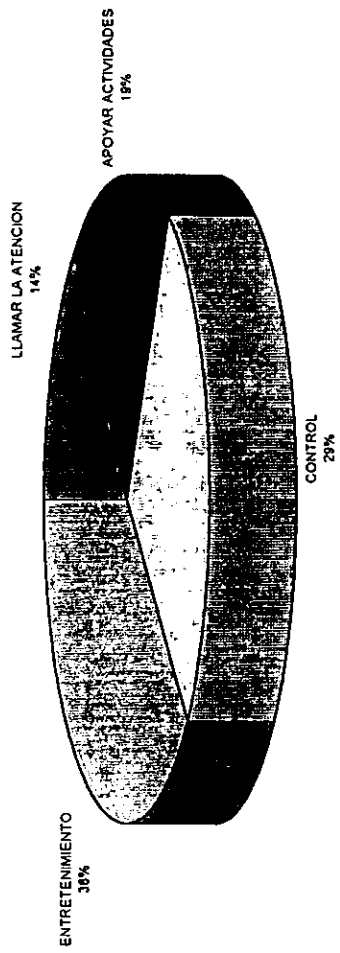
El 19 % mencionaron utilizarlo como apoyo a sus actividades.

El 14 % para llamar la atención. (Ver gráfica 3).

Como se puede observar en los resultados anteriores la utilidad que las educadoras le dan con mayor frecuencia al juego es como una forma de entretenimiento (38%) o como una forma de controlar al grupo (29%), mencionando en un porcentaje menor (19%) el utilizarlo como apoyo a sus actividades. De aquí la necesidad de rescatar la importancia del juego en el nivel preescolar.

GRAFICO 3

UTILIZA EL JUEGO PARA:



DETECCION
DE
NECESIDADES

Gráfica No 4

* Especificar necesidades de capacitación : El 48 % de las educadoras expresó la necesidad de conocer más juegos para apoyar sus actividades.

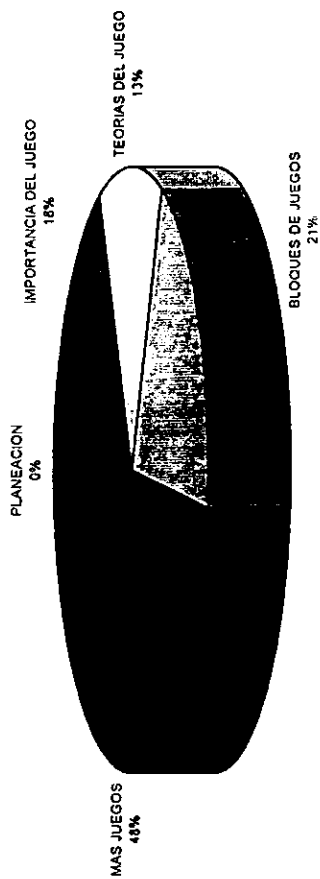
El 21 % menciona la necesidad de conocer sobre los bloques se juegos y actividades (P.E.P. 1992).

El 18 % se interesó por conocer la importancia del juego.

Y el 13 % por conocer las teorías del juego. (Ver gráfica 4).

GRAFICO 4

ESPECIFICAR NECESIDADES DE CAPACITACION



DETECCION
DE
NECESIDADES

6.2. Listas verificables de seguimiento.

Para evaluar la presente intervención y con el propósito de observar la práctica docente dentro de su contexto escolar se realizaron visitas de seguimiento durante el mes de Junio de 1996 .

De estas se desprenden dos instrumentos: el primero son las listas verificables que nuevamente fueron aplicadas a las educadoras con grupo y el segundo son los reportes de seguimiento, los cuales se analizan en apartado 6.3 de éste capítulo.

Para la aplicación de las listas verificables de seguimiento se realizó el mismo procedimiento que en las de diagnóstico, se elaboró una ruta para visitar a todas las educadoras de la zona, asignando un día al azar a cada una de ellas sin importar su lugar de asignación.

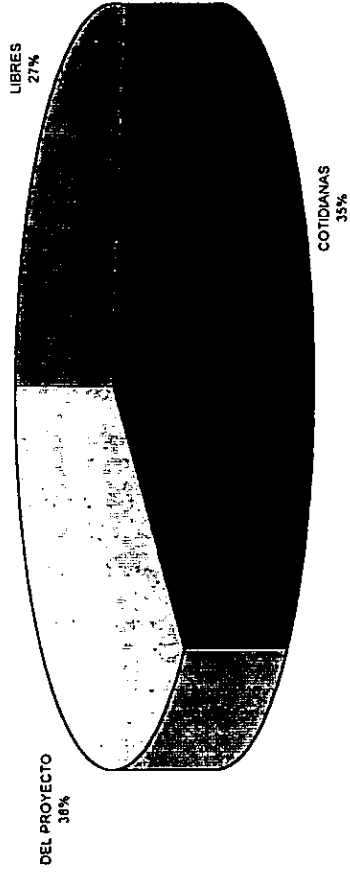
Al llegar al aula se solicitaba a los niños permitieran observar su clase y se procedía a registrar las actividades realizadas en la lista verificable.

Los resultados de las listas verificables de seguimiento al igual que en la primera etapa, se presentan a través de las gráficas 5,6,7 las cuales se presentan a continuación.

Posterior a estas se muestra un cuadro con los porcentajes obtenidos tanto en las listas verificables de diagnóstico como en las de seguimiento .

GRAFICO 5

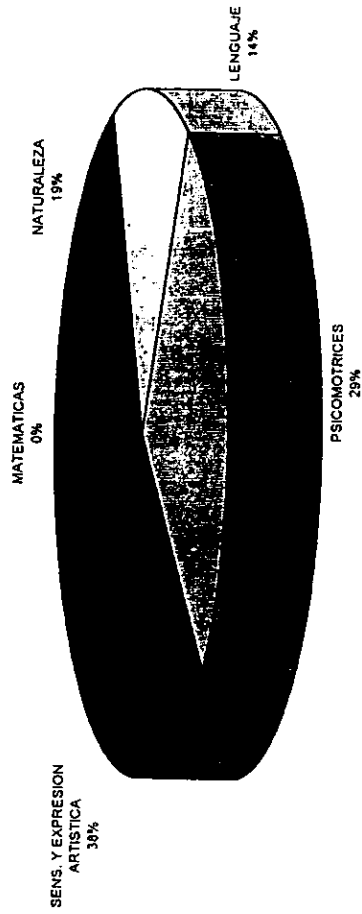
ACTIVIDADES EN LAS QUE UTILIZAN JUEGOS



SEGUIMIENTO

GRAFICO 6

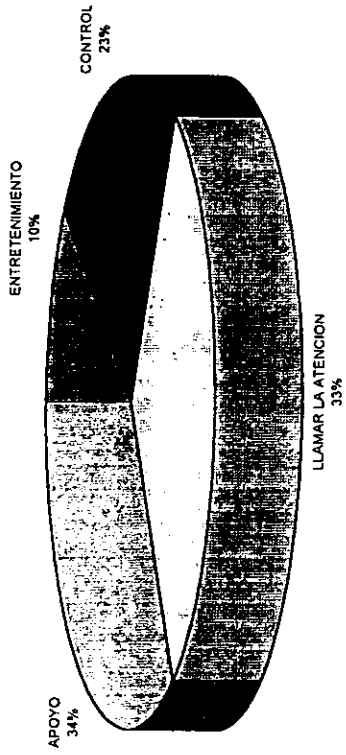
TIPOS DE JUEGOS UTILIZADOS



SEGUIMIENTO

GRAFICO 7

UTILIZA EL JUEGO PARA:



SEGUIMIENTO

El siguiente cuadro muestra los resultados de las listas verificables en dos apartados diagnóstico y seguimiento.

LISTAS VERIFICABLES	Diagnóstico	Seguimiento
PLANEACION		
Plan de clase	100%	100%
Proyecto	96%	100%
ACTIVIDADES EN LAS QUE UTILIZA JUEGOS		
Cotidianas	57%	35%
Libres	33%	27%
Del proyecto	10%	38%
TIPOS DE JUEGOS UTILIZADOS		
Lenguaje	9%	14%
Psicomotrices	57%	29%
Senc. Expresión Artística	32%	38%
Naturaleza	-	19%
Matemáticas	-	-
UTILIZA EL JUEGO PARA :		
Control	29%	23%
Entretención	38%	10%
Llamar la atención	14%	33%
Apoyar actividades	19%	34%

Del cuadro anterior se desprenden las siguientes observaciones:

- * Todas las educadoras realizaban la planeación de su clase aun antes de la intervención.
- * Hubo una disminución de la utilización de juegos en las actividades cotidianas (salud, aseo) y libres (recreo).
- * Se incremento la utilización de juegos en las actividades del proyecto.
- * Disminuyo la utilización de juegos psicomotrices.
- * Se incremento el uso de juegos de lenguaje, sensibilidad artística y en mayor porcentaje los de relación con la naturaleza.
- * Disminuyo la utilización del juego con el propósito de controlar al grupo.

* Disminuyo considerablemente la utilización del juego con el propósito de entretenimiento.

* Se incremento la utilización del juego con el propósito de llamar la atención y apoyar las actividades.

6.3. Reportes de seguimiento.

A continuación se presenta un análisis de los reportes en los cuales colaboraron cada una de las directoras de los Jardines de Niños de la zona 95.

El análisis de los reportes de seguimiento muestra lo siguiente:

* Todas las directoras coinciden en señalar hubo cambios favorables después de la intervención.

Entre los cambios favorables que hubo en las educadoras mencionan los siguientes:

* Incrementaron los juegos que conocen.

* Utilizan juegos que antes no utilizaban.

* Le dan mayor importancia al juego.

* Inventan juegos.

* Registran en su plan diario los juegos que van a utilizar.

* Recordaron información sobre el Programa de Educación Preescolar.

* Ubican los juegos en relación a los bloque de juegos y actividades estipulados en el P.E.P.

REPORTE DE SEGUIMIENTO

JARDIN DE NINOS: "Jean Piaget"

DIRECTORA : Leonida Ortega Salgado.

EDUCADORAS : 5

Se registraron cambios favorables si (x) no ()

CAMBIOS FAVORABLES:

Las educadoras estan más concientes del papel que desempeña el juego en el niño.
Incrementaron los juegos que conocen.
Reafirmaron sus conocimientos sobre el programa de educación preescolar.
En su trabajo diario han hechado mano de juegos diferentes a los que practicaban.

CAMBIOS DESFAVORABLES: Ninguno

OBSERVACIONES: El curso fue muy interesante pero considero falto tiempo para ver con calma algunos temas.

REPORTE DE SEGUIMIENTO

JARDIN DE NIÑOS: "Gabriela Mistral"

DIRECTORA : Graciela Ramirez Baltazar.

EDUCADORAS : 7

Se registraron cambios favorables si (x) no ()

CAMBIOS FAVORABLES:

Las educadoras realizan juegos que antes no realizaban.

Registran en su plan diario sus juegos y actividades haciendo relación al bloque que pretenden estimular.

Ubican los juegos en relación a los bloques de juegos y actividades.

Le han dado mayor importancia al juego.

han mejorado su planeación diaria.

CAMBIOS DESFAVORABLES:

Algunas educadoras no están conscientes de su papel y no toman en serio estos cursos.

OBSERVACIONES :

Sería bueno se nos proporcionara material para realizar otros juegos.

Realizar estos cursos a principio del ciclo escolar.

Los materiales para los juegos son sencillos.

REPORTE DE SEGUIMIENTO

JARDIN DE NIÑOS: "Gregorio Torres Quintero"

DIRECTORA : Maricela Ramirez Torres.

EDUCADORAS : 4

Se registraron cambios favorables si (x) no ()

CAMBIOS FAVORABLES:

Registran en su plan diario sus juegos y actividades .
Le han dado mayor importancia al juego.
Se rescato la información con respecto a los bloques de juegos y actividades.
Conocen sus funciones como educadoras.
Los juegos han pasado de ser juegos tradicionales.
Han utilizado juegos para apoyo a los proyectos.
En sus planes de trabajo anteriores los cantos y juegos se utilizaban para actividades cotidianas de salud y aseo, actualmente han implementado juegos en el desarrollo de los proyectos.
Inventan juegos.

CAMBIOS DESFAVORABLES:

Ninguno

OBSERVACIONES :

Conocen la importancia de su labor como educadoras pero en ocasiones no lo llevan a cabo, por lo que me agrado el tema "el educador".
Los materiales que se utilizaron para los juegos me agradaron por que no son elaborados, son material que se tiene dentro de las aulas.

REPORTE DE SEGUIMIENTO

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

JARDIN DE NIÑOS: "Constituyentes de 1917"

DIRECTORA : Elvia Ermeregildo Nuñez.

EDUCADORAS : 2

Se registraron cambios favorables si (x) no ()

CAMBIOS FAVORABLES:

La educadoras conocieron aspectos importantes del desarrollo del niño

Incrementaron sus juegos.

Recordaron los lineamientos sobre el programa de educación preescolar.

En su planeación diaria hay nuevos juegos.

Le dan un propósito al juego y no solo para controlar al grupo.

Crean nuevos juegos de acuerdo al propósito que desean lograr en los niños.

CAMBIOS DESFAVORABLES:

Las educadoras en ocasiones se dedican a un solo tipo de juego "el que se les proporcionó y no inventan otros".

OBSERVACIONES : Toman en cuenta el interés del niño en la planeación de sus actividades y tratan de realizar tales actividades de forma novedosa para no perder ese interés.

Mencionan que les ha costado un poco de trabajo realizar algunas actividades por que es más fácil hacer las cosas de manera dirigida.

REPORTE DE SEGUIMIENTO

JARDIN DE NIÑOS: "Loma del Carmen"

DIRECTORA : Araceli Barbosa Luna.

EDUCADORAS : 3

Se registraron cambios favorables si (x) no ()

CAMBIOS FAVORABLES:

Conocen la importancia del juego, y saben como puede simplificar su trabajo.

Utilizan juegos en sustituto de actividades manuales dirigidas.

Utilizan el juego como apoyo al logro de los objetivos de sus proyectos.

Inventan nuevas rimas , canciones y actividades en base a las que conocían.

Los juegos que utilizan están registrados en su libreta de planes

Le dan un propósito al juego.

CAMBIOS DESFAVORABLES: Ninguno

OBSERVACIONES: Los aspectos teóricos como las teorías del desarrollo y del juego tienden a olvidarse por no practicarse, los contenidos del curso deberían ser con más ideas para la labor diaria.

6.4. Reportes de sesión.

En lo que respecta a estos se realizó un análisis de contenido al apartado de observaciones por ser est, donde se anotaron las acciones relevantes durante el desarrollo de las sesiones de capacitación.

En cuanto a los reportes de la sesión se concluye lo siguiente:

- * Se observó la asistencia del 100% de los participantes.
- * Se observó disposición para realizar el trabajo grupal.
- * Los docentes participaban aportando ideas.
- * Preguntaban y comentaban sus experiencias.
- * Inventaban nuevos juegos a partir de los presentados.
- * Tomaron acuerdo sobre planeación y registro de sus actividades.

A continuación se presentan cada una de las sesiones del taller de capacitación.

PRIMERA SESION

OBJETIVOS

Las educadoras

- Conocerán los contenidos del taller.
- Expondrán sus expectativas.
- Establecerán las reglas a seguir durante el taller.
- Analizarán la importancia de su labor.
- Comprenderán aspectos importantes del desarrollo del niño

CONTENIDOS:

1. El educador.
 - Tipos de educador.
 - Cualidades y funciones del educador.
2. El niño.

Presentación de las principales teorías del desarrollo del niño (S. Freud, H. Wallon, J. Piaget, Erikson.)

APOYOS DIDACTICOS:

Material escrito relacionado con los temas.
Pizarrón, hojas de rotafolio, vídeo, cassette, pizarrón.
Reglamento de trabajo.

PROCESO METODOLOGICO:

Técnicas: Expositiva, lluvia de ideas, lectura comentada, corrillos.

Descripción

El asesor:

- a) Dirigirá una lluvia de ideas sobre lo que es un educador, escribe las ideas principales en el pizarrón.
- b) Proporcionará al participante el material escrito (Tipos de educador). Solicita leer el material en forma individual y después comentarlo con el grupo.
- c) Utilizará la técnica de corrillos para analizar la información sobre cualidades y funciones del educador. Se obtienen conclusiones por subgrupo que después son presentadas al grupo.
- d) Presentará un vídeo sobre que es un niño, organiza una lluvia de ideas con el grupo, las ideas principales son anotadas en el pizarrón.
- e) Utilizará la técnica de corrillos para dividir en subgrupos y analizar la información sobre las teorías del desarrollo del niño. Nombra un moderador por subgrupo que presente las conclusiones al grupo.
- f) Hará un resumen sobre las teorías del desarrollo.

EVALUACION:

Se consideró:

- La participación individual y grupal de las educadoras a lo largo de la sesión.
- La confrontación de ideas y experiencias de los docentes.
- La toma de decisiones

OBSERVACIONES:

- La disposición de los docentes para realizar el trabajo fue altamente satisfactoria.
- Se manifestó libertad de expresión, las educadoras preguntaban al asesor.
- Los participantes anotaban puntos de interés, participaban con preguntas y aportaban ideas y experiencias.

SEGUNDA SESION

OBJETIVOS

Las educadoras:

- Conocerán los principales lineamientos del Programa de Educación Preescolar.

CONTENIDOS

1. Objetivos del programa de educación preescolar.
2. Organización del programa por proyectos.
3. Etapas del proyecto
4. Bloques de juegos y actividades.
5. Espacio y tiempo.
6. Aspectos metodológicos.
7. Planeación de actividades.

APOYOS DIDACTICOS

Programa de Educación Preescolar 1992.

Libro de bloques de juegos y actividades 1993.

Acetato, pizarrón.

PROCESO METODOLOGICO

Técnicas: Expositiva, seminario

Descripción

El asesor:

- a) Realizará la presentación del tema y objetivo.
- b) Coordinará la presentación de cada uno de los subgrupos, los cuales se formaron con anterioridad asignándoles la bibliografía y el tema a desarrollar.
- c) Utilizará como técnica de apoyo el seminario asignando un director para coordinar las ideas y un secretario por subgrupo.
- d) Escuchará la información presentada por cada uno de los subgrupos y la reafirma en caso necesario.

EVALUACION:

Se consideró:

- La participación individual y grupal de las educadoras a lo largo de la sesión.
- La confrontación de ideas y experiencias de los docentes.
- La toma de decisiones

OBSERVACIONES:

- Las educadoras presentaron el tema que les tocó con orden y claridad en su exposición.
- La disposición para realizar el trabajo grupal fue satisfactoria.
- Los docentes tomaban notas, hacían preguntas y aportaban ideas.
- Tomaron acuerdos con respecto a la planeación de actividades.

TERCERA SESION

OBJETIVOS

A través de las actividades de esta sesión se pretende que las participantes:

- Analicen la importancia del juego en el nivel preescolar.
- Conozcan las funciones del juego.
- Conozcan los valores del juego.
- Conozcan las principales teorías del juego.

CONTENIDOS

1. Importancia del juego.
2. Funciones del juego.
3. Valores del juego.
4. teorías del juego.

APOYOS DIDACTICOS

Material escrito relacionado con el juego.
T.V., Videocassette, Hojas de rotafolio, Pizarrón.

PROCESO METODOLOGICO

Técnicas: Observación, Cornillos.

Descripción

El asesor:

- a) Mostrará el vídeo "el juego"
- b) Cuestionará a las educadoras sobre la importancia del juego.
- c) Anotará los comentarios de los participantes.
- d) Coordinará las conclusiones del grupo.

funciones del juego

- a) Proporcionará el material escrito.
- b) Utilizará la técnica de corrillos para formar pequeños grupos y analizar la información.
- c) Coordinará la presentación de las conclusiones de cada subgrupo.

Valores del juego

- a) Proporcionará el material escrito.
- b) Utilizará la técnica de corrillos para formar pequeños grupos y analizar la información.
- c) Coordinará la presentación de las conclusiones de cada subgrupo.

Teorías del juego

- a) Proporcionará el material escrito del tema.
- b) Exposición: el asesor explica ordenadamente el contenido del material referente a las siguientes teorías.
Excedente de energía, Esparcimiento y recuperación, Preparación, Recapitulación, Cresimiento y mejoramiento, Reestructuración cognoscitiva.
- c) Hace recapitulación oral y resumen.

EVALUACION

Factores a considerar:

- La participación individual y grupal de las educadoras a lo largo de la sesión.
- La confrontación de ideas y experiencias de los docentes.
- La toma de decisiones

OBSERVACIONES:

Las intervenciones generales de los docentes fueron las siguientes:

- Disposición de los profesores para escuchar la exposición.
- Se observaba interés por preguntar y tomar notas.
- Aportaban y comentaban sus experiencias.

CUARTA SESION

OBJETIVOS

A través de las actividades de esta sesión se pretende que las educadoras:

- Conozcan juegos de psicomotricidad
- Practiquen juegos de psicomotricidad.
- Conozcan juegos de lenguaje.
- Practiquen juegos de lenguaje.
- Conozcan juegos de matemáticas.
- Practiquen juegos de lenguaje.
- Conozcan juegos de naturaleza.
- Practiquen juegos de naturaleza.

CONTENIDOS

1. Juegos psicomotrices.
2. Juegos de lenguaje.
3. Juegos de matemáticas.
4. Juegos de naturaleza

APOYOS DIDACTICOS

Material escrito relacionado con el repertorio de juegos.

PROCESO METODOLOGICO

Técnicas: Dramatización, lectura comentada,

Descripción

El asesor:

- a) Proporcionará el material escrito.
- b) Formará grupos para leer el material y comentarlo.
- c) Estimulará a cada participante para que exprese sus ideas.
- d) Formará nuevos grupos y dar un tiempo para la representación de sus juegos.
- e) Coordinará las representaciones de cada grupo.
- f) Observará y retroalimentará .
- g) Aplicará un cuestionario .
- h) Realizará el cierre del taller.

EVALUACION

Factores a considerar:

- La participación individual y grupal de las educadoras a lo largo de la sesión.
- La confrontación de ideas y experiencias de los docentes.
- La toma de decisiones

OBSERVACIONES:

Las intervenciones generales de los docentes fueron las siguientes:

- Disposición de los profesores para revisar la información y comentarla.
- Se observaba interés al preguntar y tomar notas.
- Aportaban y comentaban sus experiencias.
- Participación activa en las dramatizaciones.
- Inventaban nuevos juegos a partir de los presentados.

ANALISIS

ANALISIS

Como se ha visto a lo largo de este estudio el juego es un elemento esencial para el desarrollo del niño. Aprende jugando y asimila la realidad a través del juego, (Baques, 1989, p.12).

En la escuela la responsabilidad educativa que se le concede al juego recae en gran parte en la educadora, de ahí que su preparación sea la clave del proceso educativo.

El trabajo realizado intentó por medio de un proceso de capacitación brindar a las educadoras de educación preescolar de la zona 95 algunos elementos necesarios para su labor. Se realizó toda una serie de actividades que fueron desde la detección de necesidades de capacitación hasta el seguimiento en el aula, este último necesario para verificar y dar testimonio del que hacer de los involucrados en el proceso de capacitación y no quedar únicamente como impartidores de cursos. Los encargados de la función de capacitación deben buscar no solo la adquisición y desarrollo de habilidades específicas, sino además la consecución de un proceso educativo formativo, cuyos resultados no se den exclusivamente en el aspecto laboral sino que incluyan aspectos concernientes al ser humano. (Bernal e Islas, 1914, en Villar 1995, p.174).

El conocimiento teórico en el curso de capacitación se abordó desde el punto de vista crítico y reflexivo, los temas abordados, el educador, el niño, programa de educación preescolar, el juego, presentaron contenidos que para el profesor representaban un medio para solucionar los problemas que se presentan en su hacer cotidiano.

La teoría y la práctica deben estar completamente relacionadas mediante una visión del profesor como profesional investigador que comprende las base teóricas esenciales que fundamentan su práctica y sabe usar las teorías de forma personal y adecuada (Adler, 1993, en Villar 1995, p. 176).

La actualización de conocimientos representaran la estructura de la mejora profesional, el profesor da sentido a su que hacer si busca las bases teóricas que fundamentan su actuación en clase, desde esta perspectiva los conocimientos adquiridos cobran sentido si se les lleva a la acción. En las visitas de seguimiento a través de la comparación de las listas verificables de diagnóstico y seguimiento se observó un incremento en la utilización de juegos en las actividades de los proyectos. La utilización del juego con el propósito de entretener y controlar al grupo disminuyo aumentando su utilización para apoyar las actividades de aprendizaje y llamar la atención de los niños.

En los reportes de seguimiento realizados a las directoras de cada plantel todas coincidieron en señalar cambios favorables derivados de la intervención, entre los cuales mencionaron la utilización de nuevos juegos y el registro de estos en su planeación lo cual nos habla de la utilización de información con respecto al programa de educación preescolar y el juego.

La evaluación sirvió como indicador de los logros alcanzados de todos los involucrados en el programa propuesto, la evaluación permitió verificar la reconstrucción de la práctica docente donde los beneficiados fueron los docentes, alumnos y el propio centro de trabajo.

Al inicio, durante y al término del programa, se mantuvo la motivación, las buenas relaciones interpersonales. los profesores crearon conciencia de grupo, colaboración mutua y una dinámica grupal basada en la confrontación de experiencias, existía disposición para revisar la información y comentarla hubo participación activa en las actividades en donde a partir de los juegos presentados inventaban nuevos. Esta integración grupal permite confrontar los conocimientos adquiridos en el trabajo individual estimulan la iniciativa y creatividad propician las relaciones humanas y favorecen la investigación individual y en equipo (Ferrini, 1991, p.71).

CONTRIBUCION

El someter a una continua revisión los métodos y técnicas derivadas de la psicología a permitido comprender la utilidad de las estrategias empleadas y a su vez enriquecerlas a través de la experiencia, mejorarlas o modificarlas sistemáticamente, con la conciencia plena de que mientras mayor sea la riqueza de nuestros profesores en todos los sentidos, mejor será la educación y formación que obtendrán los educandos.

El presente reporte laboral contribuyó aportando las bases teóricas necesarias para conocer el desarrollo del niño y poder comprender la importancia de el juego en el desarrollo de éste. Los juegos que se presentaron a los docentes tuvieron la finalidad de orientar y aportar algunas ideas a las educadoras de forma que puedan adaptarlos a sus propias necesidades didácticas y a la vez generar e inventar otros juegos acordes con su grupo y las posibilidades escolares.

El trabajo diario del docente requiere que las acciones educativas que emprendan tengan valor pedagógico e influyan en la formación del alumno que tiene en sus manos, de lo contrario generaría una práctica docente sin sentido, ofreciendo una educación artificial.

Para evitar realizar una práctica docente desarticulada es necesario sistematizar y planificar el hecho educativo, es decir, se precisa conocer qué se pretende lograr, así como un conocimiento amplio del niño de esta edad, sin olvidar que las experiencias educativas por simples que parezcan deben responder a un por qué.

Durante el curso se pudo observar la realización de tareas individuales y en equipo, la reflexión de maestros y alumnos al abordar algún tema, así como las estrategias y materiales utilizados en la dinámica de grupo.

En cuanto a los participantes la estructura del taller permitió que analizaran en forma personal la actividad que hasta el momento estaban realizando, así como, si esta satisfacía sus necesidades los participantes compartieron sus experiencias con el grupo e instructor lo cual enriqueció el trabajo.

La idea de presentar el trabajo realizado surge ante la inquietud de poder compartir la experiencia con todo aquel que se interese en el tema y quiera conocer como el psicólogo enfrenta los problemas en el campo de trabajo.

ANEXO 1

ETAPAS DEL PROYECTO

El proyecto

Constituye una organización del juego y actividades en torno a un problema, una pregunta, una actividad concreta, etc., que integra los diferentes intereses de los niños. Las diferentes acciones que se generan, organizan y desarrollan, cobran sentido y articulación con el proyecto

Características

Es coherente con el principio de globalización.

Se fundamenta en la experiencia de los niños.

Reconoce y promueve el juego y la creatividad como expresiones del niño.

Favorece el trabajo compartido para un fin común

LA ORGANIZACIÓN DEL PROGRAMA POR PROYECTOS

Integra el entorno natural y social

Propicia la organización coherente del juego y actividades.

Posibilita las diversas formas de participación de los niños

- búsqueda
- exploración
- observación
- confrontación

Promueve la participación, creatividad y reflexibilidad del docente en el desarrollo del programa

Etapas y orientaciones generales del proyecto

Etapas	El docente	Niños/as
<p>PRIMERA ETAPA</p> <p>SURGIMIENTO DEL PROYECTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Escucha. * Observa. * Estimula * Sugiere. * No impone. 	<p>Algunos proyectos pueden elegirse a partir de:</p> <p>Juegos y actividades libres de los niños (dramatización, lecturas, construcciones, etc.)</p> <p>Observaciones y experiencias grupales (visitas a centros de trabajo, excursiones, etc.)</p> <p>Sucesos imprevistos (una tormenta, llegada de un circo, etc.)</p> <p>Experiencias individuales de los niños (temas que comentan después de las vacaciones.)</p>
<p>ELECCION DEL PROYECTO</p>		<p>Alternativas sugeridas por el docente (¿qué les gustaría sembrar?).</p>
<p>PLANEACION GENERAL DEL PROYECTO</p> <p>Proponen lo que van a hacer y plantean las primeras previsiones</p> <p>Representan los planes del proyecto con dibujos, recortes, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Escucha * Observa * Analiza la viabilidad del proyecto. * Propone alternativas. * Orienta la representación gráfica. * Realiza la planeación general del proyecto 	<p>Actividades comunes a toda la escuela (fiestas patrias, día de la primavera, etc.)</p> <p>Tradiciones y fiestas de la comunidad (día de muertos, día de reyes, etc.)</p>

Los niños/as		El docente
<ul style="list-style-type: none"> * Trabajan en equipo. * Colaboran en la realización común de actividades complejas. * Exploran experimentan (materiales, formas de usarlos , expresiones verbales, artísticas, etc.) * Comparar (materiales, propuestas, formas de trabajo, resultados, etc.) * Discuten y argumentan. 	<p style="text-align: center;">SEGUNDA ETAPA</p> <p style="text-align: center;">REALIZACION DEL PROYECTO</p> <p style="text-align: center;">Actividades y juegos con significación para los niños en el contexto del proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Organiza al grupo para actividades diversas. * Observa. * No da modelos. * Sugiere. * Orienta en la invención de sus formas. * Orienta. * Prevé y sugiere acciones atendiendo a los bloques de juegos y actividades. * Promueve la reflexión sobre las decisiones y actividades. * Ayuda en la solución de problemas (a solicitud de los niños). * Aconseja "técnicamente" a los niños (cómo usar un material, etc.).

Los niños/as		El docente
<ul style="list-style-type: none"> * Comparan planeación y realizaciones. * Narran y comentan experiencias. * Cuentan y consideran sus experiencias * Consideran otras posibles vías de acción. * Dramatizan situaciones. 	<p style="text-align: center;">TERCERA ETAPA</p> <p style="text-align: center;">Culminación. Autoevaluación grupal.</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Guía la reflexión sobre los resultados. * Observa. * Escucha. * Promueve la reflexión sobre las actividades realizadas: obstáculos, logros y preferencias.

ANEXO 2

BLOQUES DE JUEGOS Y ACTIVIDADES

SENSIBILIDAD Y EXPRECIÓN ARTÍSTICA

- Dibujan en distintos momentos.
- construyen maquetas.
- Inventan y cantan canciones.
- Toman fotografías, las miran, disfrutan con ellas.
- Miran cuadros, fotos, grabados.
- Juegan y hacen dramatizaciones alrededor de la estación construida.

RELACION CON LA NATURALEZA

- Buscan materiales en el jardín y en otros lugares de la colonia
- Visitan la estación de ferrocarril.
- Utilizan materiales que provienen de recursos naturales.

PSICOMOTRICIDAD

- Experimentan y construyen con cajas de cartón
- Prueban materiales de distinta textura y consistencia: barro, carton y papeles para hacer tejas.
- En cuanto a la eastructuración del tiempo,marcan diariamente los días que faltan para la visita.
- Juegan a formar túnele y trenes con sus cuerpos.
- Dibujan, recortan y pegan las tejas sobre un cartón.
- Construyen una maqueta con material de construcción.
- Cambian, corren, suben y bajan durante la visita y en muchos otros momentos del proyecto.

MATEMATICAS

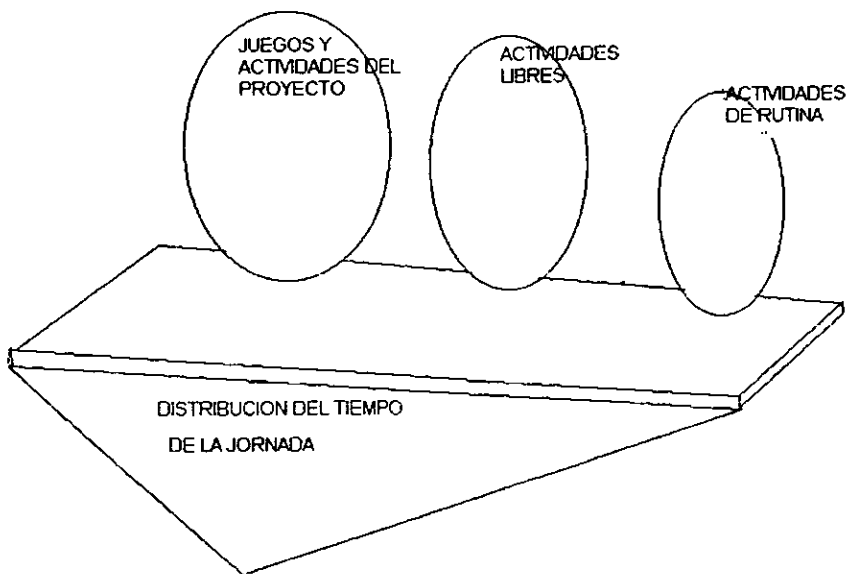
- Clasifican al buscar los materiales más convenientes para hacer la estación.
- Reconocen diferencias y semejanzas de tamaños de cajas.
- Discriminan cualidades de resistencias en los distintos pegamentos.
- Discriminan colores, tamaños y formas geométricas tanto en relación con las cajas como las tejas.
- Al construir la estación con las cajas enfrentan la problemática del volumen, dimensiones espaciales y tamaños diferentes.
- Hay operaciones de seriación en el ritmo de la colocación de las tejas.
- Calcular el número de cajas y de tejas.
- Establecen relaciones de correspondencia de una a una al pegar las tejas.
- Asignan y escriben el valor de los boletos.

LÉNGUA ORAL, LECTURA Y ESCRITURA

- Platican entre ellos, con el docente y con otras personas.
- Hacen relatos de lo vivido.
- Inventan canciones.
- Miran letreros
- Interpretan códigos
- Inventan un calendario y símbolos para registrar los días.
- Miran fotos, cuadros grabados.
- Investigan y escriben las señales.

ANEXO 3

ORGANIZACION DEL TIEMPO



ORGANIZACION DEL TIEMPO

ANEXO 4

EVALUACION INICIAL INDIVIDUAL

EVALUACION INICIAL INDIVIDUAL

Nombre del niño: _____

Fecha: _____

ANOTAR LOS DATOS MAS SIGNIFICATIVOS DE:

Ficha de identificación y entrevista con los padres.

Observaciones del docente del ciclo anterior.

Observaciones del docente sobre:

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

ANEXO 5

EVALUACION GENERAL DEL PROYECTO

EVALUACION GENERAL DEL PROYECTO

Nombre del proyecto: _____

Fecha de inicio: _____

Fecha de término: _____

LOGROS Y DIFICULTADES:

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

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

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

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

¿Qué aspectos importantes de esta evaluación considera que deben ser retomados en la realización del siguiente proyecto?

ANEXO 6

INFORME GRUPAL

INFORME FINAL GRUPAL

FECHA: _____

Anotar los datos generales sobre el grupo y su producción:

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

ANEXO 7

INFORME FINAL INDIVIDUAL

INFORME FINAL INDIVIDUAL

Nombre del niño: _____

Fecha: _____

ANOTAR LOS DATOS MAS SIGNIFICATIVOS DEL
COMPORTAMIENTO DEL NIÑO QUE SE ENCUENTRAN EN:

- La libreta de observaciones.
- Las autoevaluaciones grupales.

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

ANEXO 8

LISTA VERIFICABLE

LISTA VERIFICABLE

- (1) JARDIN DE NIÑOS:
 (2) DIRECTOR:
 (3) FECHA:

INDICADORES	(5) EDUCADORAS									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
(6) AÑOS DE SERVICIO										
(7) PLANEACION										
- PLAN DIARIO										
- PLANEACION DEL PROYECTO										
- PLANEACION DE JUEGOS										
(8) ACTIVIDADES EN LAS QUE UTILIZA JUEGOS										
- COTIDIANOS										
- LIBROS										
- DEL PROYECTO										
(9) TIPOS DE JUEGOS UTILIZADOS										
- LENGUAJE										
- PSICOMOTRICES										
- SENS. Y EXPRESION ARTISTICA										
- NATURALEZA										
- MATEMATICAS										
(10) UTILIZA EL JUEGO PARA:										
- LLAMAR LA ATENCION										
- PSICOMOTRICES										
- CONTROL										
- ENTRETENIMIENTO										
- APOYAR LAS ACTIVIDADES										
(11) ESPECIFICAR NECESIDADES DE CAPACITACION										
- IMPORTANCIA DEL JUEGO										
- MAS JUEGOS										
- TEORIAS DEL JUEGO										
- BLOQUES DE JUEGOS										
- PLANEACION										

ANEXO 9

CARTA DESCRIPTIVA

CARTA DESCRIPTIVA
Gía del instructor

Taller : EL JUEGO

Duración : 16 hrs.

Temas	Actividades	Técnicas de apoyo	Material didáctico	Duración
Presentación	Presentar el contenido del curso	Expositivas	Acetato	10 min.
Objetivo	Presentación de los alcances del taller.	Expositivas	Acetato	10 min.
Expectativas	Exposición de los participantes sobre lo que espera del juego.	Dinámica de Grupal		15 min.
Contrato de grupo	Establecer las reglas a seguir durante el taller.	Expositivas	Reglamento de trabajo	10 min.
Introducción	Presentación del contenido del curso.	Expositivas		10 min.
EL EDUCADOR	Comentar con el grupo	Lluvia de ideas	Pizarrón	20 min.
• Tipos de educador	Proporcionar al participante el material escrito. Leer el material y comentarlo.	Lectura Comentada	Material escrito	30 min.
• Cualidades y funciones del educador	Proporcionar al participante el material escrito relacionado con el tema. Formar subgrupos para analizar la información. Obtener conclusiones por subgrupos. Presentarlos al grupo.	Corrillos	Material escrito Hojas de Rotafolio	40 min.

EL NIÑO	<p>Presentación de un video</p> <p>Comentar con el grupo que es un niño. Escribir las ideas principales en el pizarrón.</p>	Lluvia de ideas	Vídeo, T. V., Cassette, Pizarrón.	20 min.
• Teoría del desarrollo Psicosexual (S. Freud)	<p>Proporcionar al participante el material escrito relacionado con las teorías del desarrollo del niño. Hacer pequeños grupos para analizar la información. Presentar las conclusiones al grupo.</p>	Corrillo	Material escrito. Hojas blancas Pizarrón	20 min.
• Teoría del desarrollo Psicosexual (Erikson)	<p>Proporcionar al participante el material escrito relacionado con las teorías del desarrollo del niño. Hacer pequeños grupos para analizar la información. Nombrar un moderador para subgrupos que presente las conclusiones del grupo.</p>	Corrillos	Material escrito Hojas blancas Pizarrón	20 min.
• Teoría del desarrollo Psicosexual (H. Wallon)	<p>Proporcionar al participante el material escrito relacionado con las teorías del desarrollo del niño. Hacer pequeños grupos para analizar la información. Nombrar un moderador para subgrupos que presente las conclusiones del grupo.</p>	Corrillos	Material escrito Hojas blancas Pizarrón	20 min.

• Teoría del desarrollo cognoscitivo (J. Piaget)	Proporcionar al participante el material escrito Hacer pequeños grupos para analizar la información. Obtener conclusiones por cada subgrupo.	Corrillos	Material escrito	20 min.
---	--	-----------	------------------	---------

Resumen.

2º día				
PROGRAMA DEL EDUCACION PREESCOLAR	Presentación del tema al grupo	Expositiva	Acetatos	10 min.
• Objetivos del programa de educación preescolar.	Presentación del objetivo	Expositiva	Pizarrón	10 min.
• Organización del programa por proyecto	Con anterioridad se dividió al grupo se asigno un director para coordinar las ideas y un secretario por subgrupo. Se proporciona la bibliografía y el tema a investigar por subgrupos. Se reunió a los subgrupos los cuales presentaron su tema con la coordinación del instructor.	Seminarios	P.E.P. 92	30 min.
• Etapas del proyecto	Con anterioridad se dividió al grupo se asigno un director para coordinar las ideas y un secretario por subgrupo. Se proporciona la bibliografía y el tema a investigar por subgrupos. Se reunió a los subgrupos los cuales presentaron su tema con la coordinación del instructor.	Seminarios	P.E.P. 92	30 min.

<ul style="list-style-type: none"> • Bloques de juegos y actividades 	<p>Con anterioridad se dividió al grupo se asigno un director para coordinar las ideas y un secretario por subgrupo.</p> <p>Se proporciona la bibliografía y el tema a investigar por subgrupos.</p> <p>Se reunió a los subgrupos los cuales presentaron su tema con la coordinación del instructor.</p>	<p>Seminarios</p>	<p>P.E.P. 92 Libros de bloques de Juegos y Actividades</p>	<p>30 min.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Espacio y tiempo 	<p>Con anterioridad se dividió al grupo se asigno un director para coordinar las ideas y un secretario por subgrupo.</p> <p>Se proporciona la bibliografía y el tema a investigar por subgrupos.</p> <p>Se reunió a los subgrupos los cuales presentaron su tema con la coordinación del instructor.</p>	<p>Seminarios</p>	<p>P.E.P. 92</p>	<p>30 min.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Aspectos metodologicos. 	<p>Con anterioridad se dividió al grupo se asigno un director para coordinar las ideas y un secretario por subgrupo.</p> <p>Se proporciona la bibliografía y el tema a investigar por subgrupos.</p> <p>Se reunió a los subgrupos los cuales presentaron su tema con la coordinación del instructor.</p>	<p>Seminarios</p>	<p>P.E.P. 92</p>	<p>30 min.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Planeación de actividades 	<p>Con anterioridad se dividió al grupo se asigno un director para coordinar las ideas y un secretario por subgrupo.</p> <p>Se proporciona la bibliografía y el tema a investigar por subgrupos.</p> <p>Se reunió a los subgrupos los cuales presentaron su tema con la coordinación del instructor.</p>	Seminarios	P.E.P. 92	30 min.
---	--	------------	-----------	---------

3 día

<p>IMPORTANCIA DEL JUEGO</p>	<p>Observar el video "el juego"</p> <p>Comentar en forma grupal la importancia del juego.</p> <p>Anotar los puntos más importantes.</p>	observación	T.V. videocasete. Hojas de rotafolio	40 min.
<ul style="list-style-type: none"> • Funciones del juego 	<p>Proporcionar al participante el material escrito del tema.</p> <p>Formar pequeños grupos para analizar la información.</p> <p>Obtener conclusiones por cada subgrupo y presentarlas a la totalidad del grupo.</p>	Corrillos	Material escrito relacionado con el juego.	30 min.
<ul style="list-style-type: none"> • Valores del juego 	<p>Proporcionar al participante el material escrito del tema.</p> <p>Formar pequeños grupos para analizar la información.</p> <p>Obtener conclusiones por cada subgrupo y presentarlas a la totalidad del grupo.</p>	Corrillos	Material escrito relacionado con el juego. Pizarrón.	40 min.

RECESO

15 min.,

TEORIAS DEL JUEGO	Proporcionar el material escrito del tema	Expositiva (Conferencia)	Material escrito
<ul style="list-style-type: none">• Excedente de mín. energía	Explicar ordenadamente el contenido.		Rotafolio 15
<ul style="list-style-type: none">• Esparcimiento y recuperación	Explicar ordenadamente el contenido.		Rotafolio 15 min.
<ul style="list-style-type: none">• Preparación	Explicar ordenadamente el contenido.		Rotafolio 15 min.
<ul style="list-style-type: none">• Recapitulación	Explicar ordenadamente el contenido.		Rotafolio 15 min.
<ul style="list-style-type: none">• Crecimiento y mejoramiento	Explicar ordenadamente el contenido.		Rotafolio 15 min.
<ul style="list-style-type: none">• Reestructuración cognoscitiva.	Explicar ordenadamente el contenido.		Rotafolio 15 min.
	Hacer recapitulación oral.		15 min.
	Resumen		

4 día.

JUEGOS DE
PSICOMOTRICIDAD

Proporcionar el material
escrito.

Dramatización

Material escrito 50 min.

Estimular a cada participante
a expresar sus ideas.

Formar grupos coordinar las
representaciones de cada grupo.

Observar y retroalimentar.

JUEGOS DE
LENGUAJE

Proporcionar el material
escrito.

Dramatización

Material escrito 50 min.

Estimular a cada participante
a expresar sus ideas.

Formar grupos coordinar las
representaciones de cada grupo.

Observar y retroalimentar.

RECESO

15 min.

JUEGOS DE
MATEMATICAS

Proporcionar el material
escrito.

dramatización

Material escrito 50 min.

Estimular a cada participante
a expresar sus ideas.

Formar grupos coordinar las
representaciones de cada grupo.

Observar y retroalimentar.

**JUEGOS DE
NATURALEZA**

Proporcionar el material
escrito.

dramatización

Material escrito 50 min.

Estimular a cada participante
a expresar sus ideas.

Formar grupos coordinar las
representaciones de cada grupo.

Observar y retroalimentar.

Evaluación

Examen

Hojas 20 min.
lápices

• Cierre

5 min.

CUESTIONARIO

De las siguientes preguntas seleccione la opción que considere correcta y escribala dentro del paréntesis.

1.- Relacione las dos columnas.

I Etapas del desarrollo | Etapas del desarrollo

I.- Oral, anal fálica, genital.

a) Psicosocial-Erikson ()

II.- Confianza Vs desconfianza
Autonomía Vs duda.
Iniciativa Vs culpa.
Laboriosidad Vs inferioridad.
Identidad Vs Confusión de su papel.

b) Psicosexual-Freud ()

III.- Impulsibilidad motriz.
Emocional.
Sensomotor.
Personalismo.

c) Psicosocial-Walón ()

IV.- Sensomotora.
Preoperatoria.
Operaciones concretas.
Operaciones formales.

d) Cognoscitivo-Piaget ()

2.- El Programa de Educación Preescolar se encuentra basado principalmente en la teoría del desarrollo ()

- a) Psicosexual-Freud
- b) Psicosocial-Erikson
- c) Cognoscitivo-Piaget

3.- La teoría del desarrollo de J. Piaget hace referencia a: ()

- a) La adquisición del conocimiento.
- b) El desarrollo de la personalidad.
- c) El papel de la sexualidad en el desarrollo.

4.- Nerici hace una clasificación de cuatro tipos de educadores cual es el tipo ideal según él. ()

- a) Instructor
- b) Erudito
- c) Investigador
- d) Educador

5.- Mencione dos cualidades del educador. () ()

- a) Estimula y orienta, prepara para la investigación.
- b) Se limita a transmitir conocimiento
- c) Se mantiene en un nivel instructivo
- d) Adopta los contenidos a las necesidades de los alumnos.

6.- La educación _____ promueve el desenvolvimiento integral del niño ofreciéndole oportunidades de realización individual y constituye la base de su desempeño en los niveles subsecuentes.

- a) Preescolar
- b) Primaria
- c) Educación básica

7.- El documento normativo para orientar la práctica educativa en el nivel preescolares. ()

- a) Programa de Educación Preescolar
- b) Programa emergente de actualización del maestro.
- c) Programa de seguridad y emergencia de preescolar.

8.-El principio de () que fundamenta el Programa de Educación Preescolar considera el desarrollo infantil como proceso integral en el cual los elementos que los conforman dependen uno del otro.

- a) Socialización
- b) Proyecto
- c) Afectividad
- d) Globalización

9.-Algunas de las características que deben tener los proyectos son: () () () ()

- a) **Partir de la experiencia del niño**
- b) Consolidar una organización de juegos y actividades que respondan a los aspectos del desarrollo afectivo intelectual físico y social.
- c) La organización del jardín y del aula como recursos flexibles.
- d) **Dar principal importancia al juego.**
- e) **Respetar las diferencias individuales.**
- f) El docente toma las decisiones en la elección de los proyectos
- g) **La duración y complejidad del proyecto depende de las posibilidades y limitaciones de los niños.**

10.-Existen tres aspectos importantes en el desarrollo de los proyectos, estos son: ()

- a) **Propiciar un clima de confianza y afecto**
- b) Las actividades deben obedecer a cierta intencionalidad y organización por parte del docente.
- c) **Intervención del docente como guía y coordinador.**
- d) **Relacionar los juegos con los proyectos.**
- e) Elección de los proyectos por parte del docente.

11.-Mencione las etapas por las que pasa un proyecto. ()

- a) Surgimiento, elección y planeación.
- b) Surgimiento, elección, planeación.
Realización.
Evaluación.
- c) **Surgimiento, realización y evaluación.**

12.-El momento de poner en práctica todo aquello que se ha planeado y plasmar objetivamente las ideas de los alumnos y docente a través de juegos y actividades se llama. ()

- a) Surgimiento
- b) Planeación
- c) **Realización**
- d) Evaluación

13.-La etapa en que los niños expresan sus logros, aciertos, obstáculos y preferencias sobre el proyecto se denomina. ()

- a) Planeación
- b) Evaluación**
- c) Realización

14.-El programa de educación preescolar esta organizado en Bloques de juegos y actividades. El bloque de Sensibilidad y Expresión Artística incluye actividades relacionadas con: ()

- a) Música, dramatización**
- b) Imagen corporal, estructuración del tiempo
- c) Clasificación y seriación

15.-El espacio del salón debe ser dividido en _____ con el objeto de distribuir los espacios para actividades y materiales.

- a) Areas**
- b) Secciones
- c) Rincones
- d) Zonas

16.-La organización del tiempo en el Jardín de Niños debe ser organizado para incluir juegos relativos a: ()

- a) El proyecto
- b) actividades libres y de rutina
- c) las necesidades de los niños
- d) el proyecto, libres , de rutina.**

17.-La planeación de las actividades en el programa de educación preescolar se desprende de su organización por: ()

- a) Bloques de juegos y actividades
- b) Proyectos**
- c) Niveles

18.-Cuales son los dos tipos de planeación que existen para la realización de actividades del proyecto. ()

- a) Planeación general, plan individual.
- b) Planeación general del proyecto, plan diario.**
- c) Planeación semanal, Proyecto anual de trabajo

19.-La evaluación en el Jardín de Niños es un proceso de carácter _____ que pretende tener una visión de la práctica educativa.

- a) Cuantitativo
- b) Cualitativo**
- c) Integral

JUEGO

20.-Mencione algunas de las características del juego.

21.-Mencione algunas de las funciones del juego.

22.-Jean Piaget clasificó el juego en : ()

- a) Funcional, ficción y adquisición.
- b) Autocósmico, microesfera, macroesfera.
- c) Sensoriomotriz, simbólico, de reglas.**

23.-Que tipo de juego menciona Jean Piaget es el característico de la edad preescolar. ()

- a) microesfera
- b) simbólico**
- c) de reglas
- d) de adquisición

24.-Mencione algunos valores del juego en el desarrollo del niño.

25.-Mencione y describa algunos juegos de psicomotricidad.

26.-Mencione y describa algunos juegos de sensibilidad y expresión artística.

27.-Mencione y describa algunos juegos de relación con la naturaleza.

28.-Mencione y describa algunos juegos de actividades matemáticas.

BIBLIOGRAFIA

- Alvarado, L. (1981) Importancia del juego como expresión creativa en la educación del niño preescolar, M, México, UNAM.
- Arias, F. (1991) Administración de recursos humanos (4a. Ed.) México, Trillas.
- Axline, V. (1985) Terapia de juego, México, Diana.
- Bandet, J. y Abbadie, M.(1975) Cómo enseñar a través del juego Barcelona, Fontanella.
- Biehler, R. (1983) Introducción al desarrollo del niño, México, Diana.
- Castorena, M.(1996) Programa de Actualización de Docentes de Tercero de Primaria, México, UNAM.
- Cole, M. y Wakai, K. (1984) Cultural Psychology and Education, Ginebra, UNESCO.
- Coll, C. (1994) Psicología y curriculum, México, Paidós.
- Chateau, J. (1958) Psicología de los juegos infantiles, Buenos Aires, Kapelus.
- Chávez, A. y Medina, C. (1987) El proceso de enseñanza aprendizaje y su didáctica. Guía Básica, México, EdaMex.
- Chavez, M. (1994) Propuesta de evaluación educativa dirigida a educadoras para promover el conocimiento del desarrollo psicosexual, México, UNAM.
- Fernández, A. y Sarramona J. (1978) La educación, constantes y problemática actual, Barcelona, Ceac.

Férrandez, A. y Sarramona J. (1988) Aspectos diferenciales de la educación, Barcelona, Ceac.

Ferrini, N. (1991) Introducción dinámica, México, Progreso.

Figueroa, J., Meuly, P., Dáran, R., y Pineda, J. (1988) Factores asociados con los niveles de respuesta de los maestros de educación primaria a los programas de superación profesional, México, U.P.N.- S.E.P.

García, S. y Ibañez, E. y Juárez, A. (1992) Psicología evolutiva y desarrollo Psicológico, Madrid, España, Santillana.

Hernández, P. (1978) S.O.S. Maestro, México, Asociados.

Holt, H. (1977) El fracaso en la escuela, Madrid, Alianza.

Jaimés, R. (1991) Panorama general sobre la enseñanza de la lectoescritura, México, Universidad Anahuac.

Jiménez, C. (1993) Organización escolar, México, Fernández Editores.

Mendoza, A. (1985) La capacitación práctica en las organizaciones, técnicas y métodos, (1a. ed.), México, Trillas.

Millar, S. (1972) Psicología del juego infantil, Barcelona, España, Fontanella.

Morando, D. (1953) Pedagogía, Barcelona, Miracle.

Moreno, J. y Poblador, A. (1984) Historia de la Educación, Madrid, Paninfo.

Nérici, I. (1982) Hacia una didáctica general dinámica, Buenos Aires, Kapeluz.

Nérici, I. (1985) Metodología de la enseñanza, México, Kapeluz.

Newman, B. y Newman, P. (1983) Desarrollo del niño, México, Limusa.

Newman, B. y Newman, P. (1991) Desarrollo del niño, México, Noriega-Limusa.

Palacios, J. y Marchesi, A. (1990) Desarrollo psicológico y educación
Madrid, Alianza.

Pérez, G. (1981) Fundamentos Sociales, Psicológicos y Pedagógicos en Preescolar y ciclo Preoperatorio. España, Norcea.

Pérez Gómez, A. (1984) El pensamiento del profesor vinculo entre la teoría y la práctica.
Revista de educación. Núm. 28 Sep.-Dic. 1987 p.199-221.

Piaget, J. (1961) La formación del símbolo en el niño, México, F.C.E.

Piaget, J. y Inhelder B. (1969) La psicología del niño, Nueva York, Basic Books.

Piaget, J. (1979) A donde va la educación, España, Saber.

Secretaría de Educación Pública, (1981) Programa de educación preescolar. libro 1,
México, S.E.P.

Secretaría de Educación Pública, (1992) Programa de educación preescolar, México, S.E.P.

Secretaría de Educación Pública, (1993) Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar, México, S.E.P.

Secretaría de Educación Pública, (1993) Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños, México, SEP.

Solana, F. (1981) Historia de la Educación Pública en México, México, Fondo de Cultura Económica.

Velázquez, F. (1995) Importancia del juego para el desarrollo de la habilidad mental, México, E.N.R.

Villar, A. (1995) Un ciclo de enseñanza reflexiva, España, Mensajero.

Wallon, H. (1972) Psicología del niño, Buenos Aires, Psique.

Zapata, R. (1946) Educación preescolar, México, SEP.

Zeron, F. (1996) Selección de Personal Docente y Evaluación del Desempeño en Educación Media como Estrategia Dirigida al Logro de la Excelencia Educativa. México, UNAM.