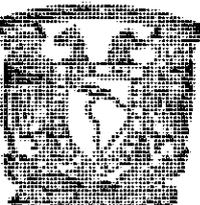


93



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGÍA**



**EL JUEGO EN EL NIÑO DE 3 A 6 AÑOS,
UN ACERCAMIENTO DESDE PIAGET**

T E S I S I N A
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADA EN PEDAGOGIA

P R E S E N T A:
SOLIS SÁNCHEZ ILIANA HORTENSIA.

A S E S O R A:
LIC. LAURA ORTEGA NAVARRO



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

DEDICATORIAS

Es importante dar gracias a Dios por permitirme llegar hasta este momento y a las personas que han estado a mi lado a lo largo de mi formación profesional y más aun de mi vida y, sobre todo, a las que han puesto un granito de arena para contribuir en ello.

A MIS PADRES

Que a lo largo de mi vida siempre han permanecido a mi lado en las buenas y en las malas apoyándome directa o indirectamente día a día en mi formación, siendo el eje principal de toda mi motivación, procurando que no me faltara nada y queriéndome por sobre todas las cosas, muchas gracias, los quiero mucho.

A MIS HERMANOS

Sandra, siendo mi mejor amiga, consejera y hermana.

Hector, siendo mi mayor orgullo en la vida, él me ha demostrado que ante cualquier adversidad se puede salir adelante y no importa el tiempo que se lleve para lograr una meta, siempre que uno quiera podrá llegar tan lejos como desee.

A MIS PRIMOS

Sergio, Hugo y Alfonso, por brindarme apoyo y quererme a su manera.

Rene, Pablo y José por estar al lado de mi familia.

Gabriela por cuidarme desde el cielo y orientarme.

A MIS ABUELITOS

Por ser los agentes de mi vida y, aunque se que desde el cielo me envían sus bendiciones, siempre han estado conmigo dentro de mi corazón.

RODOLFO Y SOCORRO, ROGELIO E ISABEL

A MIS TIOS

Guillermo y Leticia, por enseñarme el valor de la vida y estar conmigo en todos los momentos más importantes de esta.

A MIS MEJORES AMIGAS

Que han estado a lo largo de mi formación académica: Claudia, Oliva, Lili, Mónica, Rocío, Patricia, Beatriz, Carolina.

A LA FAMILIA

Ramírez Vidal por ser parte importante de mi formación, por quererme y apoyarme, en especial a Brenda por ser parte fundamental de este logro.

Carranza Hurtado por motivarme a seguir adelante. a Malú por orientarme y aconsejarme.

A MIS PROFESORES

Que hicieron posible mi desarrollo profesional.

A MI ASESORA

Que confió en mi y me brindo ayuda y apoyo en los momentos de desesperación.

A MIS MEJORES AMIGOS

Raúl y Armando por ser los mejores amigos con los que una persona puede contar y, sobre todo, por estar a mi lado en todo momento.

Jorge, por estar conmigo en el inicio de este trabajo apoyándome y, aun sin conocerme, ayudándome y dándome animo.

ÍNDICE

EL NIÑO.....	IV
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO 1	
EL(LA) NIÑO(A) Y SU DESARROLLO.....	3
1.1 Desarrollo intelectual.....	7
1.1.1 Fase sensoriomotriz.....	9
1.1.2 Fase preconceptual.....	13
1.1.3 Fase del pensamiento intuitivo.....	14
1.1.4 Fase de las operaciones concretas.....	17
1.1.5 Fase operacional formal.....	18
1.2 Características generales de los (as) niños (as) de 3 a 6 años.....	19
1.3 Didáctica y responsables de la educación del (a) niño (a).....	25
1.3.1 Profesores, padres de familia y personas encargadas de la educación del(a) niño(a).....	28
CAPÍTULO 2	
EL JUEGO.....	31
2.1 Concepto de juego.....	35
2.2 Juego educativo.....	38
CAPÍTULO 3	
DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS.....	40
3.1 Juegos y evaluación de 3-4 años.....	43
3.2 Juegos y evaluación de 4-5 años.....	59
3.3 Juegos y evaluación de 5-6 años.....	74
CONCLUSIONES.....	88
BIBLIOGRAFÍA.....	91
ANEXO.....	94

EL NIÑO

Una vez un niño fue a la escuela.
Él era bien pequeño
y la escuela era bien grande,
pero cuando el niño
vio que podía ir a su clase
caminando directamente desde la puerta de afuera,
se sintió feliz
y la escuela no le parecía
tan grande así.

Una mañana,
cuando hacía poco que estaba en la escuela,
la maestra dijo:
-Hoy vamos a hacer un dibujo.
-Bien- pensó él.
Le gustaba dibujar,
podía hacer todas las cosas:
Leones y tigres,
gallinas y vacas,
trenes y barcos...
y tomó su caja de lápices
y comenzó a dibujar.

Pero la maestra dijo:
-¡Esperen! ¡No es hora de comenzar!
Y él esperó hasta que todos estuviesen prontos.
-¡Ahora!- dijo la maestra-.
Vamos a dibujar flores.
-¡Bueno!- pensó el niño.
Le gustaba dibujar flores
y comenzó a hacer bonitas flores
con lápiz rosa, naranja, azul.

Pero la maestra dijo:
-¡Esperen! Yo les mostraré cómo se hacen.
¡Así! –dijo la maestra.
y era una flor roja con tallo verde.
¡Ahora sí! –dijo la maestra-.
Ahora pueden comenzar.

El niño miró la flor de la maestra
y luego miró la suya.
A él le gustaba más su flor que la de la maestra
pero no reveló eso.
Simplemente guardó su papel
e hizo una flor como la de la maestra.
Era roja, con el tallo verde.

Otro día
cuando el niño abrió la puerta de afuera,
la maestra dijo:
-Hoy vamos a trabajar con plastilina.
-¡Bien! –pensó el niño.
Él podía hacer todo tipo de cosas con plastilina:
Víboras y muñecos de nieve,
elefantes y rabbitos; autos y camiones.
Y comenzó a apretar y amasar
la bola de plastilina,
pero la maestra dijo:
-¡Esperen! No es hora de comenzar.
Y él esperó hasta que todos estuviesen prontos.
-¡Ahora! – dice la maestra-.
Nosotros vamos a hacer una víbora.
-Bien –pensó el niño.

A él le gustaba hacer víboras.
Y comenzó a hacer unas
de diferentes tamaños y formas.

Pero la maestra dijo:

¡Esperen! Yo les mostraré cómo hacer una víbora larga.

Así! —dice la maestra—.

Ahora pueden comenzar.

El niño miró la viborita de la maestra.

Entonces, miró las suyas.

A él le gustaban más las suyas que la de la maestra, pero no reveló eso.

Simplemente amasó la plastilina, en una gran bola,

y hizo una viborita como la de la maestra.

que era una víbora larga.

Así y luego

el niño aprendió a esperar

y a observar

y a hacer las cosas como la maestra,

luego

ya no hacía las cosas por sí mismo.

Entonces sucedió

que el niño y su familia

se mudaron para otra casa, en otra ciudad,

el niño tuvo que ir a otra escuela.

Esa escuela era mucho mayor que la primera,

entonces había puerta afuera.

Para llegar a su salón

tenía que subir algunos escalones

y seguir por un corredor largo

para finalmente llegar a su clase.

Y justamente en el primer día

que él estaba allí,

la maestra dijo:

Hoy vamos a hacer un dibujo

Bien —pensó el niño.

Y esperó a la maestra
para que le dijera cómo hacer.
Pero ella no dijo nada,
apenas andaba por el salón.

Cuando se acercó al niño
ella dijo: -¿Tú no quieres dibujar?
-Sí –dijo el niño-
pero, ¿qué vamos a hacer?
-Yo no sé, hasta que tú lo hagas
-dijo la maestra.
-¿Cómo lo haré? –dijo el niño.
-De la manera que tú quieras.
-¿Y de cualquier color? –preguntó él.
-De cualquier color –dijo la maestra-.
Si todos hiciesen el mismo dibujo
y usasen los mismos colores,
¿cómo podría yo saber quién hizo qué?
¿Y cuál sería de quién?
-Yo no sé –dice el niño,
y comenzó a hacer una flor roja,
con el tallo verde.

HELEN E. BUCKLEY

INTRODUCCIÓN

El juego es un factor de suma importancia durante el desarrollo infantil, es el vínculo del medio natural y social con el(la) niño(a), dentro y fuera de la escuela. Representa no sólo una experiencia agradable sino también un aprendizaje. Lo importante es recordar que los(as) pequeños(as) son activos(as) y por tal motivo tener presente que hay que dejarlos(as) actuar “libremente”.

Al unir niño(a)-juego se establece una relación basada en la estimulación procedente de su entorno jugando un papel muy importante la imitación, y, sobre todo, en la participación activa y diaria de los(as) profesores(as), padres de familia y personas cercanas al (a) niño(a).

El juego es una actividad libre en un principio, sin reglas y lleno de sorpresas que los(as) mismos(as) niños(as) descubren día con día, sin embargo, es importante conocer tanto las características de los(as) pequeños(as) como algunas definiciones o conceptos de juego.

El trabajo está basado en el desarrollo de la inteligencia de los(as) niños(as) descrito por Piaget, que será manejado en el primer capítulo, en el cual éstos(as) pasan circunstancialmente una serie de etapas o fases que les llevarán a la adquisición de nuevas formas de interpretación del mundo para lo cual es necesario conocer cómo se va llevando a cabo el aprendizaje en éstos(as) desde su nacimiento, para así tener las bases de lo que van o podrán lograr posteriormente. El objetivo de este trabajo sólo abarcará de los 3 a los 6 años, que es la edad en que se basarán los juegos para que posibilite un mejor desempeño con los(as) niños(as), los(as) educadores(as) y también con las personas encargadas de proseguir con el desarrollo de los(as) niños(as) fuera de la escuela. La importancia de establecer una relación escuela-casa radicará en los métodos y las técnicas que utilizarán a lo largo de la vida escolar estos(as) responsables, maestros(as), padres de familia y personal encargado de los(as) niños(as), es decir, la forma en la cual educadores(as)-padres-encargados.

fortalecerán día a día el aprendizaje a través de la estimulación, el material, el tiempo, la crítica y la evaluación que servirán de inicio para conseguir el objetivo de la educación.

Al establecer un primer acercamiento del tópico, el capítulo dos comprenderá el tema central del trabajo: “El Juego”, donde se presentarán algunos conceptos que tratarán de dar un panorama general sobre éste; sin dejar a un lado a Piaget que describe tres formas de juego: ejercicio, simbólico y de reglas (aquí el de ejercicio será considerado como libre por tener características similares) y posteriormente, algunos autores serán tomados en cuenta al definir también éste y así poder dar paso al juego como método educativo.

El desarrollo biológico que comprenderá de los 3 a los 6 años de edad, los(as) infantes y su articulación con el juego como medio de unión entre lo desconocido y lo que se va a aprender, tendrán una vinculación con las fases de desarrollo de la inteligencia para conocer el cómo se adquirieron, se están adquiriendo y se adquirirán los conocimientos y las aptitudes de los(as) infantes.

En el último capítulo se describirán algunos juegos y la evaluación final de cada etapa servirán de referencia para la buena ejercitación de las diferentes áreas utilizadas por los(as) niños(as) en su desarrollo así como el de mejorarlos o fortalecer los conocimientos adquiridos.

En las conclusiones se propondrán algunas alternativas pedagógicas para el mejor desempeño en los(as) pequeños(as), involucrando todos los factores que se mencionarán a lo largo del trabajo para que así en el anexo, se pueda proporcionar una mayor amplitud en los juegos.

CAPÍTULO 1

Por la virtud mágica del lenguaje o del gesto, del símbolo o del acto, el niño crea un mundo viviente, en el que los objetos son capaces de responder a sus preguntas.

Octavio Paz.

EL (LA) NIÑO(A) Y SU DESARROLLO

El presente capítulo comprende las fases o etapas del desarrollo intelectual del(a) niño(a) a lo largo del proceso de maduración presentado por Piaget.

Piaget, que se abordará con mayor profundidad en este trabajo, se interesó por el conocimiento y cómo se adquiere este, después de muchas observaciones, sostuvo que el(la) niño(a) se interrelaciona con los objetos en un acercamiento con el mundo y aprende a coordinar sus acciones.

Pero antes de continuar escribiendo acerca de sus investigaciones y observaciones se expondrá una breve semblanza de la vida de Jean Piaget.

Jean Piaget nació en Neuchatel (Suiza) en 1896, el origen de su interés por el desarrollo intelectual se remonta a los solitarios días de su niñez, la cual estuvo dominada por una madre inteligente, enérgica y un tanto neurótica y un padre erudito que adoptaba un aire desprendido y lejano ante los estallidos emocionales de su esposa y los frustrados estudios de su hijo.

Fue un gran observador de la conducta animal y cuando sólo contaba con 15 años de edad publicó un artículo sobre las conchas en

una revista científica. Se interesó por la construcción del conocimiento a raíz de estudiar filosofía y lógica. Piaget se inspiró en la evolución creativa de Henri Bergson, quien vio la fuerza existente tras la evolución como un agente divino en lugar de azar.

Su exhaustivo trabajo en el campo de la biología lo impulsó a concluir que el desarrollo tanto biológico como mental, son un proceso de interacción entre el individuo y el medio.

Para él, la conducta humana es la resultante de la combinación de cuatro áreas: la maduración, la experiencia, la transmisión social y el equilibrio; cada una entendida como diferenciación del sistema nervioso, interacción con el mundo físico, influencia de la crianza y la educación del desarrollo mental respectivamente.

Tras doctorarse en biología, Piaget se interesó en la psicología. Se marchó a París con el fin de proseguir sus estudios de psicología en la Sorbona, trabajó en el laboratorio de Alfred Binet (quien es el autor del test de inteligencia conocido como Test de inteligencia Binet), se interesó por las respuestas incorrectas de las pruebas psicológicas y descubrió que éstas ofrecían claves valiosas sobre la naturaleza del pensamiento de los seres humanos. Procuró hallar pautas sistemáticas de pensamiento que correspondiesen a la jerarquía biológica de la célula, el organismo y la especie. Se aboco a la búsqueda de una metodología de investigación de corte cualitativo (dando origen al Método Clínico Experimental). Su trabajo en el laboratorio lo llevó a observar que las respuestas de un(a) niño(a) a las réplicas corrientes eran el punto de partida de nuevos y más profundos interrogantes, el(la) niño(a) mismo(a) se convertía en fuente de datos. Las preguntas espontáneas del(la) niño(a) eran fuentes adicionales que permitían alcanzar el significado real de los pensamientos infantiles. Él sabía muy bien que el pensamiento se origina en la acción, pero creía que el lenguaje refleja directamente los actos y para comprender la lógica del(la) niño(a), bastaba buscarlas en el dominio de las conversaciones

o las interacciones verbales. Su interés varió y fue más profundo cuando empezó a observar a sus propios hijos desde el nacimiento.

Piaget advirtió que los procesos perceptuales y conceptuales son operaciones interrelacionadas, más que independientes. Su estudio del desarrollo perceptual se concentró en las ilusiones ópticas y en sus implicaciones para el desarrollo intelectual, así como en la idea de que el desarrollo intelectual se desenvolvía de distinto modo en la concepción de los objetos, del espacio, de la causalidad y del tiempo. Prestó renovada atención a la fase afectiva de la conducta humana en sus estudios acerca del juego, los sueños y la imitación.

Poco después de completar su trabajo en París aceptó un nombramiento como director de investigación en el Instituto Jean Jacques Rousseau de Ginebra, ciudad donde vivió hasta su muerte. Ahí dirigió investigaciones y escribió sobre el desarrollo cognitivo y fue profesor de psicología experimental y epistemología genética de la misma universidad.

Para Piaget, el pensamiento se adquiere a través de factores en los cuales se incorpora el nuevo conocimiento en esquemas que a lo largo de la vida se dan. Al estudiar el comportamiento, actos y actitudes de sus hijos(as), le brindaron aportaciones que le impulsaron a seguir sus observaciones a lo largo de su vida. Le dio importancia al juego como producto de la acomodación en los(as) niño(as).

Piaget plantea que la construcción de conocimientos se produce a través de diferentes esquemas mediante mecanismos de asimilación, acomodación y equilibrio a lo largo de la vida del sujeto.

Según la visión de Piaget, y como anteriormente se mencionó, el descubrimiento de un(a) niño(a) sobre el mundo surge de la coordinación de las acciones con los objetos. El(La) niño(a) es constructivista, establece la realidad a raíz de las acciones o de la validez perceptual de los(as) mismos(as). Los(as) niños(as) llegan a

conocer los efectos de sus acciones y las propiedades de los objetos a través de acciones simples y cotidianas. Aprenden a coordinar sus acciones; no pueden tirar y hacer rodar un objeto al mismo tiempo, pero pueden palparlo primero y luego lanzarlo o hacerlo rodar. Asir, lanzar y hacer rodar son algunos ejemplos de lo que Piaget denominó esquemas; modelos de acción que están implicados en la adquisición y estructuración del conocimiento. Los esquemas de acción son conceptos sin palabras.

Para él, el pensamiento de los(as) niños(as) desarrolla dos procesos simultáneos; el de la asimilación, que hace referencia a la incorporación del conocimiento nuevo en los esquemas anteriores. Y la acomodación, que es la modificación de los esquemas existentes para introducir nuevos conocimientos que no encajaron. Los procesos de la asimilación y la acomodación siempre interactúan juntos de forma complementaria, ambos están en funcionamiento a lo largo de la vida.

La estabilidad o equilibrio entre estos procesos es una fase de reajuste continuo durante toda la vida. Equilibrar es la función protagonista en la teoría de Piaget; El organismo siempre tiende hacia la estabilidad biológica y psicológica y ese ideal de equilibrio nunca llega a lograrse plenamente, dando como resultado la incorporación de nuevos conocimientos. El equilibrio, cualquiera que sea la etapa que atravesase, puede verse afectado por los acontecimientos externos, como información nueva que no puede asimilar o por procesos internos que conducen al(a) niño(a) a “estar a punto” para acomodar.

Dentro de su teoría, Piaget habla del desarrollo intelectual en los(as) niños(as) y nos dice que pasa por diversas etapas para que se pueda dar este desarrollo.

Las etapas muestran los cambios que se presentan en los(as) infantes desde su nacimiento hasta los inicios de la adolescencia, la

adquisición de los conocimientos en los cuales el juego constituye un factor importante.

1.1 DESARROLLO INTELECTUAL

Piaget formuló una teoría en la cual su hipótesis fue la de que los seres humanos construyen un entendimiento personal del mundo en el que el pensamiento constituye la realidad de cada uno(a), es decir, en los(as) niños(as) es donde se constituye el pensamiento.

En la edad preescolar, los(as) niños(as) no sólo introducen el conocimiento de manera pasiva, sino que lo investigan a sus alrededores basándose en sus patrones actuales de entendimiento, mismo que va cambiando mediante el proceso de asimilación o bien de acomodación.

Dentro del desarrollo intelectual, Piaget lo clasificó en diversas etapas o fases para darle una mejor estructura al proceso por el que atraviesa el(la) niño(a) en su vida.

El cuadro¹ muestra un panorama general de las fases de desarrollo; así :

FORMA DE INTELIGENCIA	FASE	ESTADIOS	EDAD CRONOLÓGICA APROXIMADA
		<ol style="list-style-type: none"> 1. USO DE REFLEJOS (ejercitación de los reflejos, la individualidad del(la) niño(a) se expresa a través del llanto, la succión y las vanaciones respiratorias). 2. PRIMEROS HÁBITOS Y REACCIONES CIRCULARES PRIMARIAS (movimientos voluntarios que reemplazan a la conducta refleja, aferrar o empujar con la mano, coordinación manos-boca). 	<ul style="list-style-type: none"> • 0 a 1 mes • 1 a 4 ½ meses

¹ El cuadro es una recopilación de algunos autores que se mantienen a lo largo del trabajo

<p>I. INTELIGENCIA SENSORIO- MOTRIZ</p>	<p>FASE SENSO- RIOMO- TRIZ.</p>	<p>3. COORDINACIÓN DE LA VISIÓN Y LA PRENSIÓN, REACCIONES CIRCULARES SECUNDARIAS (coordinación ojos-manos, reproducción de hechos cautivantes).</p> <p>4. COORDINACIÓN DE ESQUEMAS SECUNDARIOS Y SU APLICACIÓN A NUEVAS SITUACIONES (prueban y experimentan nuevas maneras de manejar objetos nuevos, aplicación de medios conocidos a problemas nuevos).</p> <p>5. DIFERENCIACIÓN DE ESQUEMAS DE ACCIÓN MEDIANTE LAS REACCIONES CIRCULARES TERCIARIAS, DESCUBRIMIENTO DE NUEVOS MEDIOS (el(la) niño(a) incorpora a su conocimiento los actos de esta nueva experimentación y sus resultados. Llenar y vaciar objetos huecos con otros más pequeños, conocimiento del propio individuo y de otras personas).</p> <p>6. PRIMERA INTERNALIZACIÓN DE ESQUEMAS Y SOLUCIÓN DE ALGUNOS PROBLEMAS POR DEDUCCIÓN (el(la) niño(a) percibe y utiliza objetos por sus cualidades intrínsecas, adquiere la capacidad de percibir un objeto separándolo y recordándolo al margen de su presencia perceptual).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 4 ½ a 9 meses • 9 a 12 meses • 12 a 18 meses • 18 a 24 meses
<p>II. INTELIGENCIA REPRESENTATIVA MEDIANTE OPERACIONES CONCRETAS</p>	<p>FASE PRECON- CEPTUAL</p> <p>FASE DEL PENSA- MIENTO INTUITI- VO</p> <p>FASE OPERACIO- NAL CONCRE- TA</p>	<p>1. APARICIÓN DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA Y COMIENZO DE ACCIONES INTERNALIZADAS Y ACOMPAÑADAS DE REPRESENTACIÓN (el juego ocupa la mayoría de las horas de vigilia del(a) niño(a), repite palabras y las vincula con objetos visibles).</p> <p>2. ORGANIZACIONES REPRESENTACIONALES BASADAS TANTO EN CONFIGURACIONES ESTÁTICAS COMO EN LA ASIMILACIÓN DE LA PROPIA ACCIÓN (utilización de palabras para expresar su pensamiento. Los procesos asimilativos se erigen sobre imágenes tempranas. Hay animismo).</p> <p>3. REGULACIONES REPRESENTACIONALES ARTICULADAS (en los objetos el(la) niño(a) observa las cualidades múltiples de forma, color y utilidad, atribuyen vida únicamente a los objetos que tienen movimiento o que pueden producir energía).</p> <p>1. OPERACIONES SIMPLES (clasificaciones, seriaciones, correspondencias término a término).</p> <p>2. SISTEMAS TOTALES (coordenadas euclidianas, conceptos proyectivos, simultaneidad).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2 a 4 años • 4 a 5 ½ años • 5 ½ a 7 años • 7 a 9 años • 9 a 11 años
<p>III. INTELIGENCIA REPRESENTATIVA MEDIANTE OPERACIONES FORMALES</p>	<p>FASE OPERACIO- NAL FORMAL</p>	<p>1. LÓGICA HIPOTÉTICA-DEDUCTIVA Y OPERACIONES COMBINATORIAS (el(la) joven adquiere la capacidad de pensar y razonar).</p> <p>2. ESTRUCTURA DE "RETICULADO" Y EL GRUPO DE CUATRO TRANSFORMACIONES (se establece la pauta del pensamiento y razonamiento del(a) adolescente, él(ella) ha alcanzado la madurez intelectual).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 11 a 14 años • 14 años en adelante

Cada una de estas fases muestra un acercamiento al proceso de desarrollo por el cual un(a) niño(a) está atravesando, sin embargo estas

tapas (fases) se dividen a su vez en estadios que marcan más profundamente los factores de cambio en los(as) menores.

Aunque lo que se muestra es un panorama general se ampliará la información de cada una de estas fases para rescatar los elementos más importantes en el desarrollo de la habilidad intelectual y social por lo que Piaget mostró un gran interés.

1.1.1 FASE SENSORIOMOTRIZ

Comprende el nacimiento hasta los 2 años, corresponde aproximadamente a la primera infancia. Depende de la experiencia sensoriomotora y somatomotora, en el cual el(la) niño(a) crea un mundo práctico vinculado con sus deseos de satisfacción física.

Al nacer el(la) bebé sólo puede ejecutar conductas reflejas e indiferenciadas como la succión, el asinamiento, el llanto, el mover los brazos, el tronco y la cabeza. No tienen noción de objeto (0 a 1 mes) esta se va adquiriendo poco a poco a partir de las experiencias sensoriomotoras.

...los reflejos del recién nacido, (...) presentan una importancia particular para el porvenir (los reflejos de succión el reflejo palmar que será integrado en la prehensión intencional ulterior) dan lugar a lo que uno de nosotros ha llamado "ejercicio reflejo", es decir, una consolidación por ejercicio funcional...²

Del primer mes al cuarto surgen nuevas conductas como son la succión del pulgar como hábito frecuente lo que nos muestra una relación manos-boca; sigue con los ojos los objetos en movimiento; al escuchar algún sonido mueve la cabeza en señal de búsqueda (coordinación de ojos y oídos). En este periodo los (as) pequeños(as) invocan el recuerdo de algún objeto pero al mismo tiempo son capaces

de seguir la trayectoria de algún objeto una vez que éste ha desaparecido de su vista. Los sentimientos se caracterizan por ser de dolor, placer, alegría, tristeza; el cuerpo es el centro de atención en toda su actividad y afecto.

Un "hábito" elemental se basa en un esquema senso-motor de conjunto, en el seno del cual no existe, desde el punto de vista del sujeto, diferenciación entre los medios y los fines...³

Posteriormente después del cuarto mes los actos del(a) niño(a) se orientan más hacia los sucesos externos a su cuerpo y hacia los objetos. Hay coordinación en la vista y el tacto, reproducen los sucesos que le resultan más interesantes (jalar la cuerda que está unida a las campanas sobre su cabeza, repite algunos golpes, etc.) comienza a prever las posiciones que ocuparán los objetos en movimiento.

De los nueve a los doce meses hay cambios en los cuales el(la) niño(a) busca aquellos objetos que ve desaparecer; se da cuenta de que no sólo él(ella) puede ser la causa de diversas acciones sino también algunos objetos. Comienza a experimentar el éxito y el fracaso desde el punto de vista afectivo.

... la coordinación de los medios y de los fines es nueva y se renueva en cada situación imprevista...⁴

Durante los meses posteriores al primer año de vida el(la) niño(a) adquiere la capacidad de resolver problemas, es capaz de seguir desplazamientos secuenciales es decir, buscar un objeto en determinado lugar que fue consecuencia del desplazamiento visible. Ve los objetos como causa de acciones o como fenómeno externo a sus acciones.

.. se añade a las conductas precedentes una reacción esencial: la búsqueda de medios nuevos por diferenciación de los esquemas conocidos...⁵

³ *Ibidem* p 20

⁴ *Idem* p 22

Idem

Del año al año y medio incorpora en su conocimiento los actos de sus nuevas experiencias y a la vez los resultados que éstos le arrojan. Se entretiene llenando y vaciando objetos huecos con artículos más pequeños. Los(as) niños(as) tienen conocimiento de sí y de otras personas como individuos propios.

En el último estadio por el cual pasa el(la) niño(a) abarca de los 18 meses a los dos años en los cuales el nivel de inteligencia deja de ser sólo sensoriomotora para ser representativa en donde los(as) pequeños(as) adquieren la capacidad de representar los objetos internamente, ahora la resolución de problemas se consigue por medio de la representación mental de secuencias de acción; la búsqueda de los objetos puede ser por medio de la representación de las posibilidades que le llevan a buscarlos y encontrarlos aunque no los haya visto esconder; los sentimientos se reflejan en la manera en la que un(a) niño(a) siente gusto o repugnancia por otras personas formándosele así las primeras elecciones interpersonales.

... el niño se hace capaz de encontrar medios nuevos no ya sólo por tanteos exteriores o materiales sino por combinaciones interiorizadas,...⁶

Así, el uso de los reflejos combinado con la maduración neurológica y física del(a) niño(a) tiende a formar hábitos.

... los esquemas reflejos comienzan a asimilar ciertos elementos exteriores y a ampliarse en función de una experiencia adquirida, bajo la forma de reacciones circulares "diferenciadas"...

Hay elementos que marcan esta maduración las cuales denominó Piaget como reacciones circulares que aparecen en el periodo sensoriomotor y más exactamente, al mes. Estas reacciones a su vez se dividen en tres; las reacciones circulares primarias que marcan el movimiento voluntario de los(as) pequeños(as) y que éstos reemplazan lentamente a la conducta refleja que se manifestó en el transcurso del primer mes, así, aferrar o empujar con la mano son

Idem
PIAGET Jean *La formación del símbolo en el niño* p 21

conductas que a menudo manifiestan y se da la coordinación ojos-manos que anteriormente se menciona; las reacciones circulares secundarias cuyo objetivo fundamental en la conducta es la retención no la repetición de ésta, aquí las experiencias con objetos nuevos se llevan a cabo y tratan de maneras diversas para manejarlos, la conducta se basa en ensayo y error, puede distinguir los objetos de la actividad afín y percibirlos como tales; y, por último las reacciones circulares terciarias en las cuales se observa que el(la) niño(a) incorpora a su conocimiento los actos de las nuevas experiencias y de los resultados, la introducción de objetos pequeños a grandes y el sacarlos es una de las nuevas experimentaciones, el movimiento del propio individuo y de otras personas es conocido por el(ella). Las reacciones circulares muestran el proceso de cambio, sin embargo la edad varía de una a otra.

El desarrollo cognoscitivo de esta etapa sensoriomotora va evolucionando a medida en la que el(la) niño(a) actúa sobre el medio en el cual se desenvuelve. Las acciones que realiza son en un principio espontáneas y al finalizar esta fase no, su motivación es interna. Al finalizar la etapa las habilidades que ha adquirido el(la) niño(a) lo(a) dirigen al desarrollo del lenguaje hablado y para otras habilidades que se verán en la fase siguiente.

1.1.2. FASE PRECONCEPTUAL

Esta fase corresponde a los(as) niños(as) de 2 a 4 años y en la cual ellos(as) investigan su ambiente y las posibilidades de actividades, él(ella) descubre nuevos símbolos a los cuales dará un significado especial. Por medio de estas actividades manifiestan su pensamiento.

Las acciones se internalizan por medio de las funciones de representación, aunque el pensamiento sigue vinculado a la percepción⁸

Los dibujos, las siluetas y cualquier otro tipo de elementos que guarden semejanza con lo que el(la) niño(a) quiere representar es considerado como símbolo.

El juego ocupa la mayoría de las horas en vela de los(as) pequeños(as), repite palabras y las vincula con objetos visibles o acciones percibidas, imita. Al jugar que imitan sucesos pasados u objetos, hace referencia a la capacidad de representación mental que logra el(la) niño(a).

La imitación de otros(as) y la imitación simbólica son en general procesos espontáneos en los(as) niños(as) de esta edad, aunque se presentan desde antes. Razonan que un hecho seguido de otro debe tener una relación causal.

Es evidente en este estadio el animismo, la atribución de vida y conciencia a objetos inanimados, los(as) infantes hacen comparaciones puramente visuales, se sienten cerca de las personas que satisfacen sus necesidades e intereses inmediatos. Los elige como modelos.

Entre los 2 y los 4 años el lenguaje se adquiere con suma rapidez.

... el instrumento esencial de adaptación es el lenguaje, que no es inventado por el niño, sino que le es transmitido en formas ya hechas. obligadas y de naturaleza colectiva, es decir, impropias para expresar las necesidades o las experiencias vividas por el yo...⁹

Así, el empleo del símbolo (como el dibujo), el juego simbólico (autoexpresión y construcción de símbolos) y el lenguaje (palabras habladas, sonidos) capacitarán al(a) niño(a) en las habilidades de

WADSWORTH, Barry J. *Teoría de Piaget del desarrollo cognoscitivo y afectivo*. p. 74
PIAGET, J. Y INHELDER, B. *op.cit* p. 65

pensar acerca de algo que no se encuentra presente en el momento; las palabras adquieren el poder de la comunicación.

1.1.3. FASE DEL PENSAMIENTO INTUITIVO

La etapa o fase del pensamiento intuitivo cubre los 4 a los 7 años, se da ampliación del interés social en el mundo que los rodea. El (la) niño (a) comienza a utilizar palabras para expresar su pensamiento, tiende a comportarse de un modo similar al de sus mayores. Los procesos asimilativos se erigen sobre imágenes tempranas a menudo más allá de los límites del conocimiento consciente del (la) propio (a) niño(a). Su razonamiento es transductivo es decir, relaciona las cualidades múltiples de forma, color y utilidad, no tiene noción de evaluación o rango, ni de relatividad.

A la edad de 5 años los (las) niños (as) comienzan a separar la realidad mental de la física, el uso de acciones, imágenes o palabras le son de mucha utilidad para referir hechos o experiencias, hacen imitaciones de sucesos o de roles y acciones del pasado la utilización de símbolos les sirven en el proceso del pensamiento es decir, se hacen conscientes del pasado y conciben expectativas a futuro y distinguen a las personas que los (as) dirigen. Su lenguaje carece de algún propósito comunicativo buscando conocer su entorno.

Los niños sólo (pueden) comienzan a construir el lenguaje hablado cuando han adquirido la capacidad de representarse internamente las experiencias...¹⁰

Al comenzar el lenguaje hablado podríamos referirnos al comienzo de la socialización, ya que al relacionarse el(la) niño(a) trata de imitar a otros (as) con el fin de incorporar sus valores o el *status*

¹⁰ *Ibidem* p 72

que ellos (as) representan. El (la) niño (a) tiende a concebir las leyes morales como valores absolutos de las cosas reales. La obediencia a los adultos continúa siendo el código moral predominante. En el juego y las fantasías, el (la) niño (a) representa las reglas y los valores de sus mayores.

Los niños comienzan a ajustarse a los demás y su pensamiento egocéntrico va cediendo ante la presión social...¹¹

Las conversaciones de los (las) pequeños (as) ya implican un intercambio de ideas; mientras que su pensamiento es transductivo es decir, el(la) niño(a) no puede percatarse de los sucesos y describirlos tal cual sucedieron únicamente el inicio y el final. Esto último es una limitante a su pensamiento.

Hay otras limitaciones en esta fase que también están vinculadas al pensamiento de los (as) menores ya que se puede observar que el pensamiento de éstos (as) en un principio sólo se ocupa del aquí y el ahora de los objetos físicos que ellos (as) pueden representar con finalidad, a esta forma de pensamiento Piaget lo maneja como concreto; los hechos y las reacciones ocurren en una sola dirección, es irreversible; se concentran en sus propias percepciones y asume que todos (as) los (as) demás son la misma que las suyas, es egocéntrico; no puede ocuparse de diversas facetas de manera simultánea, se centra en un solo aspecto, tiende a captar únicamente aspectos limitados del suceso, es centrista; juzgan las cosas de acuerdo a su apariencia actual sin considerar cómo llegaron, sólo se centran en los estados presentes. Existe una incapacidad para entender la relación causa y efecto, como la conservación ya que los (as) pequeños (as) no se percatan de que algo no cambia a pesar de los sucesos efectuados para que esto suceda, o al igual que con algún ejemplo numérico.

Ibidem, p 75

En esta etapa los (as) niños (as) saben que existen las reglas y quieren entrar en ese círculo de juego de los (as) niños (as) más grandes, pero siguen siendo egocéntricos y por lo tanto siguen jugando solos y hablando para sí mismos.

... el niño egocéntrico no es capaz todavía de apreciar o conocer el juego desde una perspectiva social, imita lo que ve, pero no razona como sus compañeros de juego de mayor edad...¹²

El nivel de atención y de memoria son relativamente cortos por lo cual el (la) niño (a) tiene dificultad con la clasificación al igual que le es difícil cualquier tipo de seriación o secuencias.

A lo largo de los años escolares es donde van enriqueciendo su vocabulario, el uso de las formas gramaticales y el uso del lenguaje como un acto social, en un primer momento aparece el habla telegráfico y las palabras abiertas, en una segunda etapa las palabras que le son ya conocidas empiezan a generalizarlas en forma de una regla de inflexión, pluralizan con suma facilidad y conjugan algunas formas regulares simples, en una tercera etapa aprenden a modificar oraciones simples, generan formas negativas e imperativas, formulan preguntas de sí o no, ya que una cuarta y quinta aprenden a arreglárselas con estructuras más sofisticadas.

1.1.4 FASE DE LAS OPERACIONES CONCRETAS

Esta fase puede abarcar de los 7 a los 11 años aproximadamente. Lo que caracteriza a los (as) niños (as) de esta etapa es que logran percibir un hecho desde perspectivas diferentes, adquieren conciencia de vincular un hecho o pensamiento desde su comienzo hasta su final o desde su final hasta su comienzo. Ya no hay centralismo en la forma

¹² *Ibidem*, p. 92

de sus pensamientos ya que permite encontrar soluciones lógicas a los problemas concretos, capta los pasos sucesivos de los problemas y los comprende.

Una vez conocidas las partes de un todo, el(la) niño(a) las estudia y las clasifica en su mutua relación: se preocupa por crear para sí mismo(a) sistemas de clasificaciones. Tenderá a conceptualizar y clasificar cada objeto como parte de un sistema más amplio. Ya puede ordenar un conjunto de elementos según su tamaño o su peso o su volumen, se da una seriación de los elementos.

La vida del(a) niño(a) se desarrolla en un mundo ordenado, donde él(ella) puede organizar sus experiencias en forma separada o como parte de una unidad, pasa de un modo de pensamiento inductivo a otro deductivo.

El pensamiento verbal continúa siendo marginal con respecto al pensamiento real que permanece centrado en los actos. Los juegos colectivos rápidamente acumulan reglas representativas. Ahora juegan para ganar.

El(La) niño(a) se encuentra en el proceso de ordenar sus impulsos, con un interés implícito concertado en la realización de un equilibrio.

...el niño comienza a evaluar con más frecuencia los argumentos, lo que le permite comprender la intencionalidad y aumenta su capacidad para evaluar los motivos al formarse juicios...¹³

1.1.5 FASE OPERACIONAL FORMAL

Para Piaget esta etapa abarca de los 11 años en adelante la cual aborda la adolescencia, término que no sólo es empleada por Piaget al establecer una relación con la edad.

La naturaleza del pensamiento sufre un cambio, aquí ya no se habla del (a) niño (a) sino del (a) joven, éste (a) se convierte en una persona que piensa más allá del presente y elabora teorías acerca de todo, complaciéndose especialmente en reflexiones acerca de lo que no es. Adquiere la capacidad de pensar y de razonar.

... el niño que ha desarrollado por completo las operaciones formales puede abordar todo tipo de problemas, puede razonar eficazmente acerca del presente, el pasado y el futuro, lo hipotético y problemas de proposición verbal...¹⁴

El(La) joven tiende a pensar y razonar con proposiciones más que con símbolos. La adolescencia se caracteriza por ser una edad en la cual ellos(as) piensan más allá del presente.

El pensamiento aborda aspectos desconocidos, cosas hipotéticas, va de lo general a lo particular o, en otras circunstancias, de lo específico a lo general.

En lo que respecta a la parte afectiva el(la) adolescente está desarrollando su personalidad haciendo una organización de los valores y de las reglas que a lo largo del tiempo le han sido enseñados (as). Lo que trata de conseguir el(la) adolescente a través de esta búsqueda de su personalidad es adaptarse al mundo social adulto.

¹⁴ *Ibidem*, p. 120

Ya no hay reglas permanentes, son conocidas por todos(as) y modificadas.

En sí, lo que realmente hace que el(la) adolescente tenga ese desarrollo posterior es el querer convertirse en un miembro de la sociedad.

En esta fase el(la) adolescente ha establecido la pauta fundamental de pensamiento y razonamiento, él(ella) ha alcanzado la madurez intelectual.

1.2 CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS (AS) NIÑOS (AS) DE 3 A 6 AÑOS*

Todas las características que se describirán se dan a lo largo del proceso de desarrollo y aprendizaje en los(as) niños(as) sin embargo, no todos(as) pueden presentarlas ya que depende del ámbito en el cual se están desarrollando y más ahora en la actualidad donde los padres, en algunos casos por cuestiones de la economía familiar, tienen que trabajar y no están el tiempo suficiente con ellos(as). Algunos(as) otros(as) pueden presentar características de adelanto que no corresponderían a su edad y se podría decir que en estos casos la familia podría estar cumpliendo un buen papel como agente estimulador.

En la edad de la acción, se conoce así porque los (as) niños (as) empiezan a independizarse de la madre para desarrollarse y conocer por ellos (as) mismos (as) el entorno en el que los (as) rodean, sus conocimientos son más firmes lo mismo que empieza ampliarse su

*Las características fueron recopiladas de distintos textos utilizados para la realización de este trabajo, entre ellos el que maneja una descripción más completa y concreta es el de *Cómo estimular la inteligencia de sus hijos*, dentro de un cuadro sinoptico.

vocabulario. Esta edad hace mención de los tres a los cuatro años y se pueden observar que en:

a) **MOTRICIDAD:** Los (as) niños (as) marchan, corren, trepan, montan en triciclo, saltan, caminan con la punta de los pies, atrapan una pelota con ambas manos, tratan de coordinar sus movimientos según la ocasión (rápido, lento, delicado, rudo, etc.), al correr pueden aumentar y disminuir la velocidad, alternan los pies para bajar o subir las escaleras, comienzan a mecerse en un columpio estando en movimiento, dan maromas hacia delante y pueden coordinar sus movimientos finos (trazos mejor definidos).

b) **LENGUAJE:** Ya obedecen las instrucciones más complejas, utilizan más frases para comunicarse y éstas son cortas, ante diversas propuestas eligen acciones u objetos deseados, responden a preguntas identificando objetos por su función y uso, reconocen y nombran los colores más comunes, dicen su nombre completo, relatan experiencias simples en el orden que ocurren, utilizan preposiciones (sobre, debajo, de etc.), emplean palabras que expresan lo que sienten y hacen preguntas incansablemente.

c) **INTELIGENCIA:** Clasifican por tamaños entre dos objetos y en serie: del más pequeño al más grande, utilizan las tijeras adecuadamente, imitan trazos combinados (líneas rectas y curvas), hacen pares hasta con diez objetos diferentes, distinguen conceptos como frágil y resistente, pesado y ligero, pueden imitar un puente con cinco y ocho figuras sencillas, cuentan hasta diez imitando a un adulto, pueden plegar una hoja de papel y dibujar en ella cruces con lápiz.

d) **SOCIALIZACION Y PERSONALIDAD:** Comienzan a expresar sus miedos y temores, a saludar y agradecer de manera espontánea, logran seguir las reglas del juego imitando a

otros(as) niños(as), siguen las reglas del juego dadas por un adulto, contestan el teléfono y hablan con otras personas o llaman a la persona solicitada, cantan y bailan al escuchar música, solicitan jugar con un juguete que esté utilizando otro(a) niño(a), muestran capacidad para negociar y aceptar tratos con beneficios futuros, comienzan a mostrarse colaboradores, suben y bajan los cierres de la ropa con poca o ninguna dificultad, abrochan y desabrochan botones grandes, pueden ir al baño con un poco de ayuda y vigilancia, comen con un tenedor adecuadamente y beben con limpieza, utilizan un cuchillo sin filo, vierten líquido de un recipiente a otro derramando poco o nada, se lavan y secan la cara y manos solos(as) y pueden colgar la toalla, se lavan los dientes con poca ayuda, evitan peligros mas cotidianos y comienzan a dormir toda la noche sin mojarse.

En la edad de la averiguación, que se conoce así porque los (as) niños (as) empiezan a descubrir lo que les rodea investigando el por qué de las cosas. Esta edad abarcará de los cuatro a los cinco años de los(as) niños(as) y aquí:

a) **MOTRICIDAD:** Muestran interés en coordinar sus movimientos finos y gruesos, cambian de dirección al correr, recortan con las tijeras, saltan en un pie cinco veces seguidas, pueden dibujar objetos reconocibles como árbol, una casa o un sol, pegan formas simples, atornillan objetos con rosca, pueden construir con cubos figuras horizontales o verticales de manera espontánea, suben y bajan la escalera sin sujetarse de la barandilla.

b) **LENGUAJE:** Pueden seguir una serie de instrucciones, entienden y emplean las palabras que indican parentesco, nombran cosas fantásticas en una ilustración y dan explicación al respecto, les encanta escuchar cuentos y los pueden relatar sin ayuda, reconocen ciertas rimas, mencionan un objeto que no

pertenecen a un conjunto de similares, preguntan constantemente esperando explicaciones elaboradas que se acerquen a sus expectativas, muestran interés y facilidad en relatar cuentos e historias.

c) **INTELLECTUAL:** Logran trabajar solos en una actividad durante veinte o treinta minutos, escogen el número de objetos (de uno a cinco) que le solicitan, pueden copiar un triángulo, pueden recordar cuatro o cinco objetos previamente observados que estén fuera de su ámbito visual, construyen una pirámide de diez cubos imitando a un adulto, identifican y utilizan las palabras largo y corto, así como la primera y última posición y la de en medio, reconocen partes faltantes en ilustraciones.

d) **SOCIALIZACIÓN Y PERSONALIDAD:** Piden ayuda cuando la necesitan, participan en algunas conversaciones entre adultos, se disculpan oportunamente la mayoría de las veces, tienen un comportamiento socialmente aceptable la mayoría de las veces, juegan activamente con otros(as) niños(as) cooperando y disfrutando, en algunos casos es posible que tengan un(a) amigo(a) imaginario(a), son más sociables e independientes, juegan compartiendo con otros niños(as), especialmente con los(las) de su misma edad, utilizan la cuchara y el tenedor para comer, se bañan solos con apoyo y vigilancia, se amarran y desamarran los zapatos, van al excusado solos, recogen su ropa y la cuelgan en un gancho, muestran interés por ciertos retos (adecuados a sus capacidades o con mayor grado de dificultad), comienzan a preocuparse por los detalles que a él(ella) le interesan y que parecen interesar a los(as) demás, se hacen cargo de su higiene personal en general con el apoyo de un adulto, muestran curiosidad hacia lo relacionado con las diferencias de comportamiento hombre/mujer, sienten confianza en sí mismos(as) al lograr seguir una rutina de hábitos personales, reconocen e identifican su nombre completo.

En los(as) niños(as) de cinco a seis años se puede observar en:

a) **MOTRICIDAD:** Tiene más equilibrio, ya recortan círculos, saltan en un pie hasta cinco veces seguidas, pueden saltar diez veces hacia delante y seis hacia atrás sin caerse, hacen rebotar una pelota, utilizan un sacapuntas, se pueden mecer en un columpio iniciando y manteniendo el movimiento, colorean sin salirse de la línea la mayoría de las veces, recortan figuras de revistas, golpean una pelota con un bat o un palo, recogen un objeto del suelo mientras corren, saltan y giran sobre un pie, se cuelgan de una barra horizontal durante diez segundos, utilizan el lápiz de manera más adecuada, les gusta copiar modelos.

b) **LENGUAJE:** Contestan a la pregunta ¿Por qué? Dando una explicación, reconocen y emplean las palabras: algunos, varios y muchos, más, menos y pocos. Explican significados de palabras que ya conocen, utilizan ayer y mañana apropiadamente, identifican palabras opuestas y las emplean, aprecian mucho escuchar lecturas y observar libros, responden breve y adecuadamente a lo que se les pregunta.

c) **INTELECTUAL:** Comprenden y aplican: detrás, al lado, junto. Pueden nombrar quince números y reconocen la secuencia adecuadamente de los números del uno al diez, cuentan hasta veinte objetos, reconocen cual es su derecha y cual es su izquierda, dicen en orden los días de la semana, copian un rombo, reconocen algunas letras del alfabeto, escriben su nombre, dicen el día y el mes de su cumpleaños, señalan mitades de objetos enteros, reconocen los números del uno al quince, realizan sumas y restas simples.

d) **SOCIALIZACIÓN Y PERSONALIDAD:** Intentan adaptarse a las normas de la sociedad, explican a otros(as) las reglas del juego, participan activamente en conversaciones, planean actividades y las llevan a cabo, eligen a sus amigos(as),

comienzan a considerar la amistad como algo importante, buscan ayuda para conocer procedimientos y realizar actividades nuevas, piden permiso de manera espontánea y esperan que se les de formalmente, aceptan jugar a la manera de otros(as) niños(as) siempre y cuando se juegue a su manera en algún momento, se dan cuenta cuando hacen ciertas trampas y se valen de esto para obtener beneficios, les encanta ayudar a su madre en las tareas del hogar, son dignos de confianza, se pueden detener a la orilla de la banqueta miran a ambos lados y cruzan la calle bajo la vigilancia de un adulto, escogen la ropa apropiada según la temperatura y la ocasión, la mayoría de las veces. Saben prepararse un cereal frío y un emparedado, cortan comida suave con el cuchillo, se abrochan el cinturón de seguridad, muestran percepción del orden e intentos claros por aplicarlo, se hacen cargo de su higiene personal y de sus obligaciones diarias en general con poca ayuda y vigilancia, muestran interés en terminar cosas y no son perseverantes, al igual que muestran curiosidad por los recién nacidos, comienzan a sentirse seguros(as) de sí mismos(as).

Con todo lo anterior se puede decir que los(as) niños(as) de tres a seis años son personas que tratan de buscar como satisfacer sus intereses personales (corporales e intelectuales), son alegres, muestran interés y curiosidad por saber, conocer, indagar, explorar todo y la forma que encuentran es a través del lenguaje.

Al rodearse de personas buscan su reconocimiento, su apoyo y su cariño; no sólo son tiernos(as) y graciosos(as) llegan a tener impulsos agresivos y violentos, retan, enfrentan y necesitan medir sus fuerzas, son competitivos.

Así la forma en la cual expresan sus deseos y necesidades, sus ideas, pensamientos, impulsos y emociones es a través del juego, el lenguaje y la creatividad.

Por tal motivo, formar parte del juego implica y significa comprender y estar en el área del saber, del aprender.

Es necesario que se muestre un poco del aspecto didáctico dentro del ámbito preescolar, introduciendo a los padres o responsables de estos (as) niños (as) a formar parte de la elaboración y desarrollo de la educación.

1.3 DIDÁCTICA Y RESPONSABLES DE LA EDUCACIÓN DEL (A) NIÑO (A)

Al profundizar en un tema tan importante como es la didáctica, dentro de la edad preescolar, la definiría como el enlace entre el (la) niño (a), el (la) educador (a), los objetivos, las asignaturas y el método; ya que los reúne en un programa de trabajo establecido para la enseñanza en el jardín de niños (as). Es una integración de algunos aspectos importantes para el desarrollo del (a) niño (a).

La didáctica es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de incentivar y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje.¹⁵

Las técnicas establecidas para llevar a cabo la enseñanza se encuentran en los programas que manejan los lugares establecidos para la iniciación de la enseñanza en forma gradual como son los Jardines de Niños (as).

Pero si queremos una definición más concreta sobre didáctica, podemos remitirnos a la de un diccionario en la cual:

Didáctico,ca. Adj. Relativo a la enseñanza; obra didáctica.// Propio para enseñar; método didáctico.// F. Arte de enseñar¹⁶

Como se menciona al principio de este subcapítulo, el aspecto didáctico es muy importante y, en este caso, le correspondería a los(as) profesores(as) llevarlo a cabo, donde existen elementos que tienen que tomar en cuenta para realizar un trabajo, para una buena enseñanza.

Los(as) profesores(as) son los(as) encargados(as) de dar una buena educación, tienen que contar con diversas herramientas que les sean de utilidad como materiales y artículos accesibles para los(as) pequeños(as); también es necesario que los(as) profesores(as) sean pacientes y dinámicos.

En los Jardines su programa de trabajo se divide en Centros de Interés, Unidades de Trabajo y Áreas de Trabajo; los Centro de Interés tienen como propósito partir de las necesidades de la experiencia humana como acercamiento al medio natural del (a) niño (a) haciendo énfasis en los juegos educativos como medio de interacción dando prioridad al trabajo individual. Estos centros se organizan en torno a un fin común (proyectos) partiendo de una situación problemática que tendrán que resolver; las Unidades de Trabajo, hacen énfasis en el medio ambiente y en la adquisición de nuevos comportamientos es decir, en las modificaciones de actitudes, formas de actuación y valores de los (as) niños (as). Las unidades se llevan a cabo a través de trabajo artístico, manual o intelectual (talleres) en la cual la investigación, el descubrimiento y el trabajo colectivo son los principales generadores de la realización del mismo; y la Áreas de Trabajo, parten de la organización y distribución de los espacios y materiales favoreciendo el aprendizaje. Parte de vivenciar experiencias relacionadas con un aspecto de la vida cotidiana

¹⁶ *Diccionario enciclopédico Larousse* v 3 p 266

situaciones), son actividades con finalidades claras que propiciarán experiencias en su realidad.

Pero para que cualquiera de estos métodos pueda llevarse a cabo es necesario partir de la elección de un tema relacionado con la vida cotidiana de los (as) niños (as), pero que al mismo tiempo se pueda establecer relación alguna con lo que pueda seguir. Lo importante es propiciar la participación de los (as) infantes y despertar el interés en los (as).

El aspecto didáctico está vinculado a la enseñanza, a los métodos utilizados para llevar a cabo ésta, en fin a la forma de enseñar. Esta didáctica no sólo se aplica en la escuela sino también en todos aquellos lugares en los cuales los(as) pequeños(as) también están recibiendo alguna enseñanza (en su casa, con la familia o la sociedad que les rodea).

Así, la educación de los(as) niños(as) no es impartida únicamente por los(as) educadores(as) la sociedad en general tiene mucho que ver para que se pueda dar ésta, por tal motivo todo este proceso de enseñanza-aprendizaje se dará a lo largo de la vida de los(as) infantes.

Los materiales son aspectos didácticos, ya que ayudan no sólo a los(as) profesores(as) a brindar una enseñanza que podrá tener mejores resultados con el apoyo de materiales didácticos, también a aquellas personas que están encargadas de proseguir y dirigir lo que estos(as) realizan.

Al unir todos estos elementos que conforman la estructura de la educación de los(as) niños(as) se puede decir que la didáctica es la forma de llevar a cabo la enseñanza de éstos(as). Hay ocasiones en las cuales el (la) educador (a) cumple y el aprendizaje no se da, es por lo que en el siguiente subcapítulo en la forma de estimulación u orientación en los (as) pequeños (as) se maneja la observación como

evaluación para ver si los (as) pequeños (as) están aprendiendo, sino es el caso, con estas observaciones se podrá ayudar a buscar el por que no se da el aprendizaje.

Por todo lo anterior es necesario comenzar el siguiente subcapítulo rescatando la importancia de los (as) educadores (as), padres de familia y personas encargadas de la educación de los (as) niños (as) como estimuladores de estos (as) para poder pasar a una mejor apreciación de lo que se requerirá en uno de los aspectos más importantes para el desarrollo pleno del (a) niño (a): EL JUEGO.

1.3.1 PROFESORES, PADRES DE FAMILIA Y PERSONAS ENCARGADAS DE LA EDUCACIÓN DEL (A) NIÑO (A)

Como principales estimuladores en el(la) niño(a) son los(as) encargados de incorporarlo(a) al mundo escolar, manteniéndolo(a) en contacto con su entorno. Por tal motivo, todos(a) los(as) encargados(as) de su formación tienen que estar alertas ante las necesidades e intereses de los(as) niños(as) para que las puedan dirigir, son los(as) impulsores(as) de que ellos(as) aprendan cosas nuevas introduciéndolos a lo desconocido.

Hay formas o maneras de estimular y orientar a los (as) pequeños (as) entre estas están:

- a) **TIEMPO:** El tiempo es primordial, ya que no se le debe apresurar al(a) niño(a) a terminar el trabajo que está realizando en determinado tiempo y más aún, si se percibe que el(la) niño(a) muestra interés en lo que está realizando; esto con respecto a los(as) profesores(as) mientras que con los padres de familia o las personas encargadas de la educación de los(as)

pequeños(as), es importante permitirle al(a) niño(a) que concluya las actividades que está realizando, si se cree conveniente fijarles una hora específica sin que los adultos rompan con ésta.

b) MATERIAL: En lo que respecta a los materiales éstos tienen que ser llamativos, deben de estar en lugares visibles, que les sean de interés para que los puedan emplear en sus trabajos. Estos materiales debe ser de muy fácil acceso para todos(as); es sabido que los(as) pequeños(as) se entretienen con diversos materiales u objetos que pueden encontrar en diversos lugares y que no representan gasto alguno o muy pequeño, esto les ayuda mucho en lo que respecta a la creatividad, mientras que en los hogares los mismos padres o tutores pueden elaborar los distintos materiales que ellos(as) requieren para sus trabajos. No es necesario estar comprando artículos que muchas veces no concuerdan con lo establecido por los(as) pequeños(as).

c) CRITICA: Esta siempre tiene que ser en forma positiva es decir, evitar las malas evaluaciones a sus tareas o actividades realizadas, si algo falta en el dibujo no manejarlo negativamente, pensar en las diversas maneras en las cuales los(as) niños(as) realizaron la actividad, animarlo(a) a seguir realizando los trabajos, así, tanto los(as) profesores(as) como las personas encargadas de fortalecer el aprendizaje de los(as) pequeños(as) tienen que ser los(as) portadores(as) de seguir motivando a éstos(as) y la crítica es el factor motivacional que los(as) puede conducir a continuar trabajando.

d) EVALUACION: Esta tiene que ser en forma permanente, su objetivo es el de conocer los logros parciales y finales así también de obtener información acerca de cómo se han desarrollado las acciones educativas y poder percatarse los(as) profesores(as) de los logros y de los principales obstáculos en el proceso de desarrollo. La evaluación consistirá en una

descripción e interpretación de los rasgos y conductas es decir, de la creatividad, la socialización y del acercamiento al lenguaje oral y escrito de estos(as) pequeños(as). El fin de la evaluación es la retroalimentación de lo aprendido, o en su caso rectificando las acciones que son necesarias. La herramienta utilizada para llevar a cabo esta evaluación es la observación en todo momento; en los juegos libres, en las actividades de rutina, en los juegos individuales y grupales, en los dibujos, pinturas, en las representaciones gráficas, etc. La evaluación se dará durante todo el proceso de desarrollo es decir, desde el momento en que inician cualquier actividad, ya sea escolarizado o en otro sitio diferente, para que así los(as) profesores(as) y los padres puedan orientar sus acciones educativas; después de cada actividad (con el apoyo mismo del grupo y en casa en colaboración padres- niños(as)); y al finalizar el año escolar, ésta consistirá en la síntesis de todas las observaciones anteriores primero a nivel grupal ante el proyecto educativo y después individual analizando el comportamiento de cada uno(a) en relación a los juegos y a las actividades realizadas.

Con lo anterior, nos damos cuenta de la importancia que tienen todos(as) los(as) profesores(as) y las personas encargadas de mantener a estos(as) pequeños(as) interesados(as) en continuar con el proceso de aprendizaje que inicia en esa etapa de la infancia. Así, no sólo son los(as) impulsores(as) del nuevo aprendizaje sino también son los(as) portadores(as) de brindarles confianza para que sigan adelante y puedan vencer cualquier obstáculo. Estos (as) son los guías que los conducirán al avance.

CAPÍTULO 2

Infancia quiere decir deseos de jugar
y ningún niño juega lo que debería
de jugar, es decir, bastante.

A. S. Neill.

EL JUEGO

En los inicios del aprendizaje del(a) niño(a), el juego ocupa un lugar primordial en el proceso de la adquisición de nuevos conocimientos, y fundamentalmente en la edad preescolar, ya que constituye un factor de acercamiento al mundo real.

El jugar es común en los(as) niños(as), desde que nacen interactúan con el medio que les rodea, manipulan objetos, tocan, garran, etc. ; juegan con las cosas, aprenden el por qué y para qué de estas, investigan y observan.

... el juego es una respuesta a la novedad y al cambio.¹⁷

... Jugar es una forma de aprender, de incorporar la realidad, transformándola, recreándola para poder elaborarla y así en lo posible aceptarla.¹⁸

Hay diversos factores que pueden provocar el que el(la) niño(a) vea jugar como un objeto nuevo, o algo insignificante (papel, hoja, lápiz, caja, etc.); llevándolo a descubrir hasta donde es capaz de llegar con este objeto o mejor aún con otro(a) niño(a).

MILLAR, Susana. *Psicología del juego infantil*, p 35.

ORALIEI, Claudia R. y ITKIN, Silvia N. *El espacio del juego y el jardín de infantes*, p 47

El juego implicar una serie de actividades desencadenantes de sentimientos y pensamientos que les conducirán a realizar una investigación de su entorno y a dejar a un lado el pensamiento egocéntrico que ha estado marcando su infancia.

El niño descubrirá jugando, lo que él siente y piensa, así como lo que sienten, piensan y hacen los otros, que también le mostrarán sus límites, ante ellos deberá ir acomodándose a las situaciones y discriminando así la fantasía de la realidad.¹⁹

El juego es la actividad fundamental en la cual se aprenden numerosas cosas, se relacionan, interactúan: se conocen.

El fin es el juego mismo, no se persigue ningún producto, sino el placer en el proceso. Este proceso demanda un gran compromiso afectivo y corporal y una cantidad considerable de energía.²⁰

Las formas más comunes en las cuales se concibe al juego son. Juego libre, juego simbólico y juego de reglas.²¹

El juego libre es el que realiza el(la) niño(a) en todo momento, sin reglas ni tiempos establecidos, ya que el(ella) no tiene conciencia aún del tiempo, él(ella) es el(la) que maneja y marca sus propias reglas ya sea en su juego individual o colectivo.

Es aquí, en donde el ser humano, tiene la posibilidad de actuar, sentir y pensar, de ser libre y crear.²²

¹⁹ *Ibidem* p 42

²⁰ *Ibidem* . p 64.

²¹ Piaget maneja estos tipos de juego con la excepción del juego libre que es ubicado como juego de ejercicios por desarrollarse en los primeros años de vida que será precedido, más adelante, por el juego simbólico

²² OLARIFTA Claudia R. y Ikin, Silvia N. *op cit* p 64

El juego simbólico es el que realiza el(la) niño(a) utilizando algún objeto como sustituto de otro, es decir, representan un objeto ausente sustituyéndolo por algún elemento a su alcance; que le conducirá más adelante, a asimilar lo real.

... el juego simbólico representa una situación sin relación directa con el objeto que le sirve de pretexto, ya que éste simplemente sirve para evocar la cosa ausente...²³

El juego imaginario o simbólico se caracteriza por su acentuado carácter egocéntrico; para el niño el juego posee todos los elementos de la realidad, mientras que para el espectador desprevenido parece mera fantasía...²⁴

... el juego simbólico es una asimilación libre de lo real al yo que se hace necesaria por el hecho de que, cuanto más pequeño es el niño, menos su pensamiento está adaptado a lo real, en el sentido preciso de un equilibrio entre la asimilación y la acomodación ..²⁵

En el juego de reglas hay una distribución en el espacio, es decir, éste es flexible para permitir el intercambio y la expresión de manera colectiva o en pequeños grupos en el que los(as) niños(as) respetan y conocen las reglas establecidas para el juego. Este juego es social, las reglas estarán presentes a lo largo de su vida, y así éstas serán transmitidas de unos(as) a otros(as).

... la regla implica relaciones sociales o interindividuales... La regla implica una regularidad impuesta por el grupo y su violación representa una falta...²⁶

Al respetar ciertas reglas (en el juego y en la vida cotidiana) estamos respetando a la vez los derechos del otro, de compañeros y sabemos a qué atenernos, qué puede pasar²⁷

PIAGET, Jean. *La formación del símbolo en el niño*, p 136.

MAHER, Henry W. *Tres teorías sobre el desarrollo del niño : Erikson, Piaget y Sears*, p 128

PIAGET, Jean. *op.cit.*, p 282.

Ibidem., p 157

OLARIETA Claudia R. *op.cit* p 146

Es así como a través de la formación del ser humano el juego pasa por estas “etapas” en la vida de éste, el cual estará ligado al crecimiento, al desarrollo intelectual, al desarrollo del lenguaje, de las habilidades sociales y a la vida emocional, pero sin dejar a un lado el conocimiento.

Este desarrollo a su vez, (dentro del proceso de socialización) se encuentra vinculado a las habilidades y destrezas que muestran cada uno(a) de los(as) niños(as), es decir, a la cooperación que se da, a compartir, a brindar ayuda, a resolver problemas y a controlar comportamientos impulsivos y agresivos dentro del grupo en el cual se están desarrollando.

Pero no sólo en la socialización el juego aporta una gran ayuda, sino también en todo aquello que tenga que ver con el crecimiento de los(as) infantes; brindará apoyo no sólo en la escuela (ya que es la que brinda las herramientas didácticas necesarias) sino también es importante la participación del adulto ya que el(la) niño(a) aprende de quien lo cuida.

Para que se pueda dar el aprendizaje es necesario que se estimule y se fomente en los(as) pequeños(as) la participación y la interacción con otros(as) niños(as); aunque también hay objetos que promueven este aprendizaje.

El juego en la etapa preescolar no sólo es una forma de entretenimiento sino también, es un medio por el cual los (as) niños(as) pueden desarrollar su potencialidades, así como provocar cambios en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en la estructura de su pensamiento.

2.1 CONCEPTO DE JUEGO

Varios autores han tratado de darle un significado al juego y lo definen como una conducta ligada al crecimiento que distingue a la infancia, de la vida adulta y que al mismo tiempo es necesario para la maduración. Así :

... el juego es una consecuencia de la propia infancia que tiene características distintas de la vida adulta... BUYTENDIJK²⁸

...el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento... KARL GROOS²⁹

En la medida en que el(la) niño(a) interactúa con el medio que le rodea se va sociabilizando, convive con sus compañeros de escuela con la familia, etc.

...el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio. . VIGOTSKI³⁰

Los(as) niños(as) le dedican al juego un tiempo considerable realizándolo casi todo el día hasta quedar completamente cansados y sin fuerzas; aunque su energía sea inconmensurable, en estos juegos reproducen ejercicios de la vida adulta como una comedia en la cual ellos(as) son el personaje principal y es aquí donde se puede encontrar el juego como elemento principal.

DELVAL, Juan. *El desarrollo humano*. p 287

Ibidem p 286

Ibidem p 287

... el juego sirve para gastar el **exceso de energía** que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros... FRIEDRICH SCHILLER.³¹

Es un constante ejercicio el que se realiza a través del juego mismo, tiene componentes de imaginación como la fantasía que lleva a manifestar la conducta de manera que los impulsos de los (as) pequeños (as) aparecen para alcanzar aquello que les ha sido negado hasta el momento.

...el juego es un verdadero trabajo por el ejercicio a que da lugar, por el fin que marca a la actividad, por los medios que pone en acción y la disciplina a la cual (el niño) se somete. A : FERRIERE³²

... el juego está relacionado con la expresión de las pulsiones, y en particular con la pulsión de placer, y el niño realizaría a través del juego sus pulsiones inconscientes, es decir, los deseos insatisfechos en la realidad. FREUD³³

A través del juego el(la) niño(a) manifiesta una serie de conductas donde a lo largo del tiempo se modificarán para la adaptación del sujeto a la vida. Estas actividades son realizadas por los(as) menores por el simple placer de llevarlas a cabo aparentemente sin pretender nada, pero que nos están diciendo de sus sueños futuros.

... el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. una forma básica de vida. WINNICOTT³⁴

... el juego constituye la situación más adecuada para estudiar el yo del niño ERIKSON³⁵

³¹ *Ibidem* p 285

³² Citado en La cuestión escolar de Jesús Palacios p

³³ Delval. Juan *op cit.* p.286-287

³⁴ Winnicott, D W *Realidad y Juego* p 75

³⁵ MAIER, Henry W *op cit.* p 25

El juego constituye un proceso en el cual la asimilación y la acomodación trabajan permanentemente como agentes complementarios para el pensamiento operatorio en los nuevos conocimientos adquiridos gracias a éste.

...puede predominar la asimilación, cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa, y la adapta a sus necesidades: esto es el juego...³⁶

Piaget no ha necesitado suponer un impulso especial para el juego, ya que lo considera como un aspecto de la asimilación, es decir, la repetición de un hecho para encajarlo y consolidarlo...³⁷

2.2 JUEGO EDUCATIVO

Todo juego que tiene la finalidad de enseñar algo por tal motivo se dice que es “educativo”. Los juegos educativos son ejercicios que tienen como finalidad desarrollar la memoria, la atención, la capacidad de asociación, la discriminación, el juicio y el razonamiento, en sí, estimular la psicomotricidad, los sentimientos y la función intelectual del(a) niño(a).

Los juegos pueden ser individuales o colectivos, los materiales (como se mencionó en el apartado anterior como forma de estimulación) deben ser atractivos y variados para los(as) pequeños(as).

Así, el objetivo que se busca cumplir con estos juegos educativos es que los(as) niños(as) adquieran diversos conocimientos ejercitando

³⁶ Millar, Susana *op. cit* p 45-46

³⁷ *Ibidem* p. 48

la conducta de atender, que amplíen su vocabulario y adquieran habilidades que les sirvan a lo largo de su desarrollo.

Ante estos juegos educativos, lo más importante es que los(as) profesores(as) y los tutores o personas encargadas de continuar con la enseñanza de ellos(as) tengan una noción clara de la actividad que están aplicando para que estos(as) puedan comprender con facilidad lo que los adultos les piden.

Los juegos educativos que serán mencionados en el siguiente capítulo tienen la finalidad de profundizar los conocimientos enseñados por los(as) educadores(as) y que también podrán ser utilizados por las personas que quieran seguir avanzando con los conocimientos de los(as) pequeños(as), todos son socialmente conocidos, pero están incluidos porque son considerados de fácil manera como reforzadores del conocimiento.

La finalidad de los juegos es por consiguiente el reafirmar las enseñanzas transmitidas por los(as) profesores(as) para que se pueda dar un mejor aprendizaje en estos(as) pequeños(as).

La importancia del juego radica en la repercusión que tienen éstos para que el(la) niño(a) aprenda a ver, oír, tocar, a situarse en tiempo y espacio ya que todo está en una continua relación.

Así, los juegos educativos se pueden dividir en diversos aspectos como son la memoria, la atención y observación, los que están determinados para la asociación y la discriminación, los de ubicación espacial y temporal, los que están destinados a desarrollar el razonamiento y el juicio, los táctiles y los sensoriales.

CAPÍTULO 3

Sin una comunicación fluida entre maestro y alumno, los frutos de la educación suelen ser pobres.

Anónimo.

DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS

Ahora bien, los juegos constituyen una parte importante en el desarrollo por tal motivo se describirán algunos que son considerados de mayor importancia en este.

Los(as) niños(as) hasta el momento han sufrido o pasado por ciertos cambios los cuales les permitirán en el futuro poder desarrollar ciertas actividades con mejor facilidad, para poder pasar de una fase a otra es necesario tener dominada una para poder continuar a la otra, para poder llevar a cabo estos juegos es necesario que los(as) niños(as) puedan realizar ciertos movimientos que desde su nacimiento comenzaron a realizar.

Así, juegos como “memoria”, “lotería”, “texturas”, “completar figuras”, “ausencia y presencia” y “descubrir errores”, tendrían como antecedentes de crecimiento en los(as) niños(as) las reacciones circulares primarias, secundarias y terciarias que realizan éstos(as) desde su nacimiento; que les llevan a diversas maneras de manejar objetos, a aplicar medios nuevos para poder resolver problemas, a llenar y vaciar objetos huecos en otros más pequeños y a tener la capacidad de percibir un objeto y recordarlo al poco tiempo, también perciben y utilizan objetos por sus cualidades propias. Estas características las desarrollan los(as) niños(as) desde su nacimiento, Piaget denominó a este periodo la FORMA DE INTELIGENCIA SENSORIOMOTRIZ en la FASE SENSORIOMOTRIZ, la cual está compuesta por seis estadios los cuales van del USO DE REFLEJOS

hasta la PRIMERA INTERNALIZACIÓN DE ESQUEMAS Y SOLUCIÓN DE ALGUNOS PROBLEMAS POR DEDUCCIÓN.

Al concluir éstos el(la) niño(a) es capaz de enfrentar nuevos retos que le serán puestos en el nivel preescolar así, las edades que abarca van de los tres a los seis años, en los cuales aprenderán a repetir diversas palabras que estén vinculadas a objetos visuales, o que expresen su pensamiento, a observar detalladamente la forma, el color y la utilidad de las cosas, estas características se encuentran en la FORMA DE INTELIGENCIA REPRESENTATIVA MEDIANTE OPERACIONES CONCRETAS en sus dos primeras fases la PRECONCEPTUAL y la del PENSAMIENTO INTUITIVO en los primeros tres estadios que van desde la APARICIÓN DE LA FUNCIÓN SIMBÓLICA Y COMIENZO DE ACCIONES INTERNALIZADAS Y ACOMPAÑADAS DE REPRESENTACIÓN, hasta las REGULACIONES REPRESENTACIONALES ARTICULADAS. Todo esto con la finalidad de que al concluir el nivel preescolar puedan realizar clasificaciones, seriaciones y correspondencias término a término, a esto Piaget denominó OPERACIONES SIMPLES ubicándolas en la FASE OPERACIONAL CONCRETA.

Lo que caracteriza al nivel preescolar es el Juego, ya que ocupa la mayor parte del tiempo en el desarrollo de los(as) niños(as) con el cual se realiza constantemente el aprendizaje siendo además un excelente medio de comunicación.

Otros juegos como “dominó”, “rompecabezas”, “secuencias” “correspondencias” y “laberintos”, al analizarlos desde la perspectiva de Piaget, los ubicaríamos en una fase más avanzada pero es sabido que los(as) niños(as) pueden realizar estas actividades desde los tres años, ya que pueden relacionar término a término, buscar las formas de resolver problemas sencillos para dar la respuesta adecuada o la más conveniente así, al igual que los juegos anteriores tendrán como antecedentes las reacciones circulares primarias, secundarias y

terciarias, que los llevarán a la realización de no sólo la vinculación de palabras a objetos visibles sino también para expresar su pensamiento, a la observación detallada, a clasificaciones sencillas, a seriaciones y correspondencias término a término con la finalidad de profundizarlas más adelante.

El juego es fundamental a cualquier edad es por eso, que de tres a cuatro años su importancia radica en el descubrimiento de lo nuevo, lo desconocido.

Los colores y las formas forman parte de la gama de aprendizajes que llevarán a cabo. La unión de los objetos “conocidos” a lo que va aprendiendo le servirán como herramientas para la integración con su entorno y le brindará confianza. Todo aquello que se relacione con su entorno le será de interés e importancia.

Como se pudo observar al principio del trabajo, la imitación constituye su principal herramienta en la comunicación con los (as) otros (as) entrando en su ayuda el juego simbólico como medio intermediario para adaptarse a su ambiente.

El juego ocupa la mayor parte del tiempo en los pequeños (as), es una forma de investigar lo que les rodea.

En este subcapítulo se podrán observar diversos juegos los cuales serán de utilidad para que puedan brindar a los (as) pequeños (as) bases para su desarrollo, tomando en cuenta la edad se establecieron los juegos de acuerdo a la dificultad que presentan cada uno para que así, posteriormente, en la siguiente etapa puedan realizar los mismos juegos con mayor número de elementos.

En un principio el establecer tiempos carece de “importancia”, ya que si se toma en cuenta que los (as) niños (as) se encuentran motivados (as) realizando la actividad, el interrumpirles podría provocar que perdieran el interés en las siguientes actividades si estas no les resultarán de su agrado.

Los materiales son de fácil acceso, pueden ser comprados o elaborados por los (as) infantes con ayuda de algún familiar o responsable de este (a). Es importante que el (la) niño (a) pueda realizar su propios juegos que servirán como estímulo a futuro.

Los juegos se encuentran ordenados alfabéticamente y pueden ser utilizados de acuerdo al programa de trabajo que realizan los (as) profesores (as) dentro del salón de clases, en cuanto a las personas responsables del (a) pequeño (a), los pueden utilizar de acuerdo al interés que muestren estos en lo que están aprendiendo.

Es de importancia que (en cuanto a los (as) responsables de estos (as) niños (as)) puedan observar si los (as) pequeños (as) encuentran alguna dificultad al llevar a cabo el o los juegos, para que así trabajen conjuntamente con los (as) educadores (as) para saber si no tienen algún problema en su aprendizaje.

AUSENCIA Y PRESENCIA
Juego Individual y/o Colectivo

PROPÓSITO : Agilizar la memoria y la atención.

MATERIAL : Un tablero con diversos artículos movibles. (cuatro figuras máximo).

PROCEDIMIENTO : Se le pide al(os, a, as) niño(a, os, as) que observen el tablero con mucho detenimiento posteriormente, se le quita o se le agrega algún objeto y se le(s) pide que indique(n) que se ve(n) de nuevo o de extraño en el tablero, el ejercicio se repetirá en diversas ocasiones y concluirá cuando el(la) profesor(a) lo crea conveniente.

AREA : Visual, memoria, sensopercepción.

CORRESPONDENCIA

Juego Individual

PROPÓSITO : Relacionar los diferentes objetos con su igual o su función ejercitando la vista y la memoria.

MATERIAL : Tres láminas cada una con dos columnas con cuatro objetos diferentes en una columna y en la otra sus iguales.

PROCEDIMIENTO : Se le da a cada (a) una lámina y se les indica que busquen el igual de cada figura y que las unan con una línea posteriormente, y si el(la) profesor(a) lo cree conveniente, se les entregarán las restantes indicándoles que realicen el mismo procedimiento que el anterior. Al finalizar la actividad se les preguntara si tuvieron alguna dificultad para resolverlo.

ÁREA : Memoria, visión, sensopercepción, psicomotricidad.

COMPLETACIÓN DE FIGURAS

Juego Individual

PROPÓSITO : Ejercitar la atención, la observación y la memoria con figuras fáciles.

MATERIAL : Tres láminas, cada una de ellas con una figura incompleta .

PROCEDIMIENTO : Se le mostrará al(a) niño(a) la figura y se le pedirá que la observe y trate de completarla, posteriormente se le mostrarán las siguientes indicándole las mismas instrucciones que la primera. La actividad concluye cuando han sido terminadas las figuras y preguntando al(a) niño(a) si tuvo alguna dificultad para realizar la actividad.

ÁREA : Memoria, visual, sensopercepción, psicomotricidad.

DESCUBRIR ERRORES
Juego Individual y/o Colectivo

PROPÓSITO : Ejercitar la memoria y establecer un vínculo con el lenguaje.

MATERIAL : Varias láminas con dos dibujos sencillos.

PROCEDIMIENTO : En una lámina se le mostrará primero una figura completa y posteriormente se le muestra la misma figura pero con algún error y se le(s) pregunta si es igual a la otra figura y dirá(n) en que está mal. El ejercicio concluye cuando el(la)(los,as) niño(a, s) concluya el ejercicio y preguntando(les) si encontraron alguna dificultad para resolverlo.

ÁREA : Memoria, visión, sensopercepción, psicomotricidad.

DOMINÓ DE FIGURAS Y COLORES

Juego Colectivo

PROPÓSITO : Identificar no sólo los colores sino también las figuras geométricas desarrollando la ubicación espacial, la observación y la sensopercepción.

MATERIAL : Veintiocho tarjetas diferentes divididas a la mitad y combinadas con cuatro diversas figuras (triángulo, cuadrado, círculo y estrella) y con tres colores (rojo, azul y amarillo).

PROCEDIMIENTO : A cada pequeño(a) se le indica que tome siete tarjetas diferentes, el grupo designa a la persona que va a iniciar y éste comenzará el juego sacando alguna tarjeta que en ambos lados tengan una figura igual (dos cuadrados, triángulos, etc.) y de igual color, el(la) jugador(a) que está a su derecha continúa bajando otra tarjeta que contenga la misma figura y el mismo color y así sucesivamente. Si alguno(a) no tiene la figura y el color de cualquiera de los extremos cederá su turno a la persona que le sigue. El juego concluye cuando alguno(a) de los(as) jugadores(as) se queda sin tarjeta alguna. Al finalizar la actividad se les preguntará si tuvieron alguna dificultad para resolverlo.

AREA : Memoria, visión, sensopercepción, psicomotricidad.

LABERINTO

Juego Individual

PROPÓSITO : Desarrollar la coordinación visual y motora a través de ejercicios fáciles.

MATERIAL : Diversas tablas con objetos diferentes.

PROCEDIMIENTO : Se le pide al(a) niño(a) que observe bien el dibujo y que vea que cada figura tiene que llegar a cierto lugar pero para tal efecto será necesario buscar el camino adecuado y es lo que él(ella) tendrá que realizar, primero lo intentará con el dedo y después con un color o lápiz. El juego concluye cuando ellos(as) han terminado el o los ejercicios correspondientes. Al finalizar la actividad se les preguntara si tuvieron alguna dificultad para resolverlo.

ÁREA : Memoria, visión, sensopercepción, psicomotricidad.

LOTERÍA

Juego Colectivo

PROPÓSITO : Desarrollar la observación mediante figuras que les son conocidas vinculadas con las que tiene a la mano.

MATERIAL : Un juego de lotería que consiste en doce tableros cada uno dividido en seis partes en las cuales tendrán diferentes figuras conocidas por los(as) niños(as) y con las tarjetas respectivas a cada figura.

PROCEDIMIENTO : Se le entrega a cada niño(a) una tabla con sus respectivos seis elementos que cubrirán la tarjeta o el cuadro, y se les dice que se les mostrará una carta la cual observarán y verificarán si en su tablero tienen una igual y si la tienen pondrán una ficha en esta y así sucesivamente. El juego concluye cuando uno(a) de los(as) niños(as) llena primero su tablero. Al finalizar la actividad se les preguntara si tuvieron alguna dificultad para resolverlo.

ÁREA : Memoria, visión, sensopercepción, psicomotricidad.

MEMORIA

Juego Colectivo

PROPÓSITO : Desarrollar la ubicación espacial, la observación y la sensorpercepción, fomentándoseles los hábitos de cortesía y orden.

MATERIAL : Seis pares de tarjetas con diferentes figuras.

PROCEDIMIENTO : Se colocan las tarjetas en una superficie plana en forma ordenada de manera que los(as) niños(as) las puedan observar durante determinado tiempo posteriormente, se voltean y se le pide a estos(as) que encuentren el par de determinado objeto y así sucesivamente, cada niño(a) tendrá su turno para poder encontrar un par. El juego concluye cuando han sido encontrados todos los pares. Al finalizar la actividad se les preguntara si tuvieron alguna dificultad para resolverlo.

ÁREA : Memoria, visión, sensorpercepción, psicomotricidad.

ROMPECABEZAS

Juego Individual y/o Colectivo

PROPÓSITO : Conocer las principales partes del cuerpo y al mismo tiempo ejercitar la memoria haciendo correspondencia de los diferentes elementos que se le proporcionarán.

MATERIAL : Un rompecabezas del cuerpo humano de un niño y una niña, un rompecabezas con dos figuras.

PROCEDIMIENTO : Se le muestra al(a) niño(a) la figura completa y se le pide que la observe posteriormente, delante de él(ella), se desarma y se le pide que trate de acomodar las piezas en su lugar (si es la del cuerpo humano que identifique cada pieza que va acomodando) y al concluir que diga una historia sobre el objeto que armo. Al finalizar la actividad se les preguntara si tuvieron alguna dificultad para resolverlo.

ÁREA : Memoria, lenguaje, sensopercepción, psicomotricidad.

SECUENCIAS ***Juego Individual***

PROPÓSITO : Desarrollar la psicomotricidad fina así como la observación.

MATERIAL : Una tabla con figuras iguales pero que al mismo tiempo en algún lado tenga alguna faltante.

PROCEDIMIENTO : Se le pide al(a) niño(a) que la observe e indique que es lo que ve posteriormente se le entregan algunas figuras y se le pide que elija la que corresponde a la o las faltantes. La actividad concluye cuando el(la) profesor(a) crea conveniente. Al finalizar la actividad se les preguntara si tuvieron alguna dificultad para resolverlo.

ÁREA : Memoria, visión, sensopercepción, psicomotricidad.

TEXTURAS

Juego Individual

PROPÓSITO : Reconocer algunos de los diferentes tejidos desarrollando la sensopercepción, el lenguaje, la ubicación espacial que van vinculadas a la coordinación motriz fina.

MATERIAL : Una tabla dividida en seis partes en las cuales están colocadas diferentes texturas (papel corrugado, esponja, tela lisa, corcho y peluche).

PROCEDIMIENTO : Se le pide al(a) niño(a) que las toque y diga lo que va sintiendo, se le hacen diferentes preguntas que los(as) educadores(as) requieran para mejorar el aprendizaje. La actividad concluye cuando el(la) profesor(a) crea conveniente. Al finalizar la actividad se les preguntara si tuvieron alguna dificultad para resolverlo.

ÁREA : Lenguaje, sensopercepción, psicomotricidad.

EVALUACIÓN

La evaluación es de suma importancia en cualquier actividad, no sólo para fortalecer el conocimiento sino también para poderse percatar de los avances y retrocesos de los(as) niños(as) para poderles brindar alguna solución.

Así, todas las actividades realizadas por los(as) niños(as) serán evaluadas por los(as) educadores(as) en modalidad de **observación**, tomando en cuenta la manera en la cual se desempeñan los(as) pequeños(as) para saber en que área les cuesta más trabajo desarrollarse y así poder realizar algunos ejercicios para fortalecer esa(s) área(s) en la(s) que el(la) niño(a) o los(as) niños(as) tengan dificultad.

Para cada una de las áreas manejadas en los distintos juegos se darán una serie de recomendaciones que consistirán en una lista de ejercicios que podrán ser utilizados para mejorar el desarrollo, así en el área de:

LENGUAJE : Realizarán más descripciones de objetos no sólo los que se encuentran en revistas o recortes sino también los que están a su alrededor; repetirán las figuras o los objetos que hayan sido vistos en clase.

MEMORIA : Se le preguntará al(a) niño(a) sobre algunas de las actividades realizadas el día anterior mostrándole algún material utilizados ese día; realizará otro tipo de correspondencia con nuevos elementos que serán proporcionados por el(la) profesor(a); se le mostrarán objetos ya vistos en clase y tendrá que mencionar no sólo el nombre sino también algunas características.

SENSOPERCEPCIÓN : Se reafirmarán o en su caso se conocerán las diferentes texturas, los sabores, los olores, así como el manejo de la temperatura.

PSICOMOTRICIDAD : En este aspecto es de suma importancia que los(as) profesores(as) mantengan comunicación entre sí tanto el de grupo como el de educación física para que entre ellos(as) puedan manejar estos ejercicios.

VISUAL : Para esta área es necesario que se verifique primero si es que el(la) niño(a) presenta algún problema visual que requiera de la utilización de anteojos si no es el caso se realizarán una serie de ejercicios visuales.

Como se pudo observar, de los cuatro a los cinco años los (as) niños (as) se encuentran en el período de la averiguación, todo quieren saber, quieren averiguar el ¿por qué? de las cosas.

Aquí los juegos son más difíciles en relación al año anterior, pueden observar objetos y relatar con estos algún cuento, el tiempo que utilizan para realizar una actividad es mayor por lo cual manejarlo en los juegos puede servirles para ir estableciendo tiempos para realizar no sólo actividades en la escuela sino también en su casa.

Se ve más frecuente que los juegos los lleven a cabo con otros (as) niños (as), la participación de estos (as) dentro del grupo es de cooperación.

La motricidad en los (as) pequeños (as) muestra grandes cambios en comparación con el año anterior, es más fácil recortar, pegar, dibujar, agarrar, subir y bajar, es decir, coordinar sus movimientos finos y gruesos.

La imitación seguirá predominado en la realización de actividades como la construcción y la repetición de palabras o números, saben que es largo y corto.

Los juegos presentados en este subcapítulo son los que en el anterior con la diferencia de que contienen más elementos e imágenes adecuadas a la edad.

Como se ha mencionado el tiempo que se emplea en cada actividad varia de acuerdo a esta, puede ser de 30 a 45 minutos o menos en caso de que se observe que el (la) niño (a) muestre demasiado interés en el juego, se recomienda que se le permita seguir con este por un lapso de más de tiempo tomando en cuenta el que no interfiera con sus actividades siguientes.

Los juegos son los que se utilizan en la escuela, la única variante es que podrán ser elaborados por los (as) mismos (as) niños (as) con la ayuda de algún adulto, con materiales que son de fácil acceso (recortes de periódicos o revistas, hojas, colores, pegamento, tijeras, etc.) y no representarían un gasto innecesario.

Lo importante sería que los (as) niños (as) realizarán sus propios juegos para que les puedan tomar un poco más de valor, y sientan que están ayudando en su formación se manejan los mismos para hacer una relación en cuanto a la cantidad de objetos y el número de actividades.

El seguir elaborándolos ellos (as) con la ayuda de alguna persona resaltarán la importancia de realizar las actividades de acuerdo a lo aprendido en la escuela.

AUSENCIA Y PRESENCIA
Juego Individual y/o Colectivo

PROPÓSITO : Agilizar la memoria y la atención con objetos más complicados.

MATERIAL : Diversos tableros con una serie de objetos movibles.

PROCEDIMIENTO : Se le indica a los(as) niños(as) que observen el tablero con mucho detenimiento posteriormente, se le quita o agrega un objeto y se les pide que indiquen que pueden observar de nuevo, que hay o que falta y así sucesivamente. El ejercicio concluye cuando el(la) profesor(a) lo crea conveniente. Al finalizar la actividad se les preguntará si tuvieron alguna dificultad para resolverlo.

AREA : Memoria, visión, sensopercepción.

COMPLETACIÓN DE FIGURAS ***Juego Individual y/o Colectivo***

PROPÓSITO : Fortalecer la memoria y la observación a través de ejercicios con dos o tres omisiones.

MATERIAL : Cuatro láminas, cada una de ellas con dos o tres figuras (flores, carros, casas, etc.) incompletas en cada dibujo.

PROCEDIMIENTO : Se le mostrará la lámina al(os,as) niño(a,s) en la cual tendrá diferentes omisiones las cuales agregara(n), posteriormente, y si se cree conveniente, al finalizar la primera lámina se le darán las siguientes para que las realice. Al finalizar la actividad se les preguntara si tuvieron alguna dificultad para resolverlo.

ÁREA : Memoria, visión, sensopercepción, psicomotricidad.

CORRESPONDENCIA

Juego Individual

PROPÓSITO : Relacionar los diferentes objetos con su igual o su función ejercitando la vista y la memoria.

MATERIAL : Tres láminas, cada una de ellas con dos columnas con objetos diferentes en una columna y en la otra su igual o su función.

PROCEDIMIENTO : Se le da a cada niño (a) una lámina y se les indica que busquen en la segunda columna el compañero o la función de la primera y que las unan por medio de una línea, posteriormente, y si el profesor lo cree necesario, se les entregarán las restantes indicándoles que realicen el mismo procedimiento. Al finalizar la actividad se les preguntará si tuvieron alguna dificultad.

ÁREA : Memoria, visión, sensopercepción, psicomotricidad.

DESCUBRIR ERRORES
Juego Individual y/o colectivo

PROPÓSITO : Fortalecer la memoria y el lenguaje.

MATERIAL : Tres láminas con dibujos de varios elementos y con diversos errores.

PROCEDIMIENTO : Se les mostrará a los(as) niños(as) el dibujo completo y se les pide que lo observen durante cierto tiempo después, se les muestra el dibujo con los errores y se les pide que indiquen que es lo que observan de extraño en el dibujo. La actividad concluye cuando han sido encontrados los errores y se les ha preguntado si encontraron alguna dificultad para resolver el ejercicio.

ÁREA : Visual, psicomotricidad, lenguaje, memoria, sensopercepción.

DOMINÓ DE NÚMEROS

Juego Colectivo

PROPÓSITO : Identificar y manejar los primeros seis números (y el cero) realizando correspondencias término a término, desarrollando la ubicación espacial y la sensopercepción.

MATERIAL : Veintiocho tarjetas distintas divididas a la mitad, combinadas con números del cero al seis.

PROCEDIMIENTO : A cada niño(a) se le indica que tome siete tarjetas diferentes, posteriormente, se les indica que el(la) pequeño(a) que tenga la ficha menor (en este caso la que tiene los dos ceros) comience y que la persona que se encuentra a su derecha continúa tirando otra tarjeta con el número indicado abajo y así sucesivamente. Todo integrante tendrá por orden su turno. En caso de que el(la) jugador(a) no cuente con el número indicado en cualquiera de los extremos cederá su turno a la persona que le sigue. El juego concluye cuando alguno de los(as) niños(as) se queda sin tarjetas.

ÁREA : Memoria, sensopercepción, psicomotricidad.

LABERINTO

Juego Individual

PROPÓSITO : Fortalecer la coordinación visual y motora a través de ejercicios de mayor grado de dificultad.

MATERIAL : Diversas tablas con objetos diferentes.

PROCEDIMIENTO : Se le indica al(a) niño(a) que observe bien el dibujo y que vea que cada figura tiene que encontrar la salida y que cada camino lo puede llevar ya sea a ésta o a una trampa por tal motivo, lo intentará primero con el dedo y ya después con algún lápiz. El ejercicio concluye cuando han sido terminados los laberintos y el(la) profesor(a) haya preguntado si tuvo alguna dificultad para resolverlos.

ÁREA : Visual, sensopercepción, memoria, psicomotricidad

LOTERÍA

Juego Colectivo

PROPÓSITO: Desarrollar la percepción a través de nuevos retos.

MATERIAL : Un juego de la lotería que consiste en doce tableros cada uno dividido en nueve partes en las cuales tendrán diferentes figuras y, veintiocho tarjetas las cuales contienen cada una un dibujo diferente relacionado con el tablero.

PROCEDIMIENTO : Se le entrega a cada niño(a) un tablero con sus respectivas fichas para colocar, se le indica que se les mostrará las tarjetas una a una y ellos(as) tendrán que identificarlas y buscarlas en su tablero para así colocar su ficha, se les mostrarán las tarjetas hasta que algún(a) niño(a) llene el tablero en ese momento concluye el juego. El(la) Profesor(a) preguntará si alguien tuvo dificultad para observar e identificar las figuras.

ÁREA : Visual, memoria, sensopercepción , psicomotricidad

MEMORIA
Juego Colectivo

PROPÓSITO : Reafirmar la noción de ubicación espacial así como el desarrollo de la sensopercepción.

MATERIAL : Doce pares de tarjetas con diferentes figuras.

PROCEDIMIENTO : Se colocan las tarjetas en una superficie plana y se le pide a los(as) niños(as) que por turno volteen dos de éstas tratando de buscar el par. El juego concluye cuando han sido encontrados todos los pares. Al finalizar el(la) profesor(a) preguntará si tuvieron alguna dificultad para encontrar los pares.

ÁREA : Sensopercepción, psicomotricidad, memoria.

ROMPECABEZAS

Juego individual y/o Colectivo

PROPÓSITO: Realizar pequeñas correspondencias distinguiendo las diferentes figuras.

MATERIAL: Varios rompecabezas (figuras geométricas, números, cuerpo humano, vocales).

PROCEDIMIENTO: Se le pide al(la) niño(a) que observe los rompecabezas posteriormente, se desarmen y se le pide que los arme indicando donde podemos encontrar la figura que tiene en su mano. La actividad concluye cuando han sido armados los rompecabezas y el(la) profesor(a) haya preguntado si tuvieron alguna dificultad.

ÁREA: Memoria, lenguaje, sensopercepción, psicomotricidad.

SECUENCIAS

Juego Individual y/o Colectivo

PROPÓSITO: Fortalecer la psicomotricidad fina así como la observación, la sensopercepción y el lenguaje.

MATERIAL: Varias tablas con objetos iguales y con un mayor número de ellos pero que al mismo tiempo tengan algunos faltantes.

PROCEDIMIENTO: Se le pide al(a, os, s) niño(a, s) que las observe y describa, después se le mostrarán diferentes figuras y se le(s) indicara(n) que elijan las que corresponden en los lugares que tienen vacíos. La actividad concluye cuando han sido colocados los objetos que hacen falta. Así como también se les preguntará si tuvieron alguna dificultad para realizar el ejercicio.

ÁREA: Sensopercepción, lenguaje, memoria, psicomotricidad.

TEXTURAS

Juego Individual

PROPÓSITO: Identificar nuevas texturas reconociendo las ya adquiridas.

MATERIAL: Una tabla dividida en ocho partes las cuales constarán de algún tejido diferente (papel corrugado, esponja, tela lisa, peluche , terciopelo, corcho y dos diferentes tipos de fibras).

PROCEDIMIENTO: Se le pide al(a) niño(a) que las observe y las describa, después que las toque y diga que es lo que siente encontrando la diferencia entre una y otra, el(la) educador(a) realizará las preguntas que considere sean necesarias para fortalecer el aprendizaje de los(as) pequeños(as) al igual que lo dará por terminado cuando sea necesario.

ÁREA: Sensopercepción, lenguaje, psicomotricidad.

EVALUACIÓN

La evaluación es la forma en la cual se puede observar el avance en los(as) pequeños(as) sirviendo a los educadores como guía para desarrollar estrategias para el fortalecimiento de los conocimientos que van a adquirir o que están adquiriendo ellos(as) o, en su momento, establecer soluciones a dificultades presentadas por éstos(as) en el proceso de su aprendizaje.

Las actividades que realizarán serán observadas tanto por sus profesores(as) (en la escuela) como por los(as) responsables de continuar con el desarrollo de los(as) niños(as) (en su casa) viendo el desempeño que ponen al realizar las actividades para que así posteriormente, se pueda brindar soluciones adecuadas a cualquier tipo de problema.

Para cada área que se maneja en los diferentes juegos se dará una serie de pequeñas sugerencias que consistirán en lista de ejercicios para un mejor desempeño y desarrollo, así, en el área de:

LENGUAJE: Realizarán más descripciones de láminas con mayor número de objetos y colores, éstas pueden ser revistas, cuentos o recortes; relatarán cuentos que los(as) mismos(as) niños(as) crearon con las figuras o recortes que les sean de interés; se les presentarán figuras impresas en las cuales dirán que es lo que observan diferente y que harían ellos(as) para mejorar la figura observada.

MEMORIA: Se les preguntará sobre las actividades que realizan al llegar a su casa, lo que observan al venir de camino a la escuela; se les pedirán que describan diversos objetos ya conocidos; dirán los números conocidos; trabajarán con un mayor número de tarjetas en pares de figuras; armarán más rompecabezas hechos por ellos(as) mismos(as) en la escuela.

SENSOPERCEPCIÓN: Se hará la reafirmación de los sabores, las texturas, los olores y las temperaturas.

PSICOMOTRICIDAD: Los ejercicios serán puestos por el(la) profesor(a) de educación física conjuntamente con el(la) maestro (a) por manejar mejor ésta área.

VISUAL: Al igual que la evaluación anterior, será necesario que se verifique primero si es que el(la) niño(a) no presenta algún problema visual que requiera de atención médica, o la utilización de anteojos y ejercicios visuales.

De los 5 a los 6 años, la coordinación fina y gruesa muestran cambios notables, recortan, pegan, saltan, rebotan pelotas, son acciones frecuentes que manipulan con mayor facilidad.

Se aprecia en esta edad el manejo de reglas dentro de sus actividades como una forma de adaptar las normas de la "sociedad", estas son adaptadas a sus necesidades, ya que la socialización con el grupo se hace cada vez más presente y la amistad comienza a ser considerada como algo importante.

Dentro del juego mismo no solo los de correr, brincar, los de memoria, rompecabezas, laberintos, lotería, etc., en un inicio pudieron haber sido considerados como individualistas sin importar el que fueran realizados en conjunto, la realización de los mismos era propia de cada uno (a), y es en esta edad en la que se observa que la opinión y aportación del (a) otro (a) es tomada en cuenta.

Así, los juegos presentados en este subcapítulo, al igual que en los dos anteriores, son los mismos solo que la graduación aumenta de acuerdo a la edad escolar.

El material es proporcionado, en algunas ocasiones, por la institución educativa o pueden ser elaborados con artículos que se pueden encontrar en el entorno de desarrollo del (a) pequeño (a).

A esta edad los tiempos comienzan a ser más marcados, ya no se les puede brindar la misma libertad que en años anteriores, el establecer límites los acerca cada vez más al juego reglado que da pauta a la siguiente etapa escolar la "primaria".

La observación en el desarrollo de los juegos formará parte primordial para la evaluación de los (as) infantes (as) en su desarrollo.

AUSENCIA Y PRESENCIA
Juego Individual y/o Colectivo

PROPÓSITO : Ejercitar la memoria y la atención

MATERIAL: Diversos tableros con una serie de objetos movibles.

PROCEDIMIENTO: Se le indica al(a)(os, as) niño(a, s) que observen el tablero con mucho cuidado, posteriormente (y sin que vea(n)) se le quita o agrega tres objetos y después se le(s) pide que indique(n) que puede(n) observar de nuevo o de extraño, que hay o que falta y así sucesivamente. El ejercicio concluye cuando el(la) profesor(a) lo crea conveniente y les haya preguntado si tuvieron alguna dificultad.

ÁREA : Visual, memoria, sensopercepción

COMPLETAR FIGURAS

Juego colectivo

PROPÓSITO: Agilizar la memoria y la observación por medio de figuras con cuatro o cinco omisiones y con un mayor número de elementos.

MATERIAL: Cinco láminas, cada una con cuatro o cinco figuras con mayores detalles y cada figura con una omisión.

PROCEDIMIENTO: Se les mostrará la lámina a los(as) niños(as) la cual contiene de cuatro a cinco omisiones las cuales tendrán que detectar y completar posteriormente, y así el(la) profesor(a) lo cree conveniente. Al finalizar se les preguntará si encontraron algún problema al tratar de resolver el ejercicio.

ÁREA: Sensopercepción, visual, memoria, psicomotricidad.

CORRESPONDENCIA ***Juego Individual***

PROPÓSITO: Construir correspondencia del objeto y de su complemento ejercitando así la memoria y la vista.

MATERIAL: Tres láminas con dos columnas cada una con ocho objetos diferentes en cada columna pero que al mismo tiempo son complementos unos y otros.

PROCEDIMIENTO: Se le entrega a cada niño(a) una lámina y se les indica que busquen en la segunda columna el complemento de la primera y que las unan por medio de una línea, posteriormente, y si el(la) profesor(a) lo cree conveniente, se les entregarán las restantes indicándoles que realicen el mismo procedimiento que el anterior. Al finalizar la actividad, se les preguntará si tuvieron alguna dificultad.

ÁREA: Psicomotricidad, memoria, visión sensopercepción

DESCUBRIR ERRORES
Juego Individual y/o Colectivo

PROPÓSITO: Agilizar la memoria y el lenguaje.

MATERIAL: Diversas láminas con dibujos con varios elementos y con cinco o seis errores.

PROCEDIMIENTO: Se les mostrará a los(as) niños(as) el dibujo completo y se les pide que lo observen durante cierto tiempo, después, se les muestra el dibujo con los errores y se les pide que indiquen que ven de raro en éste dibujo. La actividad concluye cuando han sido descubiertos todos los errores de las diversas láminas y cuando el(la) profesor(a) ha preguntado si no tuvieron alguna dificultades.

ÁREA: Sensopercepción, psicomotricidad, lenguaje, visual.

DOMINÓ
Juego Colectivo

PROPÓSITO: Desarrollar la observación y la ubicación espacial.

MATERIAL: Veintiocho fichas de un dominó común.

PROCEDIMIENTO: A cada niño (a) se le pide que tome siete fichas, posteriormente se les indica que la ficha mayor (con la suma de los puntos) comienza es decir, la de los dos seis, continuando la persona que se encuentra a la derecha del (a) que inicio y así consecutivamente, lo que ellos (as) tratarán de hacer es formar un camino con las tarjetas o fichas uniéndolas por el lado donde se encuentre la misma cantidad de puntos que la que se encuentra en la mesa. Cada integrante tendrá, por orden, su oportunidad, si no cuenta con la cantidad de puntos requeridos en el juego, cederá su turno a la persona que le sigue. La actividad concluye cuando algún (a) niño (a) se queda sin fichas y el (la) educador (a) preguntará si no tuvieron alguna dificultad en el transcurso del desarrollo del juego.

ÁREA: Sensopercepción, psicomotricidad, Memoria.

LABERINTO ***Juego Individual***

PROPÓSITO: Ampliar la coordinación motora y visual a través de ejercicios con mayor grado de dificultad y con posibles soluciones.

MATERIAL: Diversas tablas con objetos diferentes en el centro y en varios lugares.

PROCEDIMIENTO: Se le indica al(a) niño(a) que observe bien el dibujo y vea que figura tiene posibles salidas o trampas y tiene que encontrar la más corta y rápida por tal motivo, primero lo intentará con el dedo y después con un lápiz. El ejercicio concluye cuando han sido terminados los laberintos y cuando el(la) profesor(a) haya preguntado si no hubo alguna dificultad para resolver el ejercicio.

ÁREA: Visual, sensopercepción, memoria, psicomotricidad.

ESTABLECIMIENTO NO. 3702
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

LOTERÍA *Juego Colectivo*

PROPÓSITO: Desarrollar la percepción a través de nuevos retos.

MATERIAL: Un juego de lotería que consiste en doce tableros cada uno dividido en doce partes en las cuales se podrán encontrar figuras y veintiocho tarjetas con las diversas figuras.

PROCEDIMIENTO: Se le entrega a cada niño(a) un tablero con sus respectivas fichas para colocar, se indica que se les mostrará una tarjeta la cual tendrán que identificar y localizar en su tablero para así posteriormente colocar una ficha, y así sucesivamente hasta concluir con las tarjetas o hasta que algún(a) niño(a) llene primero su tablero es cuando el juego concluye. El(La) profesor(a) preguntará si alguien tuvo algún problema para identificar o buscar la figura.

ÁREA: Visual, memoria, sensopercepción, psicomotricidad.

MEMORIA
Juego colectivo

PROPÓSITO: Fortalecer la sensopercepción en la ubicación espacial y los aspectos importantes que se han estado abarcando en ellos(as) a lo largo de su desarrollo.

MATERIAL: Quince pares de tarjetas con diferentes figuras.

PROCEDIMIENTO: Se colocan las tarjetas en una superficie plana y se le pide a los(as) niños(as) que por turno volteen dos de ellas tratando de encontrar el par de cada una. El Juego concluye cuando han sido encontrados todos los pares y al haber preguntado si no hubo algún problema.

ÁREA: Sensopercepción, psicomotricidad, visual, memoria.

ROMPECABEZAS
Juego Individual y/o Colectivo

PROPÓSITO: Conocer el abecedario a través del rompecabezas relacionando las letras y manejando más números.

MATERIAL: Varios rompecabezas de letras y números.

PROCEDIMIENTO: Se le pide al(a) niño(a) que observe los rompecabezas posteriormente, se desarmen y se les indica que coloquen las letras o los números en el lugar correspondiente al mismo tiempo tendrán que mencionar las letras, mencionarán algunas palabras que las contengan. La actividad concluye cuando no ha habido ningún problema y cuando el(la) profesor(a) lo crea conveniente.

ÁREA: memoria, lenguaje, sensopercepción y psicomotricidad.

SECUENCIAS

Juego Colectivo

PROPÓSITO: Fortalecer el lenguaje así como mejorar la psicomotricidad fina y la sensopercepción.

MATERIAL: Varias tablas con iguales figuras pero que al mismo tiempo tengan un mayor número de faltantes.

PROCEDIMIENTO: Se le pide a los(as) niño(as) que observen la tablas e indiquen que es lo que observan posteriormente, se les entregan algunas figuras y se les indica que elijan las que hacen falta y completen la tabla. La actividad concluye cuando no ha habido ningún problema y cuando el(la) profesor(a) lo crea conveniente.

ÁREA: Memoria, lenguaje, sensopercepción, psicomotricidad.

TEXTURAS
Juego colectivo

PROPÓSITO: Compara las texturas manejadas en los años anteriores con nuevas.

MATERIAL: Una tabla dividida en ocho partes las cuales constarán de diferentes lijas.

PROCEDIMIENTO: Se le pide al(a) niño(a) que las observe y las describa, las tocará y dirá las sensaciones que percibe, si son iguales a las anteriores, cuál es más lisa?, cuál no?, etc. La actividad concluye cuando el(la) profesor(a) lo crea conveniente.

ÁREA: Lenguaje, sensopercepción, psicomotricidad.

EVALUACIÓN

La evaluación es de suma importancia en cualquier actividad, no sólo para fortalecer el conocimiento sino también para percatarse de los avances y retrocesos de los niños(as) niños(as) para brindarles alguna solución.

Así, Todas las actividades realizadas por los(as) niños(as) serán evaluadas por los(as) educadores(as) en forma de observación es decir, ellos(as) observarán la forma en la cual se desempeñan los(as) pequeños(as) para saber en que área les cuesta más trabajo desarrollarse y así poder realizar algunos ejercicios para fortalecer esa(s) área(s) en la(s) que el(la) o los(as) niño(a, s) tengan dificultad.

Para cada una de las áreas manejadas en los distintos juegos se darán una serie de recomendaciones que consistirán en una lista de ejercicios que podrán ser utilizados para mejorar el desarrollo, así en el área de:

LENGUAJE: Realizarán más descripciones de objetos no sólo los que se encuentran en revistas o recortes sino también los que están a su alrededor; repetirán las figuras o los objetos que hayan sido vistos en clase.

MEMORIA: Se le preguntará al(a) niño(a) sobre algunas de las actividades realizadas el día anterior mostrándole algún material utilizado ese día; realizará otro tipo de correspondencia con nuevos elementos que serán proporcionados por el(la) mismo(a) maestro(a); se le(s) mostrará objetos o figuras vistos en clase y mencionarán no sólo el nombre sino también algunas características.

SENSOPERCEPCIÓN: Se reafirmarán las diferentes texturas, los sabores, los olores, así como el manejo de la temperatura.

PSICOMOTRICIDAD: En éste aspecto es de suma importancia que el(la) profesor(a) mantenga comunicación con el(la) profesor(a) de educación física para que entre ellos(as) puedan manejar éstos ejercicios.

VISUAL: Para ésta área es necesario que se verifique primero si es que el(la) niño(a) presenta algún problema visual que requiera de la utilización de anteojos si no es el caso, se realizarán una serie de ejercicios visuales.

CONCLUSIONES

El Juego es muy importante para el desarrollo de los(as) niños(as), es una de las diversas formas en las cuales va implícito un aprendizaje ya que les lleva a fomentar la participación activa de éstos(as), estimulando las áreas en las cuales están trabajando.

Por medio del juego, los(as) profesores(as) pueden observar las diferentes manifestaciones de la conducta de los(as) pequeños(as) en la cual expresan aspectos que atañen la buena educación.

Para un buen desarrollo es importante brindarles a los(as) niños(as) confianza y libertad y es el juego en donde éstos pueden encontrar esa libertad que buscan incrementando día con día esa confianza en sí mismos(as) y en los(as) demás.

El juego no sólo se da en la escuela sino también el(la) niño(a) lo manifiesta en su ámbito de desarrollo por tal motivo es importante la participación activa de las personas involucradas en la educación de estos(as) para estimular las áreas en las cuales se está trabajando.

El juego es el vínculo con el cual el(la) niño(a) asimila las diferentes formas del pensamiento imaginario a lo real, es el iniciador de una nueva fase en el crecimiento de éste(a) donde comienza una nueva etapa de su vida, siendo así la entrada al conocimiento.

El juego es un medio de investigación por el cual los(as) niños(as) conocen o quieren conocer el medio en el cual se están desenvolviendo, aunque tiene diversos fines el principal es el de estimular a éstos(as) y conducirlos(as) a ser personas con pensamientos e ideas propias.

Los juegos implican una serie de actividades las cuales podrán realizarlas los(as) pequeños(as) ya sea por la actividad física o por el

tipo de materiales que se están manejando, así, por lo tanto, será necesario tomar en cuenta las edades y el tipo de material para poder realizar el juego.

Así el juego tiene otro significado que no es sólo el de buscar una forma de entretenimiento sino también el de fuente de aprendizaje y, sobre todo, de estimulación; jugar ya no es perder el tiempo es invertirlo en el aprendizaje ya que trae consigo la investigación de nuevas actividades, el conocimiento de las mismas y el aprendizaje de todo lo nuevo.

El juego es una reafirmación de lo aprendido modificándolo a través del tiempo.

Jugar no sólo es concerniente a los(as) niños(as) sino a todos(as) los(as) involucrados(as) en buscar nuevas alternativas de aprendizaje.

Es de vital importancia que los padres de familia mantengan contacto con los(as) profesores(as) para mejorar el aprendizaje en los(as) niños(as) brindándoles toda ayuda posible y trabajando a la par que ellos(as).

En los(as) educadores(as) y en los padres de familia es importante el que traten de ser dinámicos(as) para seguir estimulando a los(as) pequeños(as), así la libertad que le brinda el juego a los(as) niños(as) los(as) conducirá a una mejor toma de decisiones para seguir adelante ante cualquier tipo de circunstancias que se les presenten más adelante.

Los juegos descritos en el trabajo y algunos que serán mencionados en el anexo pueden ser elaborados y/o jugados por los(as) profesores(as), padres de familia o personas encargadas del desarrollo de los(as) niños(as) con materiales de fácil acceso como cartulinas, hojas, recortes, pinturas, colores, crayolas, pegamento,

dibujos, etc.; o los pueden comprar hechos, pero la finalidad del trabajo no solo es la de hablar del juego y de Piaget, sino también de vincular la escuela-casa y a los(as) profesores(as), niños(as) padres para mejorar la participación de los(as) pequeños(as) y así compartir la experiencia de elaborarlos en conjunto. Al establecer una mejor relación entre todos los(as) responsables de los(as) pequeños(as) se podría dar una mejor relación entre todos(as) favoreciendo el aprendizaje, la confianza, la responsabilidad, la socialización, la enseñanza de los(as) niños(as).

La paciencia para con los(as) niños(as) es fundamental.

BIBLIOGRAFÍA

- ALVES DE MATTOS, Luis *Compendio de didáctica general*. 162p.
- Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar*. SEP. Capítulo 5. **EL JUEGO**. Jean Arfovioux. Pp. 57-67.
- ARROYO DE YASCHINE Margarita, Martha Robles Báez. *Programa de educación preescolar. Libro 1, planificación general del programa*. México, SEP, 1981. 151p.
- AVALOS CHÁVEZ, Beatriz E., etal. *Cómo estimular la inteligencia de sus hijos*. México, Readers Digest México 1998. 320p.
- BALLY, GUSTAV. *El juego como expresión de libertad*. Trad. De Jasmin Reuter. 2ª reimpr. México, fondo de Cultura Economica, 1993. 168p.
- BLAKEY, Nancy. *Juegos creativos para niños*. Trad. De Alejandra Medrano. México, Selector, 1999. 172p.
- BRAVO MERCHE, Luis Pons. *La educación temprana. De 3 a 7 años de edad*. México, Mimos, 1999. 236p.
- CASTILLO CEBRIÁN, Cristina, etal. *Educación preescolar métodos, técnicas y organización*. 3ª ed. México, Aconcagua, 1987. 139p.
- CRAIG, Grace J. *Desarrollo psicológico*. Trad. De José Francisco Javier Dávila Martínez. 3ª ed. México, Prentice-Hall Hispanoamericana, 1997. 367p.
- CRATTY, Bryant J. *Juegos didácticos activos*. Trad. De Orlando Espinosa. 2ª reimpr. México, Pax-México, 1981. 184p.

DELVAL, Juan. *El desarrollo humano*. México, Siglo Veintiuno, 1996. 350.

Diccionario enciclopédico Larousse. Vol. 1. 5ª ed. México, Larousse, 1991. p 266.

Fichero de juegos creativos. México, SEP, 1991. 96 fichas.

GARCÍA MANZANO Emilia, etal. *Biología, psicología y sociología del niño en edad preescolar*. 3ª ed. México, Aconcagua, 1987. 85p.

HERRERA, A. S. *Juega con tu hijo*. 12ª ed. México, Libra, 1994. 112p.

MAIER, Henry W. *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*. 4ª reipr. Argentina, Amorrortu editores, 1979. 321p.

Manual para el curso de capacitación a paraprofesionales de los centros de atención preescolar. DIF. 256p.

MILLAR, Susana. *Psicología del juego infantil*. Trad. De Pepa Odena. España, Fontanella, 1972. 263p.

ORALIETA, Claudia R. y Itkin, Silvia N. *El espacio de juegos y el jardín de infantes*. Buenos Aires, Humanitas, 1993. 168p.

PALACIOS, Jesús. *La cuestión escolar*. 3ª ed. México, Fontamara, 1997. 647p.

PIAGET, J. y B. Inhelder. *Psicología del niño*. Trad. De Luis Hernández Alfonso. 10ª ed. Madrid, Morata, 1981. 174p.

PIAGET, J. *La formación del símbolo en el niño*. Trad. De José Gutiérrez. 4ª reipr. México, Fondo de Cultura Económica, 1977. 397p.

PIAGET, J. *Seis estudios de psicología*. 2ª reimp. México, Ariel, 1988. 225p.

Programa de educación preescolar. SEP., 1992. 141p.

SEFCHOVICH, Galia y Gilda Waisburd. *Hacia una pedagogía de la creatividad. Expresión plástica*. México, Trillas, 1985. 109p.

WADSWORTH, Barry J. *Teoría de Piaget del desarrollo cognoscitivo y afectivo*. 2ª impr. México, Diana, 1992. 232p.

WINNICOTT, D.W. *Realidad y juego*. Prol. De J:B: Pontalis. España, Gedisa, 1994. 193p.

ANEXO

Hay juegos, actividades que no fueron mencionados o descritos en el trabajo eso no significa que no son importantes, por eso se dará una serie de juegos que podrán ser utilizados en la escuela por medio de los(as) profesores(as), y en el hogar elaborados y apoyados por los(as) responsables de la educación del(a) niño(a).

En lo que concierne a:

CONOCIMIENTO.

- ✓ Tamaño (grande, mediano, pequeño)
- ✓ Formas (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulo, estrella)
- ✓ Colores (rojo, verde, azul, negro, blanco, amarillo, naranja)
- ✓ Sabores (dulce, amargo, salado, agrio)
- ✓ Olores
- ✓ Temperaturas (frio, caliente)

MANUALIDAD.

- ✓ Dibujar
- ✓ Colorear
- ✓ Pegar
- ✓ Razar
- ✓ Construir
- ✓ Modelar (plastilina, masa)
- ✓ Doblar
- ✓ Rellenar

ORGANIZACIÓN O SOCIALIZACION (Tradicionales).

- ✓ Ceboillitas
- ✓ Uno dos tres calabaza
- ✓ Los colores
- ✓ Brinca la tablita

- ✓ La rueda de San Miguel
- ✓ Don pirulí
- ✓ San Serafín
- ✓ Amo ato mata riler-rilerón
- ✓ Acitrón
- ✓ El patio de mi casa
- ✓ Lindo pescadito
- ✓ Naranja dulce
- ✓ Doña Blanca
- ✓ A la víbora de la mar
- ✓ Caracol
- ✓ Carreras de relevos
- ✓ Carreras de parejas
- ✓ Fuerzas con una reata
- ✓ Brincar la reata (reloj, números, etc.)

Aunque se están perdiendo los juegos tradicionales es conveniente volver a involucrarlos para seguir con la transmisión de nuestra cultura y hacer que dejen a un lado la intromisión de otras que lo único que hacen es manejar la mente de los(as) niños(as) con juegos electrónicos o programas de televisivos perdiendo todo contacto con la realidad.