

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA  
DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES  
" ACATLAN "**



DISEÑO Y DESARROLLO DE UN PROGRAMA BASADO EN AREAS  
DE JUEGO CON ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA PARA NIÑOS DE  
TRES Y CUATRO AÑOS QUE ASISTEN AL JARDIN DE NIÑOS  
"RECREO INFANTIL KRI - KRI" DEL CICLO ESCOLAR 2000 - 2001 AL  
2002 - 2003.



**MEMORIA DE DESEMPEÑO PROFESIONAL**

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
**LICENCIADO EN PEDAGOGIA**

**PRESENTA: MARIA DEL PILAR MESTRE ROMERO**

**ASESORA: LIC. SANDRA LORENA PADRO TORRES**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES QUÍMICAS  
CARRERA DE QUÍMICA  
CALLE 52 SUR, CIUDAD DE MÉXICO, D.F.  
C.P. 06100

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios, por darme la oportunidad de vivir, por guiarme siempre, por hacerme sentir su amor, porque sin su guía y fortaleza no podía haber logrado las metas que me he fijado en la vida.

A mi esposo Carlos, "Chato", a quien amo y admiro, con quien he vivido tantas cosas que nos han unido, con quien he caminado y aprendido en la vida, con quien he compartido la alegría de ser padres de unos excelentes hijos Carlos y Pablo que Dios nos ha confiado en esta vida, gracias Chato sin ti no hubiera podido lograr esta meta. Gracias Carlitos y Pablito, los amo con todo mi corazón.

A mis padres por que gracias a sus consejos, enseñanzas y ejemplo, gracias a esas sólidas bases que me dieron he aprendido que contar con unos buenos padres es lo que te hace ser una mejor persona, esto para mí, es lo más valioso que puedes tener en la vida, es un regalo de Dios.

A mis hermanos, hermanas, cuñados y cuñadas, por que gracias a ustedes me siento orgullosa de pertenecer a esta familia, es un privilegio tenerlos a todos ustedes.

A Ana María, mi cuñada, mi compañera en la Universidad y con quien he compartido experiencias como estudiante, como familia y como compañera de trabajo, pero sobre todo porque siempre me ha alentado e impulsado, he contado con su ayuda incondicional, Ana María has sido muy importante para mí, gracias.

A Miss Lala, por creer en mi proyecto y darme su apoyo, por tener fe en mí y por ser una directora con una excelente calidad humana con quien he contado siempre, gracias Miss Lala.

A Sandra Padró, mi asesora, por ayudarme siempre con la mejor disposición, por su paciencia, sus consejos y guía, ha sido la mejor asesora que hubiera podido tener, en verdad conté con una asesora que infundió confianza en mi misma.

A todos mis alumnos que he tenido a lo largo de mi vida profesional, ellos son los que me han inspirado, me han enseñado gran parte de los que ahora se, es gracias a ellos que he aprendido lo que la pedagogía significa para mí.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
--------------	---

## **Capítulo 1 DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA REALIZADA**

1.1. Contextualización del hecho educativo abordado	5
1.2. Objetivos profesionales para la situación atendida	9
1.3. Diagnóstico, análisis o estudios previos efectuados para la atención del problema	10
1.4. Fases en el proceso de intervención	13
1.4.1. Propuesta de solución Áreas de Juego en el Recreo Infantil Kri-Kri	15
Plan anual para las Áreas de Juego	39

## **Capítulo 2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

Fundamentos teóricos sobre el desarrollo del niño en edad preescolar	43
2.1. Los estadios de desarrollo según Jean Piaget	49
2.1.1. Período Preoperacional	51
2.2. Lev Vygotsky y la teoría socio-cultural	55
2.2.1. Lenguaje y pensamiento para Vygotsky	61
2.3. Ovide Decroly y la globalización de la enseñanza	64
2.4. El Juego	66

2.4.1. Importancia del Juego según las teorías de Piaget, Vygotsky y Decroly	69
Piaget y el Juego	69
Vygotsky y el Juego	72
Decroly y el Juego	74
2.5. Las áreas de Juego como recurso promotor del aprendizaje	75

### **Capítulo 3 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL**

3.1 Impacto del proceso de Intervención en la solución del Problema	82
3.2. Auto-evaluación del desempeño profesional	88
3.3. Impacto de la formación universitaria en el desarrollo profesional	88
3.4. Evaluación de las condiciones institucionales durante el desarrollo de la actividad	89
3.5. Reflexiones y propuestas	90
FUENTES CONSULTADAS	92
BIBLIOGRAFÍA	93
ARTÍCULOS DE INTERNET	94
APOYOS MATERIALES	95
ANEXO 1	96

# INTRODUCCIÓN

El propósito principal del presente informe es el tratar de sistematizar la experiencia vivida durante el período de elaboración del programa de Áreas de Juego en el Recreo Infantil Kri-Kri, tratando de organizar y sistematizar cada etapa del proceso de construcción hasta llegar a la utilización de estas áreas en la Institución.

Para detectar una necesidad educativa específicamente en la Institución donde presto mis servicios requerí de una observación sistematizada y de apertura para la búsqueda de soluciones. La formación que adquirí como pedagoga me permitió proponer vías de solución que beneficiaran en todo momento a los preescolares. De esta manera nació la idea de las "Áreas de Juego", al buscar proporcionar al preescolar un espacio libre en donde se pudiera desenvolver jugando y aprendiendo, pensando en todo tipo de actividades que proporcionaran además el beneficio de ayudar a los niños en su desarrollo madurativo. En todo momento mi formación como pedagoga así como mi experiencia laboral fueron de vital importancia para poder elaborar un programa práctico, real y útil para el crecimiento y desarrollo del alumno, esta formación fue muy necesaria cuándo me di a la tarea de sistematizar la práctica reportada pues tuve elementos suficientes que me dieron un gran apoyo profesional.

Por otro lado, la retroalimentación que recibí de mis compañeras de trabajo fue enriquecedora y de gran apoyo para evaluar la eficacia de las Áreas de Juego, al proponer acciones para optimizar el funcionamiento de las mismas.

La utilidad de este informe es el poder aprovechar los objetivos, las actividades así como las estrategias del proyecto de trabajo por áreas a cualquier otra institución que así lo requiera haciendo las adaptaciones necesarias de acuerdo a las características de cada institución.

Se da un sustento teórico que otorgue solidez y credibilidad al proyecto, basándolo en las teorías de Jean Piaget, Lev Vygotsky y Ovide Decroly ya que sus teorías se apegan perfectamente a las necesidades y propósitos del proyecto.

La organización que se presenta en este trabajo y sus contenidos principales son: En el capítulo primero, se trató de ubicar la situación y la problemática atendida, así como la situación específica de la Institución, una vez detectado el problema y sus condiciones generales se empezó a plantear la estrategia de solución, llegando a la sistematización del programa de Áreas de Juego en el Recreo Infantil Kri-Kri.

En el capítulo segundo, se abordaron los aspectos teórico-metodológicos que dieron sustento a toda la práctica, explicando la situación en cuanto a desarrollo psicogenético y desarrollo madurativo que viven los niños en edades comprendidas entre los 3 a 4 años de edad (edad de nuestros alumnos), para tener un marco referencial acerca de las capacidades y las limitaciones de estos niños, sugiriendo aspectos que favorecen su desarrollo, como la socialización, el juego libre y natural, el desarrollo del lenguaje, etc.

En el capítulo tercero se hace una evaluación del impacto que tuvo y tiene actualmente la utilización del proyecto de Áreas de Juego en la Institución; así como una evaluación de mi desempeño profesional y de mi formación profesional durante todo el proceso de elaboración, lo cual me brindó una excelente oportunidad para reflexionar y aplicar todo lo aprendido durante mis estudios de la carrera de Pedagogía. Igualmente para poder llevar a cabo un proyecto es necesario el poder contar con el apoyo de la misma Institución, por lo cual es también muy importante dedicar un espacio para valorar el apoyo de la Institución y evaluar las condiciones de trabajo con las que me enfrenté durante el proceso.

Termino mi presentación con un apartado en donde se exponen algunas reflexiones producto de la situación vivida, así como algunas propuestas para mejorarla.

Quisiera agregar para finalizar que sería para mí muy satisfactorio el lograr que la presente propuesta se pudiera aplicar en otras Instituciones, por lo cual hago una cordial invitación para que toda aquella escuela que considera importante el brindar a sus alumnos oportunidades de desarrollo dentro de un ambiente que favorezca el juego y en donde el niño se sienta seguro y dispuesto, pueda aplicar este programa que, estoy segura, disfrutarán tanto maestros como alumnos.

## Capítulo 1

# **DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA REALIZADA**

## **1.1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL HECHO EDUCATIVO ABORDADO**

El jardín de niños se integra en nuestro país a la educación básica, sus perspectivas de educación se ajustan al programa gubernamental en marcha durante cada administración, pero en términos generales se sitúa al niño como eje central del proceso educativo tendiendo siempre a buscar el desarrollo armónico del individuo.

En la educación preescolar se inicia la "vida social del niño", es aquí en donde ampliará sus relaciones y aprenderá a verse a sí mismo como un individuo único e independiente. Aprenderá a utilizar sus recursos y sus propias capacidades y aptitudes al solucionar los problemas que se le vayan presentando.

La educación preescolar tratará en todo momento de favorecer el desarrollo integral del niño en un medio en el que se sienta seguro y aceptado. Buscando normarse también por el artículo 3º. Constitucional que afirma que la educación "...tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria y a la conciencia de la solidaridad internacional, la independencia y la justicia".

En el Programa de Educación Preescolar, se busca orientar la educación en este nivel; su interés primordial se basa en respetar los intereses y necesidades de los niños, favoreciendo su proceso de socialización. En sus objetivos se pretende que el niño desarrolle su autonomía e identidad personal para el progresivo reconocimiento de su identidad cultural y nacional; se buscará también sensibilizar al niño en cuanto a su relación con la naturaleza y su papel dentro de ella. La socialización será otro objetivo a buscar a través del trabajo grupal y de la cooperación. Y al buscar que se exprese en forma creativa a través de su cuerpo se favorecerá la expresión artística y cultural siempre a través de diversos materiales y técnicas.

Entre los principios más importantes propuestos por el Programa de Educación Preescolar de 1992 tenemos el de la globalización, teniendo como propuesta organizativa la estructuración por proyectos. El docente

será el facilitador del desarrollo integral del niño y gracias a sus conocimientos y experiencia, coordinará y organizará los momentos de aprendizaje de su grupo. A través del trabajo diario en el jardín de niños el maestro se planteará la organización espacial y temporal de los materiales y recursos del salón de clases.

La educación preescolar en México responde a las necesidades del país aunque será de vital importancia el mantener una constante actualización por parte de los maestros hacia los avances pedagógicos que se vayan presentando.

Nos situaremos en las necesidades del Recreo Infantil Kri-Kri, institución de la que se desprende el presente trabajo. Vale la pena mencionar que la presente propuesta desarrollada en este jardín de niños es aplicable a cualquier jardín de niños, mientras éste tenga como objetivo principal el favorecer el desarrollo del niño fomentando situaciones en las que juegue y aprenda de manera libre.

El Recreo Infantil Kri-Kri, es un jardín de niños que tiene alumnos en edades entre los dos y los siete años. Los grados que maneja son: Estimulación Temprana, Prekinder, Kinder I, Kinder II y Preprimaria.

De acuerdo a la filosofía de la Institución, se plantea que el centro mismo de la creación es el hombre; este ser humano tiene como misión mejorar el mundo en el que vivimos. Y en nadie recae mayor responsabilidad que en los padres y maestros; son ellos los encargados de velar por el niño con la responsabilidad de guiarlo y acompañarlo en su caminar hacia la vida adulta; son los padres y maestros los que tienen en sus manos la tarea de educar y formar, tratando de que la riqueza de cada ser humano brote en toda su plenitud, transformando el mundo en el que vivimos en un lugar mejor.

La mayor influencia que recibe un niño es durante los siete primeros años de su vida. Es por eso que, como educadores, tenemos una gran influencia en la vida y en el futuro de estos niños; durante estos años se forjan los cimientos de su personalidad, así como su carácter y forma de ser. El niño se irá viendo y se irá aceptando a sí mismo al ubicarse en un contexto social y al encontrar su lugar. Así que, por la trascendencia de esta etapa, la educación preescolar adquiere una dimensión primordial y deberá tomarse con el profesionalismo que los niños necesitan.

Desde su fundación el Kri-Kri ha buscado brindar una formación integral procurando atender a todas las áreas de desarrollo del niño:

- Física: proporcionando materiales y actividades adecuados que favorezcan el desarrollo motriz del niño tanto grueso como fino, llevando a cabo clases especiales como psicomotricidad en el salón y psicomotricidad al aire libre.
- Intelectual: talleres, y actividades para estimular sus funciones mentales, como es el taller de "Aprendiendo a Pensar" en el que los niños manejan conceptos de lateralidad, escuchando una orden y dando una respuesta pensada.
- Afectiva: propiciar un ambiente de aceptación y afecto en donde el niño vaya formando su personalidad de manera positiva, logrando formar en él una autoestima favorable, misma que le otorgará seguridad en sí mismo.
- Social: facilitando su socialización inculcando en el niño valores humanos, sociales y morales.

Desde su fundación, hace ya cuarenta años, el Recreo Infantil Kri-Kri fue concebido como un jardín de niños en donde se recibiera a los pequeños en etapa preescolar con una atención óptima e integral, estimulando su crecimiento y desarrollo, de manera que cada uno llegue a alcanzar al máximo sus capacidades y aptitudes. Esta escuela busca ser un lugar en donde cada niño sea aceptado y valorado por sí mismo; donde se atienda su desarrollo individual, donde se le permita expresarse libremente, donde se estimulen sus capacidades y donde el niño se sienta amado y respetado por todas las personas.

Hace diez años se inició en la escuela el grado de "Estimulación Temprana" lo que trajo consigo un nuevo concepto, ya que la edad atendida requería de otro tipo de programa, actividades y organización, dándole al juego un lugar primordial. La forma de trabajar es por áreas; cuentan con cuatro salones acondicionados para desarrollar distintas actividades, como el gimnasio en donde se trabaja el área motriz, el salón de actividades para estimular el área motriz fina con actividades manuales, el salón de juegos en donde los niños juegan con rompecabezas, cuentas y bloques de madera por mencionar algunos

materiales. Y el salón de expresión libre en donde los niños realizan actividades y juegos de acuerdo al material.

Después de este grado los niños pasan al grado de pre-kinder donde hay incluso un cambio de uniforme, de horario y de edificio. En el año de 1999 la educación impartida era más académica y formal, los niños tenían libros de trabajo, su horario estaba más delimitado, se les pedía que realizaran sus actividades el mayor tiempo sentados. La edad de este grado escolar en la institución va de los tres a los cuatro años y realmente los niños tenían muy poco tiempo para el juego. Es por todo esto, que al laborar en esta Institución me di cuenta del gran abismo que existía entre el grado de anterior Estimulación Temprana, y este grado, pre-kinder; faltaba continuidad entre los dos grados, toda la importancia que se le daba al juego en el grado anterior se perdía casi por completo en pre-kinder. Los niños realizaban actividades adecuadas y bien planeadas para su edad, como la clase de psicomotricidad, la clase de cantos y juegos o el taller de matemáticas.

También llevaban libros de apoyo para actividades de matemáticas o para trazos, diariamente realizaban una actividad manual precedida por un estímulo, y tenían sus momentos libres para colorear o para jugar con algún material o con algún juguete. Pero aunque se lograba un buen nivel de desarrollo en los niños se le estaba dando poca importancia al juego.

Así que al percatarme de todo esto, empecé a proponer una opción para darle a los niños el tiempo y el espacio que necesitaban para jugar e interactuar con sus compañeros, buscando hacerlos a ellos los principales promotores de su propio desarrollo y aprendizaje.

Para la escuela el establecimiento de un programa en donde se contemplara el trabajo por áreas, significó la modificación del plan de trabajo. A partir de la introducción de las áreas de juego, el horario tuvo que ser adaptado, ya que al realizarse diariamente, fue necesario hacer ajustes en los horarios para no encimar otras actividades del grado, como por ejemplo cantos y juegos o taller de psicomotricidad. Ahora el trabajo por áreas ha hecho más motivador el trabajo en la escuela, las actividades son variadas, divertidas y permiten a la maestra jugar con el niño y observar cómo se desenvuelve espontáneamente; al mismo tiempo el niño puede relacionarse mejor con sus compañeros.

También las áreas de juego han favorecido el trabajo de las maestras en equipo dentro de la Institución, ya que cada mes es necesario dividir el trabajo, preparar el material y recibir a otros compañeros en el salón. Las maestras del grado persiguen el mismo objetivo y comentan acerca de los beneficios o de las necesidades para enriquecer el programa. Anteriormente esto no sucedía ya que cada educadora planeaba sus actividades en forma particular y esto dificultaba el desenvolvimiento de otro tipo de actividades dentro de la escuela, ya que al trabajar cada quien tan separadamente era difícil ponerse de acuerdo cuando había que planear festivales, clases públicas y otros eventos importantes. Ahora existe un mejor trabajo en equipo.

Para los padres de familia esta forma de trabajo es llamativa e interesante. Al invitar a los padres a las clases públicas, se les da la oportunidad de observar a sus hijos en las áreas de juego, observan su desenvolvimiento y el manejo del material, e interactúan con ellos. Esto ha beneficiado a la Institución al tener de esta forma a unos padres de familia más complacidos y satisfechos con el trabajo de la escuela que escogieron para sus hijos.

## **1.2. OBJETIVOS PROFESIONALES PARA LA SITUACIÓN ATENDIDA**

- ❖ Recuperar y sistematizar la experiencia en el diseño y desarrollo de un programa de áreas de juego para niños de entre tres y cuatro años de edad, organizando las actividades y materiales necesarios para la realización de estas áreas.
- ❖ Reflexionar sobre las teorías que ayudan a fundamentar y sustentar las áreas de juego, a través de las cuales el niño podrá tener diferentes experiencias que enriquezcan su desarrollo cognitivo, afectivo y social.
- ❖ Valorar el impacto de las áreas, utilizándolas como una herramienta para complementar el programa escolar del grado de prekinder; lograr los objetivos, al promover actividades lúdicas y de movimiento.

- ❖ Describir las actividades y juegos diseñados para cada área de juego así como los materiales y tiempos recomendados para cada una, estableciendo su organización.

### **1.3. DIAGNÓSTICO, ANÁLISIS O ESTUDIOS PREVIOS EFECTUADOS PARA LA ATENCIÓN DEL PROBLEMA**

La puesta en marcha de un proyecto o programa surge a partir de la identificación de un problema, analizando su origen y sus antecedentes, llevando consigo paralelamente una idea de solución, misma que se irá puliendo y mejorando conforme se ahonda más en la situación.

Lo primero que se necesita hacer es analizar el problema mismo y las necesidades. Identificando las prioridades, se formularán objetivos y sobre todo metas o acciones para lograr estos objetivos. Se generarán propuestas y respuestas orientadas al problema y a las necesidades que se perciban.

El siguiente paso se dirigió hacia el proceso de planificación, en donde ya se buscó proponer los objetivos que orientarían el proyecto de trabajo por áreas, se organizaron las prioridades y se habló de los recursos con los que se contaba en ese momento, después organizamos los tiempos y elaboramos un calendario.

Para todas estas tareas yo me dediqué a organizar y dirigir las reuniones con las otras maestras del grado, ya que la aportación de todas era necesaria y de suma importancia, esto supuso otra etapa en la planeación y organización del proyecto. Se organizaron juntas entre las responsables incluyendo a la Directora y a la Coordinadora de la Institución.

Organizar todas las ideas y aportaciones que se fueron recogiendo constituyó mi siguiente tarea, ya que la creatividad de todas las participantes fue enriqueciendo la idea principal. Se pensó en cómo podíamos utilizar los recursos con los que ya contábamos como el mismo mobiliario o los materiales existentes. Se buscó un apoyo teórico que nos diera fundamento y soporte para orientar de manera más real y fructífera el desarrollo del programa, buscando en todo momento el favorecer de

manera directa al niño y su desarrollo. Para hacer un diagnóstico es necesario obtener datos, observar, tener información sobre lo que necesita el niño, sobre cómo son los niños en diferentes edades, cómo crecen y se desarrollan; es necesario conocer el desarrollo físico, emocional e intelectual para resolver numerosas cuestiones teóricas y prácticas. Esta información será útil para poder tomar decisiones, para poder ayudar y para poder hacer un planteamiento de una enseñanza cada vez mas ajustada a estas necesidades.

En este sentido se tiene que recoger la información pertinente en un momento determinado, la necesaria para poder interpretar y entender lo que sucede, de tal manera que nos ayude a regular la intervención docente y a comprender mejor a los niños y sus necesidades. El marco teórico orientará y guiará para lograr comprender y sustentar a la problemática atendida, nos aportará conocimientos amplios sobre el tema y nos dará una estructura, así este marco teórico ayudará a dar respuesta a los objetivos que se propusieron al principio.

Por todo esto una observación de tipo participativa intenta evaluar la capacidad de mejora y aprendizaje del alumno cuando se le proporcionan ayudas, modelos y pautas. De este modo intenta valorar la capacidad de aprendizaje potencial del alumno interviniendo en la zona de desarrollo próximo y al mismo tiempo se averigua de qué manera se le puede ayudar más.

Se definieron las metas de forma más precisa con tiempos y fechas, avisando de todo al personal interesado para hacerlas así participar y ver como propio el proyecto; se distribuyeron las responsabilidades en cuanto a la organización en documentos de todo lo pactado y en otros aspectos como en la compra y adquisición de los materiales que serían necesarios y que la escuela había autorizado que se compraran, fomentando en todo momento el trabajo en equipo y la unión entre las maestras.

En general se buscó dar importancia en todo momento a las opiniones de las demás buscando la retroalimentación en la toma de decisiones para lograr nuestros objetivos y metas propuestas. Es importante mencionar que un buen proyecto surge más que de la idea de una sola persona, del trabajo en equipo organizado en el que se combinan diferentes puntos de vista y apreciaciones que contribuyen de manera creativa a enriquecer la propuesta original.

Así, de acuerdo a lo antes mencionado, podemos decir que: "...el proyecto se puede definir como la descripción y desarrollo de un proceso que permite resolver un problema y orientar un proceso de cambio mediante la instrumentación de estrategias apropiadas..."<sup>1</sup>

El programa de áreas de juego, se propuso para atender a la necesidad de proporcionarle a los alumnos actividades lúdicas. Se buscó bibliografía que proporcionara fundamentos teóricos para la propuesta.

Muchas veces al ser parte de algo es difícil detectar carencias o necesidades, ya que damos por supuestas muchas cosas y nos acostumbramos a ellas; al dedicarme a observar la situación y al tener el punto de vista de un pedagogo se observan otras cosas que quizá pasen desapercibidas para otras personas, pero también al conocer más acerca de las necesidades educativas o de desarrollo del niño entonces se sabe lo que teóricamente es más importante. Es importante que como investigador pueda uno ver las cosas desde afuera pero que también pueda mezclarse de forma práctica; debe de estar en posición de hacer cosas, estar sometido a las mismas condiciones y prácticas o situaciones que los niños o los otros profesores. El ser parte de la misma situación proporciona ideas y conceptos de mucho valor para la investigación y el diseño de un plan de trabajo.

"Será necesario fijar unos objetivos que estén expresados con claridad, significación e importancia. La significación atiende a que se haga una contribución al conocimiento existente en forma original"<sup>2</sup>

Es decir entre más claros sean los objetivos, más se contribuirá a mejorar o enriquecer en este caso el trabajo que se realiza en la institución que nos atañe; no debemos redundar en lo que ya se hace sino tratar de aportar algo nuevo y sobre todo útil para el objetivo principal que es el favorecer el desarrollo del niño. Estos objetivos deberán tener un punto de interés que serán los alumnos, tomando en cuenta sus necesidades, características, y capacidades, modos de vida o capacidades de interacción social con otros niños entre otras cosas. Se buscará ver desde dentro del grupo el punto de vista de los mismos niños, para lo cual será muy útil conocer la etapa de desarrollo en la que se encuentran, se buscará comprender e interpretar su punto de vista, se dará importancia también a la situación de su diario vivir.

---

<sup>1</sup> Alvarez García, *Planificación y Desarrollo de Proyectos Sociales y Educativos*, ed. Limusa, México, 2002, p.54.

<sup>2</sup> Tobón Alonso, *Investigación Educativa y Pedagógica*, Ed. Mc Graw Hill, Colombia, 2001, p.145.

## 1.4. FASES EN EL PROCESO DE INTERVENCIÓN

Las siguientes fases corresponden a los momentos vividos una vez que la idea del proyecto fue presentada y aprobada. En ellas se sistematizan las acciones más relevantes durante el proceso.

*Fase de Planeación:* La primer etapa que se vivió para la realización del proyecto por áreas en la Institución, fue la de planeación. Comprendiéndose aquí desde el nacimiento de la idea, la propuesta a los superiores, la planeación de los horarios, los días y la forma en que se llevarían a cabo estas áreas. Todo esto se dio en septiembre del año 2000 . Se llevaron a cabo juntas por grado para decidir qué áreas de juego manejaríamos, qué actividades serían las adecuadas, qué materiales serían necesarios y qué bibliografía nos apoyaría. Se organizaron las primeras juntas con las maestras en octubre del 2000; todas aportaron ideas y asistieron a las juntas para ir formando un programa acorde a las necesidades de los niños.

*Fase de Adquisición:* Una vez definido todo lo anterior se pasó a la etapa de adquisición de material, ya fuera comprado o recolectado. Se definió lo que se les pediría a los padres de familia en la lista del material para el siguiente curso escolar, para esto fue necesario acudir a tiendas de material didáctico para seleccionar lo más adecuado. También se definió lo que podríamos recolectar con donaciones de las familias o los materiales que las maestras elaborarían con material de desecho; por último, definimos lo que sería necesario comprar como material de la escuela tratando que fuera lo mínimo posible y pensando que poco a poco y año con año este material se podría ir incrementando. Organicé equipos para hacer las compras. Todo esto se realizó en los meses de febrero a mayo del 2000.

*Fase de Organización:* Se organizaron los materiales existentes con las actividades planeadas. Se separó el material para cada área procurando variedad y congruencia con las actividades pensadas, asimismo se asignaron responsabilidades entre las maestras. Esta fase se dio en el mes de junio, antes de terminar el año escolar.

*Fase de Práctica:* Durante el período escolar 2001-2002 se dio la puesta en marcha del programa llegando a la práctica de las áreas de juego en el salón de clases con los alumnos; esto fue lo más importante ya que vivimos una etapa de evaluación en donde se constataron necesidades,

ventajas o deficiencias. Se pudo observar el gusto con que los niños utilizaban las áreas y el progreso que iban teniendo en su desempeño y socialización entre otras cosas.

*Fase de Evaluación:* A partir de la fase anterior se fueron haciendo algunas modificaciones en lo originalmente planeado; se apreciaron las ventajas en el desenvolvimiento de los niños, en las actividades más significativas para ellos, así como la forma de trabajar de las maestras en equipo. El tipo de evaluación que se realizó fue la evaluación continua, ésta permitió realizar algunos cambios y ajustes en el proceso, ya que por ejemplo las actividades originalmente propuestas se fueron modificando de acuerdo a los materiales conseguidos; hasta que finalmente se llegó a configurar el plan anual de las áreas de juego que es con el que contamos en la escuela en la actualidad.

Dentro de las Áreas de Juego la maestra deberá ser "mediadora", cumpliendo con ciertos requisitos entre los cuales están:

- 1) Reciprocidad. Es decir, que haya una relación actividad-comunicación entre la maestra y el niño y que sea de manera activa.
- 2) Intencionalidad. Teniendo claro lo que se quiere lograr y cómo ha de lograrse.
- 3) El significado. Buscando que el alumno le encuentre sentido a la tarea.
- 4) La trascendencia. Tratando de ir más allá, creando un sistema de necesidades que muevan a acciones posteriores.
- 5) El sentimiento de capacidad o autoestima. Tratar de despertar en los alumnos el que se sientan capaces.

Es importante como maestras de preescolar reconocer y comprender la importancia de la influencia que se tiene en los alumnos, lograr equilibrar la ayuda que se le da al niño, ya que el exceso de asistencia por parte de la maestra hace que la tarea sea muy fácil para el niño y poca asistencia hace que la tarea sea muy difícil para él y por lo tanto facilitar que la abandone o que no le interese. A medida que el niño vaya progresando, la maestra proveerá cada vez menos ayuda.

### **1.4.1. PROPUESTA DE SOLUCIÓN**

#### **ÁREAS DE JUEGO EN EL RECREO INFANTIL KRI-KRI**

El programa de las áreas de juego se fundamenta en el constructivismo, al situar al niño como centro del proceso educativo y considerar su desarrollo como un proceso complejo, constituido por las dimensiones: afectiva, social, intelectual y física. Los principios que lo sustentan son el juego, la expresión y la creatividad, que también se especifican como características de la edad preescolar, convirtiéndose en herramientas que el docente utiliza como recursos didácticos para favorecer el desarrollo armónico de los niños que atiende.

El método utilizado es el de trabajo por áreas como estructura organizativa y metodológica. Porque en éste se considera el desarrollo del niño como un proceso integral en el cual los elementos que lo conforman, afectividad, motricidad, aspectos cognoscitivos y sociales dependen uno del otro.

Tanto el maestro como el niño tienen papeles importantes en la definición de las experiencias del aprendizaje, el interés es fomentar una educación que de importancia a la resolución de problemas y a la toma de decisiones tanto por parte de los niños como por la de los adultos.

Por todo esto el principal compromiso fue crear un programa planeado por maestros que no tuviera una estructura rígida y que al mismo tiempo ayudara a los niños a adquirir habilidades que necesitan en la escuela.

El marco teórico en el que se apoyaron las áreas de juego se basó en las teorías de Lev Vygotsky, Ovide Decroly y Jean Piaget. Para ellos las actividades lúdicas representan situaciones importantes que permiten llevar más lejos las funciones y los procesos de crecimiento, ayudan a que el niño descubra un mundo de opciones que lo atraen y que lo animan a investigar e inventar, descubriéndose a sí mismo. Jugando ensaya nuevas posibilidades de relación con sus compañeros y con la sociedad en la que vive; en sus juegos tiene la posibilidad de ensayar soluciones y enfrentar en forma anticipada situaciones que lo inquietan y angustian.

El juego contribuye a dinamizar los procesos de desarrollo y es un facilitador de la socialización infantil. A través del juego imaginativo, sociodramático y del de reglas, se influye en el desarrollo social, afectivo, moral o cognoscitivo del niño con el propósito de enriquecer su desarrollo.

El juego es un medio esencial de asimilación de los conocimientos y de las conductas que le permite integrarse al comportamiento y al razonamiento humanos; el juego es una actividad muy importante en la vida de un niño y refuerza su capacidad adaptativa.

En las áreas de juego el niño tiene más libertad de interactuar con el ambiente, se le debe conceder el tiempo o la libertad para tomar realmente la iniciativa de ir construyendo sus propios aprendizajes. Sin olvidar que cada niño es un individuo que estructurará su propio conocimiento a través de iniciativas propias o compartidas con los adultos que lo apoyan.

Esto finalmente quiere decir que cada niño es activo, no es un individuo estático sujeto a su propio desarrollo y a ir cumpliendo con las etapas de desarrollo que la naturaleza le marca, sino que él mismo irá descubriendo sus capacidades y sus alcances. El conocimiento de las reglas y valores sociales, será determinado por la calidad de las relaciones con sus compañeros o con los adultos que con ejemplos le ayudarán a adquirir esas reglas o normas sociales.

El trabajo en las áreas de juego es importante para el desarrollo social y emocional de los niños. Para la creación de estas áreas de juego el sustento teórico metodológico se basó en aportaciones de Lev Vygotsky, Jean Piaget y Ovide Decroly, quienes manejan como puntos más importantes:

Lev Vygotsky:

- o el niño construye su propio conocimiento
- o el desarrollo del niño se ve influenciado por su entorno social
- o el lenguaje juega un rol central en el desarrollo mental del niño

Jean Piaget:

- o el desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del conocimiento
- o los procesos de asimilación y de acomodación llevan al aprendizaje
- o el niño es la causa principal de su propio desarrollo

Decroly:

- o propone procedimientos de aprendizaje flexibles y educar para la vida para poder integrar al niño a su medio social
- o el niño es un ser biológico que se adapta a los cambios del entorno
- o el valor principal es la libertad
- o los juegos colectivos ayudan a desarrollar el sentido social del niño y le permiten trabajar en común, ayudarse y expresarse

Según los parámetros que ofrece la Fundamentación del Programa de Educación Preescolar del año de 1992, algunas características que deberá reunir el trabajo en pequeños grupos será:

1. Se deberá basar en la experiencia de los niños
2. Reconocerá y promoverá el juego y la creatividad como expresiones del niño
3. Buscará integrar el entorno natural y social del niño
4. Será interesante para el niño y favorecerá su autonomía
5. Apoyará el trabajo compartido y en equipo con un fin común
6. Propiciará la organización coherente de juegos y actividades
7. Alentará a los niños a participar de diversas formas: observando, actuando, utilizando, experimentando, etc
8. Ubicará al docente como participante activo y flexible que orienta y guía al niño

Debemos buscar alternativas que brinden otra dinámica al trabajo escolar, al utilizar el mobiliario, espacio, material y tiempo que se dispone en la escuela de forma flexible.

#### Del Mobiliario escolar.

El mobiliario y los materiales son básicos en el proceso educativo, al combinar correctamente el espacio, el material y el mobiliario surgen nuevas posibilidades para favorecer el desarrollo del niño. El niño realizará actividades interesantes que disfrutará y que ampliarán su experiencia y su relación con otros niños. Esto llevará a un constante movimiento de niños en el aula, deambularán libremente pero no en desorden ya que habrá un cambio de actividad cada cierto tiempo (5 minutos). La organización del material deberá ser atractiva y estimulante para invitar al niño a la actividad. Habrá constante movimiento, selección, iniciativa en

las decisiones, serán creativos, buscando cambiar, experimentar y descubrir en un marco de libertad y seguridad.

Un espacio abierto como es el patio, será organizado de acuerdo a la actividad o también la misma será organizada de acuerdo a los recursos espaciales con los que se cuenta y en la medida en que estén equipados.

Cada salón se organizará y reacomodará para recibir al grupo de visita de acuerdo a las actividades y materiales, esto es, si es necesario se moverán las mesas o se acomodarán de la forma más conveniente; el material será dispuesto al alcance de los niños y a la vista de ellos, así se favorecerá la creatividad, la libre expresión y el libre desplazamiento.

Será importante en la medida de lo posible variar el acomodo del mobiliario del salón, ya que si acostumbramos a los niños al mismo acomodo, siempre se dirigirán al mismo lugar haciéndose una costumbre y no favoreciendo el descubrimiento.

#### Del tiempo.

Es este un factor que se tomará en cuenta desde el momento de la organización; la duración, la administración del tiempo con el que se cuente y el orden en el que se organicen las actividades que formarán las áreas de juego. La duración y el ritmo de las actividades deberán tomar en cuenta las necesidades e intereses de los niños. En realidad el tiempo con el que se cuenta no es mucho (sólo media hora), pero para la edad de los niños es suficiente, permitiendo aprovechar cada minuto.

#### Del Material.

Es importante que el maestro proponga al niño juegos y juguetes adecuados para su desarrollo. Permitiendo al niño manipular el material educativo para que lo conozca como si fuere propio.

En un principio, gracias a la imitación y a los materiales de que dispone, los juegos experimentales con objetos y los juegos de fantasía, el niño comenzará a asociar todas las experiencias que ya ha adquirido para combinar juegos más inteligentes copiados de los actos de los mayores: jugar a las muñecas, a papás y mamás, a la tiendita., a la boda, al coche, al tren , a hacer la comida, etc.

El material deberá ser ligero, poco voluminoso y sencillo; deberá ordenarse con facilidad y, si el educador lo juzga conveniente, el niño podrá tomarlo y devolverlo a su sitio.

#### Del docente.

El papel de la educadora es el de favorecer en sus alumnos la construcción enriquecedora y gratificante del conocimiento, convirtiendo el aprendizaje en un proceso interesante, que surge de lo que le es cercano, de lo que le es útil y de lo que disfruta hacer. Esta relación la establece el docente al fomentar la curiosidad del niño, al cultivar su interés cuando pregunta sobre su entorno, al permitir que los conocimientos aprendidos en la escuela los ayuden a explicarse la realidad circundante y contribuir a que amplíe su gama de intereses. Al mismo tiempo, la maestra permite compensar las deficiencias o limitaciones del contexto familiar promoviendo ambientes estimulantes donde se favorece el desarrollo integral del niño y la niña y el aprendizaje de una serie de contenidos tales como conceptos, habilidades, actitudes, valores normas y destrezas, lo que permite que el preescolar pueda conocerse y constituir su personalidad, entender el mundo que le rodea, desarrollar la capacidad para solucionar problemas entre otros logros.

En cuanto al papel de la maestra, éste deberá tener ciertas condiciones:

1. La maestra será orientadora y guía de todo el grupo y en específico del niño que más lo requiera
2. Dentro de las áreas la relación será de igualdad y respeto
3. Las decisiones para la organización de las áreas o para sus lineamientos deberán ser propuestas por todo el grupo, tomando en cuenta la opinión de los niños
4. Favorecerá la libre decisión del niño en las actividades y materiales para que vaya acrecentando su autonomía
5. Al trabajar en pequeños grupos será necesaria la cooperación de los niños así como la aceptación del punto de vista de los otros, interviniendo en caso de ser necesario, pero tratando de dejar a los niños resolver sus problemas siempre que sea posible
6. Tratará de no corregir constantemente, dejando que los niños arreglen sus equivocaciones, ya que estos errores son en realidad pasos hacia el aprendizaje

7. Adaptará el mobiliario del salón, reacomodándolo o variando su organización para hacer sentir al niño cuándo es hora de la actividad de áreas
8. Respetará y comprenderá la individualidad de cada niño, ya sea al aportar alguna idea o al necesitar el apoyo en alguna tarea que se le dificulta.

Considerando todo lo anterior, es importante proveer a los niños de oportunidades para conocer el medio ambiente que le rodea y los objetos a su alcance, procurando actividades en las que interactúe con sus compañeros y maestras para ampliar sus puntos de vista.

Algunas experiencias clave que se tomaron en cuenta en la planeación de las actividades de las áreas de juego y que favorecen el aprendizaje activo en el niño son:

- Explorar activamente con todos los sentidos.
- Descubrir las relaciones a través de la experiencia directa.
- Manipular, transformar y combinar los materiales.
- Elegir los materiales, actividades y objetivos.
- Adquisición de habilidades con herramientas y equipo.
- Utilizar los grandes músculos.
- Encargarse de sus propias necesidades.

Y deberán de:

- Ser congruentes con las necesidades detectadas
- Tener la posibilidad de readaptarse a cualquier circunstancia especial
- Optimizar el uso de materiales, espacios y tiempo
- Mejorar las formas de relación y actitudes entre los niños del grupo.

Para llevar a cabo el programa de Áreas de Juego se deberá tomar en cuenta todo lo anterior, aunque es importante resaltar que éste es un programa flexible que se puede adaptar a diferentes escuelas con diferentes poblaciones, con diferentes situaciones geográficas, socio-económicas o culturales, el interés principal será el de aprovechar al máximo los recursos con los que cuenta la escuela, el tiempo y los materiales de apoyo.

Las actividades serán un medio para alcanzar un objetivo y no un fin en sí mismas; serán moldeables y sujetas a cualquier tipo de variación. Es decir, la presente es una propuesta de trabajo que puede servir como sugerencia para adaptarla a la situación específica que vive cada escuela y cada docente. Según la sugerencia del Programa de Educación Preescolar de 1992, en donde se propone el trabajo por proyectos, los criterios a tomar en cuenta para las áreas serán igualmente: que sean interesantes y significativas para los niños, que partan de su realidad con experiencias concretas, que ayuden a incorporar poco a poco conocimientos socio-culturales y naturales al entrar en contacto con otras realidades de sus compañeros además de la realidad propia y que deriven en nuevas situaciones a través de las actividades, promoviendo el niño activo en todo momento, evitando la actitud pasiva y la instrucción puramente verbal.

Por todo lo anterior se decidió que en el Recreo Infantil Kri-Kri, Institución en donde se puso en marcha el proyecto de AREAS DE JUEGO, serían cinco las áreas que se manejarían:

- 1) Area de Construcción,
- 2) Area de Teatro,
- 3) Area de Hogar,
- 4) Area de Expresión Corporal
- 5) Area de Destrezas

Estas áreas se escogieron debido al interés que representan para el niño y a la utilidad que aportarán a través de juegos para lograr favorecer su desarrollo así como su socialización.

En el trabajo por áreas se buscó en todo momento favorecer aspectos de socialización en el niño, pero debido al egocentrismo, etapa por la que atraviesan nuestros niños, las relaciones con otras personas no son tan significativas, por lo que se buscará promover más actividades de tipo colectivo en donde el niño se vea forzado a compartir y a tomar los puntos de vista de los otros aprendiendo al mismo tiempo el uso adecuado de materiales y equipo evitando el maltrato por descuido.

Específicamente se buscó favorecer en cada área diferentes habilidades en los niños de esta edad (3 a 4 años).

- 1) Area de Construcción, buscará favorecer en el niño las habilidades de tipo psicomotriz en donde haga uso de los grandes segmentos de su cuerpo (brazos y piernas) así como de la manipulación más fina con sus manos y dedos, al proporcionárseles diferentes materiales los niños serán capaces de utilizar su creatividad, tomando en cuenta a los demás planeando y organizando lo que harán.
- 2) Area de Teatro, los niños irán incrementando su vocabulario al interactuar con los demás, esto ayudará a mejorar su expresión oral. Así al promover actividades de teatro, al manipular objetos como títeres o al representar diferentes situaciones se verán forzados a utilizar su lenguaje e irán incrementando su vocabulario al escuchar cuentos e historias. También se verá favorecida la expresión de su creatividad y se les ayuda a planear y a organizarse con los demás al contar y representar cuentos.
- 3) Area de Hogar, aunque la mayoría de los niños comprende instrucciones sencillas, todavía les cuesta trabajo seguir el orden de las instrucciones, por lo que en esta área se les ayudará a tratar de seguir los pasos al elaborar algún alimento, o también se les ayudará a trasladar a sus juegos lo que vive cotidianamente en casa buscando soluciones a sus problemas, temores o experiencias positivas o negativas.
- 4) Area de Expresión Corporal, a muchos niños les cuesta trabajo realizar movimientos complejos con su cuerpo, tanto en motricidad gruesa como en motricidad fina, al darles libertad de movimiento con materiales que los inciten a esto utilizando su propio cuerpo como instrumento de actuación lograrán concientizar sus capacidades. Se buscará también fomentar la manifestación de actitudes positivas a partir de actividades que utilicen el movimiento como forma de expresión.
- 5) Area de Destrezas, en esta área se buscará favorecer en el niño la observación así como la búsqueda de soluciones, descubrirá la satisfacción y el gusto al encontrar respuestas a problemas que impliquen un desafío. Esta área estimulará el desarrollo intelectual de los niños fomentando la curiosidad y brindándole en todo momento libertad de acción, favoreciendo asimismo su capacidad coordinativa.



## 1. AREA DE CONSTRUCCION

<p><b>Objetivo General:</b> Combinará formas y construcciones al utilizar libremente sus recursos</p>	<p><b>TIEMPO :</b>5 minutos: Organizar y repartir el material 20 minutos: Actividad 5 minutos:Recoger y dejar todo en su lugar</p>
---	--

OBJETIVO PARTICULAR	ACTIVIDAD	ESPECIFICACIONES	MATERIALES
Construirá formas nuevas en base a experiencias	1.1. Jugarán con bloques y material de madera	Poner las piezas de madera por mesas y dividir al grupo en tres equipos de 8 niños	Cubos, palos y figuras de madera de diferentes tamaños
	1.2. Usarán sábanas para construir tiendas de campaña	Entre varios niños acomodarán las mesas y sillas y después las cubrirán con sábanas y telas para formar una tienda	Sábanas, telas, pinzas de ropa, sillas y mesas
Inventará objetos con material de desecho	1.3. Harán casas o puentes con cajas grandes de cartón (material de desecho)	Por equipos podremos crear un diseño libre o copiar un modelo	Pediremos que traigan de sus casas material de desecho como: diferentes cajas de galletas, cereales, gelatinas, etc.
Se ubicará en el espacio realizando movimientos o desplazamientos siguiendo instrucciones	1.4. Armarán casas de campaña de juguete y jugarán adentro	La maestra ayudará a armar una casa de campaña y los niños se organizarán para jugar adentro	Casas de campaña, colchones, mesas, sillas, trastes, etc.
Hará uso del espacio físico, asociando sus movimientos a estímulos visuales	1.5. En un tapete impreso de carreterita armarán con material de madera una ciudad y jugarán con coches	Por equipos unos niños serán los encargados de armar puentes o tuneles y otros acomodarán los coches para jugar a una ciudad	Tapete de carretera, coches, bloques de madera.

OBJETIVO ESPECIFICO	ACTIVIDAD	ESPECIFICACIONES	MATERIALES
Distinguirá las diferencias de forma, color, tamaño y posición de objetos que se le presenten	1.6. Jugarán con material de plástico de ensamble	Poner el material en mesas o en tapetes y los niños armarán libremente o copiando modelos	Material de plástico de ensamble, mesas, tapetes ruedas, palos, etc.
Elaborará figuras en base a diversos materiales	1.7. Jugarán a armar con las piezas del tapete de plástico	Dividir el grupo en 3 equipos y repartir las piezas del tapete para armarlo entre todos	Piezas ensamblables de tapete de plástico grandes (20 x 20) y pequeñas de (10 x 10)
Elegirá el material necesario para construir el hábitat deseado	1.8. Jugarán con material de armar de madera que contiene : dinosaurios, árboles, piedras etc.	Con el material que tenemos construiremos un bosque o hábitat de dinosaurios	Material de madera con formas de dinosaurios
Discriminará la fuerza que requiere para trabajar en materiales como la arena	1.9. Jugarán en el arenero con cubetas, moldes y juguetes para formar casas y castillos	Poner a los niños alrededor de la mesa con arena y darles instrumentos para jugar con ella	Arena, agua, cubetas, palas y moldes diferentes
Identificará oficios y herramientas relativas a la construcción	1.10. Jugarán con las herramientas de constructor	Repartirles a los niños las gorras y las herramientas de albañiles y carpinteros y jugar a construir algo	Gorros de albañil, de carpintero, de constructor, herramientas de plástico
Centrará su atención en un estímulo concreto, ignorando los estímulos irrelevantes	1.11. Jugarán con tablitas de madera a lijarlas y a martillar	Salir al patio ( al aire libre) para poder trabajar	Tablas de madera, lijas de agua, martillos de plástico
Sugerirá innovaciones en el uso del material	1.12. Construirán un tunel con las mesas del salón y con telas y sábanas	Alinear las mesas y acomodarlas en fila, cubrir las con tela para hacer un tunel	Mesas, telas, sábanas, colchonetas
Se ubicará en el espacio realizando movimientos o desplazamientos siguiendo instrucciones	1.13. Construirán una carretera en el patio con llantas y con cajas grandes de cartón	Con llantas viejas y cajas grandes iremos acomodándolas para hacer un circuito como una carretera	Llantas, cajas de cartón, señales de madera

## 2. AREA DE TEATRO

<p><b>Objetivo General:</b> Expresará sentimientos, ideas y experiencias espontáneamente en forma oral.</p>	<p><b>TIEMPO</b> :5 minutos: Organizar y repartir el material                  20 minutos: Actividad                  5 minutos:Recoger y dejar todo en su lugar</p>
---	--

Objetivo particular	Actividad	Especificaciones	Materiales
Respetará las normas al interactuar con sus compañeros	2.1. Dramatizarán un cuento con mímica	Nos dividiremos en equipos para actuar con mímica el cuento que irá escuchando de un cassette	Grabadora, cassette, libro, mesas, sillas
Esperará su turno para hablar	2.2. Jugarán con títeres digitales libremente	Dividir por mesas los títeres,escoger el títere con el que quiere jugar y ponerse de acuerdo con los de su mesa	títeres digitales de animales, muñecos, personales de la familia etc, teatro guiñol pequeño.
Escuchará con interés el relato presentado	2.3. Escucharán diferentes audiocuentos	Pondremos un tapete en el centro del salón y nos acomodaremos para escuchar un cuento y seguirlo en el libro	Grabadora, cassette, libro, mesas, sillas
Recordará las ideas centrales de una historia relatada	2.4. Invitarán a unas mamas y actuarán un cuento para ellos	Organizar un día y horario para invitar a un equipo de mamas a representar algun cuento para los niños en el auditorio	Auditorio, grabadora, y las mamas traerán lo necesario para su escenificación
Empleará adecuadamente adjetivos o verbos en sus relatos	2.5. Contarán entre todos un cuento con micrófono	Nos pondremos de acuerdo antes de empezar acerca de un tema que nos guste a todos y entonces por turnos iremos agregando algo al cuento tratando de seguir una secuencia	Mesas, sillas

Objetivo particular	Objetivo particular	Especificaciones	Materiales
Relatará cuentos o experiencias libremente utilizando el material	2.6. Jugarán con títeres de guante	Compartir los guantes con caritas en cada dedo para jugar libremente imitando a los personajes, unos niños serán del público y otros manejarán los guantes	Títeres de guante, teatro guiñol, sillas.
Participará en escenificaciones de pequeños cuentos	2.7. Contarán un cuento con títeres y con teatro guiñol	Escoger en que historia quiere participar de acuerdo a los títeres que tenemos y por turnos cada equipo irá contando su cuento en el teatro guiñol	títeres de diferentes cuentos conocidos por él, teatro guiñol, sillas para los que son público
Elaborará una historia añadiendo una parte libremente	2.8. Inventarán una historia entre todos	Nos pondremos de acuerdo en un tema y cada niño irá aportando algo, la maestra ayudará a ir llevando una secuencia	Nos sentaremos en un tapete en el centro del salón
Elaborará pequeñas piezas teatrales	2.9. Con siluetas grandes de cartón contarán un cuento ya conocido por ellos	La maestra escogerá a los niños actores y les colocará la silueta grande de cartón por la que sacarán la cara y las manos, la maestra irá narrando la historia y los niños irán actuando	Siluetas de cartón grandes para los niños, sillas para el público
Narrará relatos conocidos por él	2.10. Contarán un cuento y lo grabarán para escucharse	La maestra contará un cuento y luego los niños tratarán de repetirlo. Cada niño irá grabando una parte para después poner el cassette que grabaron y escucharse.	Cuento de un libro, grabadora, cassette, micrófono.
Imitará patrones de movimientos de personas o de animales	2.11. Jugarán con máscaras	Presentar a los niños las diferentes máscaras que tenemos para jugar y darles oportunidad de escoger para jugar libremente, la maestra irá interactuando con ellos libremente	Máscaras de animales, de personas o de personajes de cuentos conocidos

Objetivo particular	Actividad	Especificaciones	Materiales
Interpretará libremente a través del movimiento a un animal	2.12. Inventarán un cuento de animales utilizando las diademas con orejas de animales y las narices de animales	Presentar a los niños las diademas y las narices permitiendo que escojan y que jueguen libremente con sus compañeros	Diademas con orejas de animales, narices de plástico con liga de diferentes animales.
Compartirá actividades y pertenencias espontáneamente	2.13. Jugarán a la biblioteca y verán cuentos libremente	Prepararemos una biblioteca poniendo cuentos en las mesas y permitiendo que los niños escojan libremente el cuento de su agrado, tratando de estar en silencio	Cuentos de diferentes títulos apropiados para su edad
Comprenderá las ideas principales de una película	2.14. Jugarán al cine viendo una película en el salón con el proyector	Acomodaremos las sillas del salón de frente a la pantalla y nos prepararemos con palomitas para ver una proyección de un cuento	Proyector, pantalla de tela, sillas, bolsitas de palomitas
Dramatizará un cuento en base la material	2.15. Jugarán con títeres "dedikos"	Mostrar los títeres que tenemos, explicándoles como se usan (metiendo el dedo índice y medio en la liga de atrás del muñequito y poniéndose en la punta del dedo los zapatitos del títere, para que simule que los dedos son las piernas)	Títeres dedikos, escenografía de títeres dedikos, sillas, mesas.
Dramatizará una historia caracterizándose para ello	2.16. Se disfrazarán para actuar un cuento	Escogerán libremente dentro del material que hay, lo que quieren utilizar para disfrazarse, Jugarán con sus compañeros a lo que ellos quieran.	Ropa de papá o de mamá, y accesorios como sombreros, bolsas, collares, pulseras, corbatas, cinturones, portafolios, etc.
Dará una secuencia lógica a situaciones presentadas en forma oral o gráfica	2.17. Ordenarán en la secuencia correcta las láminas con los dibujos de una historia	Primero la maestra contará una historia presentando a los niños las láminas que apoyan esa historia, después desordenará las láminas y los niños pasarán a ordenarlas	Láminas de cartón con dibujos que representen una historia

<b>Objetivo particular</b>	<b>Actividad</b>	<b>Especificaciones</b>	<b>Materiales</b>
Escuchará un relato y responderá a preguntas como: ¿Quién?, ¿Qué hizo?	2.18. Escucharán un cuento de franelógrafo	Prepararse para escuchar la historia que contará la maestra. Al mismo tiempo que la maestra la va narrando, irá "pegando" las figuras en el franelógrafo	Franelógrafo grande, cuento de franelograma.

### 3. AREA DE HOGAR

<p><b>Objetivo General:</b> Aprenderá a compartir actividades, objetos, pertenencias y experiencias.</p>	<p><b>TIEMPO</b> :5 minutos: Organizar y repartir el material 20 minutos: Actividad 5 minutos:Recoger y dejar todo en su lugar</p>
--	--

Objetivo Particular	Actividad	Especificaciones	Materiales
Escogerá libremente del material que tiene a su alcance	3.1. Jugarán al salón de belleza y a la Peluquería	Las niñas jugarán a peinarse y a maquillarse y los niños a peinarse y a rasurarse con palitos de madera	Peines de plástico, gel, tubos de pelo, pinzas, moños, maquillaje, espuma para rasurar, abatelenguas, etc.
Terminará con cuidado y limpieza la actividad asignada	3.2. Jugarán a hacer limpieza general del salón y de la escuela	Con instrumentos de limpieza lavarán las sillas y mesas y saldrán al patio a lavar las rejas, puertas y juegos de la escuela.	Jabón, esponjas, cepillos, trapos,escobas, mobiliario de la escuela.
Se relacionará con sus compañeros al usar el material	3.3. Jugarán a ser boleros de zapatos	Por parejas y con un cajón de bolero se organizarán para ser un bolero y su cliente	Cajón de bolero, franela, vaselina, crema de zapatos, cepillos.
Describirá las actividades que se realizan en un supermercado y dará ideas para jugarlo	3.4. Organizarán un supermercado y jugarán a ir de compras	Con material de desecho como cajitas vacias de gelatina, cereal, etc. Y con material de plástico acomodaremos un super repartiendo los roles de cajero, cliente, familia.	Carritos de super, caja registradora, material de desecho , dinero de papel, fruta y comida de plástico.
Empleará lo necesario para el lavado de juguetes	3.5. Bañarán muñecos, ropita y juguetitos	Pondremos unas tinas grandes de agua jabonosa y trapitos para bañar y secar muñecos y ropita	Muñecos de plástico, tinas, jabón, trapitos.

Objetivo Particular	Actividad	Especificaciones	Materiales
Respetará las normas de convivencia al compartir ingredientes para la actividad	3.6. Jugarán a untar galletas con betún y las decorarán con chochitos	En el centro de la mesa pondremos un plato con chochitos, platitos con betún y palitas para untar. A cada niño se le dará una galleta y la decorará a su gusto	Platos servilletas, palitas de madera, chochitos de colores, betún, galletas
Relatará los pasos a seguir para la preparación de un alimento	3.7. Prepararán tostadas de frijol con queso	Poner en el centro de la mesa un plato con frijoles y uno con queso rallado y le daremos a cada niño una tostada para que le unte frijoles y le ponga queso.	Tostadas, frijoles, queso rallado, platos, servilletas, palitas de madera.
Identificará los componentes de una combinación de dos o más ingredientes	3.8. Prepararán una ensalada de fruta o de atún	Dividir las tareas por equipos, a unos niños les tocará poner el atún en el recipiente, a otros les tocará poner la verdura picada, otros agregarán la mayonesa, otros mezclarán, otros prepararán las galletas con el atún y finalmente otros las repartirán.	Latas de atún, latas de ensalada de verduras, mayonesa, recipiente, cuchara grande, galletas saladas y servilletas.
Respetará los objetos y pertenencias de sus compañeros	3.9. Los niños jugarán con el juego de herramientas y tuercas y las niñas jugarán al salón de belleza (maquillaje)	En una parte del salón instalaremos un pequeño taller de reparaciones y pondremos las herramientas y en la otra parte del salón pondremos sillas y mesas para preparar un salón de belleza con cosméticos, maquillajes y adornos para el pelo.	Herramientas de plástico, tornillos, tuercas, aparatos descompuestos, maquillajes, cosméticos, adornos para el cabello
Mantendrá su interés para lograr la actividad planeada	3.10. Harán tortillas de masa de maíz	Le daremos a cada niño un poco de masa de maíz para que forme una pelotita y luego con el tortillerito de metal la aplastará para darle forma de una tortilla, En una estufa eléctrica pondremos un comal y la maestra irá poniendo las tortillas de los niños a que se cosan	Masa de maíz, tortilleros pequeños de metal, estufa eléctrica, comal

Objetivo Particular	Actividad	Especificaciones	Materiales
Elegirá el material con el que desea trabajar	3.11. Jugarán a la casita de muñecas con muebles de madera y a la granja con animales de madera	Dividir en 4 equipos de 6 niños al grupo y escoger a donde quieren jugar ; con la casita y los muebles o con el granero y los animales de la granja	Dos casas grandes de madera con muebles y dos juegos de granja con animalitos de madera
Identificará las diferencias de su sexo, al escoger los objetos propios a él o ella	3.12. Se disfrazarán de papás y de mamás para jugar a la familia	Sacaremos ropa muy característica de papas como corbatas, sacos, portafolios, etc. Y ropa de mamá como tacones, bolsas, collares, etc.	Ropa de papá y ropa de mamá : sombreros, bolsas, portafolios, sacos, vestidos, lentes, pulseras y anillos, teléfonos, etc.
Identificará los ingredientes necesarios para la preparación de un agua fresca	3.13. Harán una jarra de agua de limón o de naranja	Prepararemos unas jarras de agua de fruta, exprimiremos limones o naranjas y le agregaremos azúcar	Jarras con agua, azúcar, limones partidos, naranjas partidas, vasos, exprimidor, cuchara.
Empleará lo necesario para el lavado de prendas de vestir	3.14. Jugarán a lavar ropa que traerán de casa ( cosas pequeñas)	En los lavaderos del patio cada niño lavará la ropita que trajo, la maestra le dará un poco de jabón en polvo y pondremos un tendedero en el patio	Ropa que traerán de casa, jabón en polvo, mecate para hacer un tendedero y pinzas de ropa
Practicará las normas de convivencia social al interactuar con los demás	3.15. Jugarán a planchar ropa y pondrán una tienda	Los niños escogerán que actividad prefieren jugar: a planchar ropa con unos burros de planchar de juguete y planchitas de madera o a una tienda de venta de ropa organizando quién atenderá a los clientes, quién comprará y quién cobrará.	Ropa pequeña, burros de planchar de juguete, planchas de madera, caja registradora, dinero de papel, bolsas de tiendas ( para empacar lo que compren).
Adoptará espontáneamente las conductas de su sexo	3.16. Jugarán a ser doctores y enfermeras	Organizar quiénes serán doctores, enfermeras y pacientes. Repartir los utensilios de juguete de doctor	Batas blancas, cofias de enfermeras, estetoscopios, juguetes de doctor, maletines, etc.
Centrará su atención en la actividad asignada	3.17. Jugarán a ser jardineros	Con herramientas de jardinero, jugar a sembrar, regar o cuidar las plantas.	Herramientas de jardinero, semillas, tierra, macetas de plástico, plantas naturales

## 4. AREA DE EXPRESION CORPORAL

<b>Objetivo General:</b> Utilizará su cuerpo para expresar sentimientos, ideas y experiencias.	<b>TIEMPO :</b> 5 minutos: Organizar y repartir el material 20 minutos: Actividad 5 minutos: Recoger y dejar todo en su lugar
--	---

OBJETIVO PARTICULAR	ACTIVIDAD	ESPECIFICACIONES	MATERIALES
Llevará con su cuerpo el ritmo de la melodía que se le presente	4.1. Realizarán movimientos libremente al escuchar la música	Poner diferentes tipos de música e irán llevando el ritmo solos o con parejas	Grabadora, discos de música típica, moderna, clásica, etc.
Marcará el pulso, acento o ritmo de la melodía que se le presenta.	4.2. Descubrirán las posibilidades sonoras de su cuerpo, haciendo sonidos y ritmos con diferentes partes de su cuerpo.	Aplaudirán, taconearán, silbarán, o golpearán con diferentes partes de su cuerpo y tratarán de marcar un pulso, acento o algún ritmo.	Grabadora, discos de música típica, moderna, clásica, etc.
Llevará el ritmo de una melodía utilizando un objeto libremente	4.3. De acuerdo con la música que escuchan, utilizarán pompones o listones como acompañamiento	Escogerán si quiere utilizar un pompon o un listón, y lo utilizarán para moverlo libremente en todo el salón de acuerdo a la música que escuchan	Grabadora, discos de música típica, moderna, clásica, etc., pompones y listones.
Mencionará el nombre y las funciones de las partes de su cuerpo	4.4. Identificarán y ubicarán las partes de la cara que se mencionan parados frente a un espejo.	Parados frente al espejo irán tocando las partes de la cara que escuchan, primero en ellos mismos y luego en un compañero	Espejos.
Reconocerá y expresará diferentes estados de ánimo	4.5. Observarán caretas con diferentes estados de ánimo y luego las imitarán	Se les presentarán caretas hablaremos de los estados de ánimo, los nombrarán y los imitarán	Caretas de madera y tela

OBJETIVO PARTICULAR	ACTIVIDAD	ESPECIFICACIONES	MATERIALES
Nombrará correctamente las partes del cuerpo en una silueta	4.6. Identificarán las partes del cuerpo en la silueta de algún compañero	En un papel manila grande acostaremos a un compañero y delinearemos su silueta para después definir las partes del cuerpo	Papel manila, plumones, colores
Integrará la figura humana uniendo las partes que lo forman	4.7. Desarmarán y armarán muñecos	Con muñecos de plástico desarmables, jugaremos a armarlos y desarmarlos	Muñecos de plástico desarmables
Nombrará la parte que le falta a una figura humana tratando de llevar una simetría	4.8. Completarán la silueta de la figura humana que estará hecha a la mitad	En una hoja que tendrá delineada sólo la mitad de la figura humana, cada niño completará las partes que le faltan	Hojas con siluetas de la figura humana sólo a la mitad
Mantendrá el equilibrio al sostener posiciones que impliquen la descompensación del eje corporal al colocarse sobre diversos objetos	4.9. Jugarán con el juego de tapete de plástico, en el que tienen que ubicar el pie o la mano en el color indicado	Colocaremos el "twister" (tapete de plástico con ruedas de colores) en el piso y al girar la ruleta, el niño colocará el pie o la mano en el lugar que le tocó	Tapete de plástico con colores y ruleta.
Ubicará adecuadamente en un muñeco la ropa de niño o de niña según corresponda	4.10. Vestirán a un muñeco con ropa de niño o de niña	Nos repartiremos a los muñecos de plástico, así como la ropa para vestirlos de niño o de niña	Muñecos de plástico, ropa de niño o de niña
Expresará gráficamente las partes del esquema corporal con detalle	4.11. Pegarán diferentes materiales a una silueta del cuerpo humano	Pegarán materiales como semillas, papelitos o estambre a una figura humana en una hoja	Hojas con figura humana, semillas, papeles de colores, estambre, pegamento
Indicará las funciones que realiza cada una de las partes de su cuerpo	4.12. Reconocerán partes del cuerpo humano y dirán cual es su función	Con un rompecabezas de piso del cuerpo humano, irán tomando las piezas, dirán su nombre y para que la usamos	Rompecabezas de piso del cuerpo humano
Describirá la figura humana correctamente	4.13. Identificarán la parte de la figura humana que está mal colocada	Con juegos de resaque del cuerpo humano reconocerán e identificarán la parte que está mal colocada	Resaques de la figura humana

OBJETIVO PARTICULAR	ACTIVIDAD	ESPECIFICACIONES	MATERIALES
Moldeará la figura humana por medio de diferentes materiales	4.14. Con plastilina tratarán de formar la figura humana	Con plastilina y moldes tratarán de formar la figura humana sobre un mantelito y darán ideas para lograrlo	Plastilina de colores, moldes de plástico, manteles individuales
Imitará patrones de movimientos de personas o animales	4.15. Jugarán al "mimo", tratando de expresarse con movimientos	Con movimientos , actitudes y gestos imitarán a una persona o animal	Guantes blancos, espejo (opcional)
Compartirá el material así como impresiones personales	4.16. Jugarán con los "caleidoscopios" en expresión libre	Observar a contra luz algunas imágenes en los caleidoscopios y compartirán impresiones	"Caleidoscopios"
Se expresará libremente a través del movimiento, llevando el ritmo	4.17. Escuchando música suave jugarán con linternas libremente en el salón	Tapan las ventanas del salón con cobijas y con música suave, tratarán de llevar el ritmo con linternas	Linternas, grabadora, música, cobijas
Se expresará libremente en base a diversos materiales	4.18. Con engrudo de colores jugarán hacer huellas en un papel grande	Prepararán engrudo de colores y con los pies descalzos, harán huellas en un papel grande	Engrudo de colores, pliego de papel grande
Descubrirá nuevas posibilidades de acción de su cuerpo a través del movimiento	4.19. Con tiras rasgadas de papel periódico, realizarán movimientos corporales libres o imitados	Rasgarán papel periódico para hacer tiras y las moverán libremente escuchando música	Papel periódico, grabadora, música

## 5. AREA DE DESTREZAS

<b>Objetivo General:</b> Utilizar sus habilidades para el desempeño de la actividad	<b>TIEMPO :</b> 5 minutos: Organizar y repartir el material 20 minutos: Actividad 5 minutos:Recoger y dejar todo en su lugar
---	--

Objetivo particular	Actividad	Especificaciones	Materiales
Coordinar sus movimientos con la vista para realizar una actividad	5.1 Jugarán con botellas a pasar el agua de una a otra	Salir al patio y en mesas poner diferentes tipos de botellas con un poco de agua para jugar a pasarla de una a otra	Mesas, botellas de plástico, agua
	5.2 Con cubetas y escobas jugarán a recoger pequeñas pelotitas	Arrojar pelotitas en el patio y con pequeñas escobas, unos niños barrerán y otros las recogeran en cubetas	Pelotitas pequeñas de plástico, escobitas y cubetas
	5.3 Jugarán al boliche en el patio	Organizarse para acomodarar los pinos de boliche, para tirar la pelota y para recoger	Juego de boliche de plástico
	5.4 Jugarán a ensartar aros en los gusanos a diferentes distancias	Hacer filas para lanzar los aros y tomar su turno, tratando de ensartar el aro en el gusano y variando la distancia	Juego de ensartar aros a los gusanos
Regular la intensidad del soplo para impulsar objetos	5.5 Con pópotes irán soplando a una pluma en el suelo	Hacer competencias a ver quien llega primero su pluma a la línea	Popotes, plumas.
	5.6 Soplarán y jugarán con pequeñas bolitas de algodón	Escoger una bolita de algodón y una palitas de madera, y jugar a llevarla en la mano, en la cabeza o donde ellos quieran	Bolitas de algodón, palitas de maderá

Objetivo particular	Actividad	Especificaciones	Materiales
Adoptará espontáneamente sus movimientos al tiempo de la actividad	5.7 Jugarán al papá a rasurarse y a la mamá a peinarse	Con rastrillos de plástico y espuma de rasurar, los niños jugarán al papá. Y con gel, tubitos y peines las niñas jugarán a la mamá	Rastrillos de juguete, espuma de rasurar, gel para peinar, peines, tubos de pelo.
	5.8 Jugarán al golfito por equipos	Poner en el patio el juego de golfito y organizarse por equipos para jugar, escuchando las reglas	Jugar al golfito
	5.9 Acarrearán pelotitas con raquetas de plástico	Tirar las pelotitas en el patio para que las acarreen con las raquetas de plástico	Pelotitas de plástico, raquetas de plástico
Realizará movimientos precisos de manos y dedos al manipular objetos	5.10 Jugarán a atornillar y desatornillar tornillos y tuercas	Con tornillos y tuercas grandes de metal atornillarán y desatornillarán	Tornillos y tuercas grandes
	5.11 Jugarán a meter las monedas en las alcancías	Con alcancías de cochinito y monedas de plástico jugar a meterlas por la ranura	Alcancías de plástico y monedas
	5.12 Acomodarán en su lugar los resaque de diferentes objetos	Jugar con resaque e intercambiar con los otros niños lo que vayan armando	Juegos de resaque de madera
	5.13 Jugarán con llaves y cerraduras	Abrir y cerrar una chapa buscando la llave correspondiente	Juego de chapas y llaves
	5.14 Jugarán a recoger pequeños objetos con pinzas de ropa	Pondremos en las mesas papeles o fichas de plástico y con pinzas de la ropa, tratar de recoger todo	Pinzas de ropa, fichas de plástico, papeles
	5.15 Martillarán los clavos del juego de madera	Tratar de meter completamente el clavo en la ranura correspondiente	Juego de clavos y martillos de madera
	5.16 Insertarán las pijas en las tablas perforadas	Escoger la tabla de pijas con el diseño que quiera y tratar de ir ensartando las pijas	

Objetivo particular	Actividad	Especificaciones	Materiales
Usar moldes para hacer figuras	5.17 Harán figuras de masa de harina con moldes	Hacer masa de harina con anillina de diferentes colores y jugar libremente con moldes	Masa de harina de colores, moldes de galleta de plástico
Tratará de señalar el camino hacia un punto sin ayuda de la vista	5.18 Jugarán a pegarle la cola al burro o a ponerle la nariz al payaso	Poner en el pizarrón una lámina con un burro o una cara de payaso y cada niño tratará de pegarle la cola o la nariz con los ojos tapados	Lámina de un burro o payaso y la cola o la nariz para pegarla, pañoleta para taparle los ojos a los niños.
Identificará la figura por su forma	5.19 Jugarán con la caja alcancía de figuras geométricas	Por equipos darle a los niños una caja alcancía , repartirles las figuras geométricas y por turnos ir las metiendo en su lugar	Caja alcancía de figuras geométricas, una por cada 5 niños
Coordinar sus movimientos con precisión, al tratar de librar un obstáculo	5.20 Juego de alambre con bolitas	Tratar de ir pasando las bolitas por el recorrido del juego de alambre, librando los obstáculos	Juego de alambre
Organizarse y tomar su turno para la actividad	5.21 Le darán cuerda al juguete que escogieron	Poner todos los juguetes de cuerda en el piso y darles oportunidad de escoger uno para jugar, después lo intercambiarán con otro niño	Juguetes de cuerda diferentes
	5.22 Jugarán a la pesca	Poner una tina con agua y con los peces, hacer equipos y turnarse las cañas de pescar	Juegos de pesca, tinas con agua
	5.23 Jugar con retazos de alfombras diferentes	Tratar de hacer un "collage" en el piso con retazos de diferentes tipos de alfombras	Retazos de alfombra
	5.24 Jugarán al mercado o a la comida	Con frutas de plástico, comida de plástico y trastes jugar libremente a ir al mercado o a la comida	Frutas y comida de plástico, trastes, mesa, silla, mantel.

Objetivo particular	Actividad	Especificaciones	Materiales
Coordinar con precisión movimientos de extremidades con la vista al impulsar y recibir objetos	5.25 Jugarán a lanzar y cachar pelotas	Por parejas tratar de lanzar y cachar la pelota	Pelotas medianas
	5.26 Jugarán beisbol	Organizar un equipo para jugar al beisbol, tratando de lanzar y cachar la pelota, corriendo y llegando a un punto	Pelota, bat de plástico, guante de beisbol
Regulará sus movimientos finos al realizar actividades sencillas	5.27 Con plantillas delinearán y colorearán una figura	Poner en las mesas diferentes modelos de plantillas para que ellos escojan y en hojas de colores delinearán y colorearán figuras	Plantillas de plástico, colores, hojas
	5.28 Dibujar con gises en pequeños pizarrones	Darle a cada niño un pizarrón pequeño y gises de colores para dibujar libremente	Pizarrones pequeño, gises

## PLAN ANUAL PARA LAS ÁREAS DE JUEGO

Considerando las semanas del calendario escolar anual que marca la Secretaría de Educación Pública, organicé el programa de las Áreas de Juego por semanas para cubrir el año escolar, las actividades se fueron organizando con el propósito de iniciar con las que tengan un menor grado de dificultad en cuanto a su ejecución y planeación, ya que lógicamente al principio del año escolar las maestras y los niños van conociéndose e integrando el grupo; al ir pasando por esta etapa de adaptación los niños y los maestros se irán acostumbrando a la rutina que se seguirá en las Áreas de Juego.

Esta propuesta se desprendió de la práctica realizada durante el año escolar 2001-2002, período durante el cual se organizaron las actividades de forma tal, que todas llegaran a cubrirse y considerando una adecuada combinación de éstas durante la semana.

La valoración y organización de las actividades que hizo el equipo de trabajo se fue dando durante el mismo período escolar, ya que al ir utilizando las Áreas de Juego con los niños se pudieron apreciar necesidades.

La siguiente distribución de objetivos es sólo una sugerencia, el estilo personal de cada maestro o de cada Institución adecuará un programa anual atendiendo a las necesidades de su población.

## PLAN ANUAL

Mes	1-.Area de Construcción	2-.Area de Teatro	3-.Area de Hogar	4-. Area de Expresión Corporal	5-.Area de Destreza
-----	----------------------------	----------------------	---------------------	-----------------------------------	------------------------

### SEPTIEMBRE

Semana	1	1.4	2.2	3.3	4.5	5.2
	2	1.8	2.7	3.7	4.9	5.11
	3	1.10	2.11	3.4	4.10	5.14
	4	1.5	2.13	3.14	4.13	5.21

### OCTUBRE

Semana	1	1.2	2.14	3.1	4.6	5.12
	2	1.1	2.17	3.16	4.11	5.19
	3	1.7	2.4	3.11	4.12	5.3
	4	1.11	2.12	3.1	4.14	5.27

### NOVIEMBRE DICIEMBRE

Semana	1	1.9	2.10	3.2	4.7	5.26
	2	1.5	2.3	3.6	4.16	5.28
	3	1.6	2.5	3.9	4.17	5.4
	4	1.12	2.8	3.12	4.1	5.1
	5	1.3	2.15	3.15	4.6	5.13
	6	1.13	2.18	3.17	4.4	5.2

### ENERO

Semana	1	1.1	2.6	3.1	4.8	5.5
	2	1.2	2.9	3.5	4.15	5.9
	3	1.8	2.16	3.8	4.18	5.15
	4	1.3	2.1	3.13	4.2	5.18

## PLAN ANUAL

Mes	1-.Area de Construcción	2-.Area de Teatro	3-.Area de Hogar	4-. Area de Expresión Corporal	5-.Area de Destreza
-----	----------------------------	----------------------	---------------------	-----------------------------------	------------------------

### FEBRERO

Semana	1	1.13	2.12	3.7	4.2	5.9
	2	1.9	2.2	3.1	4.4	5.18
	3	1.60	2.7	3.3	4.19	5.20
	4	1.7	2.4	3.14	4.3	5.23

### MARZO ABRIL

Semana	1	1.11	2.1	3.6	4.5	5.22
	2	1.1	2.10	3.4	4.8	5.24
	3	1.7	2.5	3.16	4.10	5.28
	4	1.12	2.8	3.11	4.9	5.10
	5	1.4	2.13	3.2	4.1	5.6
	6	1.5	2.18	3.9	4.11	5.12

### MAYO

Semana	1	1.3	2.3	3.2	4.3	5.1
	2	1.13	2.9	3.5	4.6	5.8
	3	1.9	2.11	3.13	4.12	5.14
	4	1.2	2.14	3.12	4.13	5.16
	5	1.8	2.16	3.7	4.10	5.25

### JUNIO

Semana	1	1.1	2.6	3.8	4.7	5.7
	2	1.4	2.15	3.17	4.14	5.17
	3	1.5	2.17	3.15	4.15	5.15

Capítulo 2

**FUNDAMENTOS TEÓRICOS SOBRE EL  
DESARROLLO DEL  
NIÑO EN EDAD PREESCOLAR**

El crecimiento y el desarrollo son dos factores que afectan al ser humano y a su aprendizaje, es benéfico para cualquier maestra el conocer en qué etapa del desarrollo se encuentra un estudiante, por cuál etapa ya pasó y hacia cuál se dirige, de esta manera el objetivo que pretenda alcanzar el educador estará acorde al nivel de madurez en el que se encuentra un niño, sabrá qué puede esperar de sus estudiantes en cuanto a capacidades promedio.

Para la realización del programa de áreas de juego para niños en edad preescolar, (más específicamente de tres a cuatro años) fue importante reconocer la diferencia entre crecimiento y desarrollo, ya que así me pude situar dentro de las características de los niños, así como de sus aptitudes y limitaciones.

Crecimiento se refiere más propiamente a cambios físicos en el individuo, tales como el peso, la talla o la estatura; en cambio el desarrollo es un término que puede referirse tanto al cuerpo, como al pensamiento o a las emociones.

No necesariamente el desarrollo avanza a la par del crecimiento, siendo así que niños de la misma edad y tamaño difieren en cuanto a sus capacidades, por todo lo anterior es claro que no deberíamos generalizar, aunque sí podemos darnos una idea de en qué nivel de desarrollo se encuentra un alumno y qué podemos esperar de él. El conocer sobre el desarrollo del niño, nos servirá de apoyo para planear estrategias que favorezcan el desenvolvimiento del niño en su camino hacia la madurez.

Es evidente que para poder facilitar y promover el desarrollo del niño, la maestra o educadora debe conocer el proceso en general y en cada una de las dimensiones que lo conforman, la física, la afectiva, la intelectual y la social; se necesita tener un conocimiento claro de todo el proceso para poder determinar la mejor forma de ayudar al niño a avanzar hacia el siguiente nivel de desarrollo.

El desarrollo infantil es un proceso complejo, desde el nacimiento del niño existen infinidad de transformaciones tanto psíquicas: afectividad, inteligencia; como físicas: estructura corporal, funciones motrices. Siendo

este proceso afectado también por el medio en el que el niño se desenvuelve, las relaciones sociales que establece y el entorno familiar en el que vive.

Para ser más específicos podemos dividir el proceso del desarrollo humano en cuatro áreas: desarrollo físico, que tiene que ver con los cambios y los movimientos del cuerpo, desarrollo personal o afectivo, acerca de la personalidad de cada individuo y de los cambios que ésta va teniendo, desarrollo social, se refiere a los cambios que el sujeto irá experimentando en sus relaciones con los demás y el desarrollo cognoscitivo o intelectual que se refiere a los cambios que el niño tendrá en el pensamiento producto de la interacción con el medio. "Sin embargo, es necesario recordar que, con frecuencia, estas divisiones son arbitrarias y rara vez definidas. Se superponen e interactúan a lo largo de la vida, ya que el desarrollo de una esfera afecta el desarrollo en las otras".<sup>3</sup>

Este desarrollo se da en forma gradual y cada niño establece su propio ritmo, algunos cambios son determinados genéticamente, otros se ven afectados por la estimulación que recibe y otros tienen que ver con las capacidades propias que cada persona de forma individual posee. Al ir creciendo y madurando se irán produciendo algunos cambios, pero estos no se darán solos, se verán fuertemente influenciados por la relación del niño con su medio social. El círculo de relaciones sociales de cada niño inicia desde su nacimiento y en él se encuentran sus padres primeramente, sus hermanos y su familia cercana, al asistir a la escuela preescolar ese círculo se ampliará a sus maestros y compañeros.

El niño aprende poco a poco a "expresarse" para decir lo que piensa o siente. Puede ser a través de un grito, llanto, risas, juegos, movimientos del cuerpo, trazos en el papel, hasta la palabra misma. El niño es un ser único y es un sujeto activo en su medio. Al llegar al Jardín de Niños e ir conviviendo con otras personas, el niño irá interiorizando su propia imagen, conociendo sus aptitudes, limitaciones, gustos etc. Se verá como parte de un grupo, ya sea por su edad o por compartir los mismos intereses con algunos compañeros reconociendo asimismo sus diferencias con los demás, así es como irá constituyendo su propia identidad lo que llegará a ser su carta de presentación.

---

<sup>3</sup> Programa de Educación Preescolar, México, 1992, Secretaría de Educación Pública.

"A medida que el niño crece, el medio natural y social se desarrolla y rebasa los límites de la familia y el hogar. Las experiencias y relaciones se hacen más ricas y diversas en todos los sentidos."<sup>4</sup> Esto irá construyendo su personalidad e irá enriqueciendo su conocimiento. Tratará así mismo de acercarse a su realidad y de comprenderla, y para esto se valdrá del juego.

Durante esta etapa su pensamiento es concreto, está limitado por el hecho de que el niño requiere actuar directamente sobre los objetos, tocarlos, manipularlos, moverlos, deshacerlos para poderlos comprender, y aún así su comprensión de los mismos está limitada.

En el Programa de Educación Preescolar de 1992 se menciona al niño en edad preescolar con las siguientes características:

a) El niño preescolar es una persona que expresa a través de distintas formas, una inmensa búsqueda personal de satisfacciones corporales e intelectuales.

b) A no ser que esté enfermo, es alegre y manifiesta siempre un profundo interés y curiosidad por saber, conocer, indagar, explorar, tanto con el cuerpo como a través de la lengua que habla.

c) Toda actividad que el niño realiza implica pensamientos y afectos, siendo particularmente notable su necesidad de desplazamientos físicos.

d) Sus relaciones más significativas se dan con las personas que lo rodean, de quienes demanda un constante reconocimiento, apoyo y cariño.

e) El niño no sólo es gracioso y tierno, también tiene impulsos agresivos y violentos. Se enfrenta, reta, necesita pelear y medir su fuerza; es competitivo. Negar estos rasgos implica el riesgo de que se expresen en formas incontrolables. Más bien se requiere proporcionar una amplia gama de actividades y juegos que permitan traducir esos impulsos en creaciones.

f) El niño desde su nacimiento tiene impulsos sexuales y más tarde experimentará curiosidad por saber más en relación a esto, lo cual no ha de entenderse con los parámetros de la sexualidad adulta sino a través de los que corresponden a la infancia.

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

---

<sup>4</sup> Papalia, Diane, Psicología del desarrollo, ed. Mc graw Hill, México, 1999, pag. 15

Su juego cada vez más rico, es el medio de expresión por excelencia del niño preescolar. En el juego pone todo su ser, su inteligencia, sus emociones, su creatividad. A través del juego investiga y aprende, comunica ideas y sentimientos, elabora conflictos internos, madura, desarrolla su creatividad, fortalece su autoestima. Es por esto que como educadores debemos potenciar y explotar la riqueza del juego.

Al interactuar con otros, el niño manifiesta todos los matices de su vida emocional, expresándose a veces de forma positiva o a veces de forma negativa, ya que empieza a reconocer emociones y aún no tiene la capacidad de manejarlas y controlarlas, sintiendo alegría, amor, enojo, envidia, tristeza y un sinfín de sentimientos y emociones a veces difíciles de controlar. Debemos aceptar estos sentimientos, pues son parte de su naturaleza y ayudarle a manejarlos y canalizarlos de forma positiva, respetando a los demás.

Durante la etapa preescolar el ámbito social se amplía considerablemente y es por esto que debemos ayudar para que pueda así aprender a convivir con los demás en un ambiente de aceptación y respeto en donde se sienta seguro y aceptado.

Las teorías de desarrollo acerca de la formación de la personalidad del niño y la estructuración de su afectividad enfatizan la importancia de las relaciones que establece con las personas de su medio en las etapas tempranas de la vida; él genera gradualmente las estructuras de pensamiento que le dan acceso al conocimiento, también en base a las relaciones que establece con su medio social y material desde el inicio de su vida.

Piaget y otros teóricos del desarrollo coinciden en enfatizar la importancia de las experiencias tempranas en el curso que tomará el proceso de desarrollo para cada niño. A la educación preescolar le corresponde colaborar a promover el desarrollo del niño en este período tan importante.

Algunos principios psicológicos claves en el desarrollo del niño:

- Se concibe la niño como un sujeto activo en el aprendizaje, el cual realiza a través de sus propias acciones y reflexiones sobre los objetos, acontecimientos y transformaciones que ocurren en su realidad. Y es a través de estas mismas acciones y reflexiones que construye sus propias estructuras de pensamiento al mismo tiempo que organiza y comprende su mundo. Sólo a través del cuestionamiento que él se hace es que progresará en su camino de desarrollo, y a medida que progrese sus respuestas cambiarán y se irán haciendo cada vez más eficientes y cercanas a la realidad.

- El desarrollo infantil es un proceso evolutivo, multidimensional y altamente complejo, tiene un inicio y se mantiene en una dinámica constante y fluida hasta el final, es decir, está siempre en movimiento. Es evolutivo porque dicha dinámica va siempre de lo más simple a lo más complejo. Cada etapa que se alcanza asume el desarrollo anterior para crear algo superior. O sea que no puede saltarse o borrar etapas, ya que los logros en etapas superiores forzosamente se basan en las etapas anteriores. Lo que sí puede variar es el ritmo con el que cada niño pasa de etapa en etapa, el cual puede ser rápido, normal o promedio y lento, o llegando hasta tener dificultades en alguna parte del proceso. Es multidimensional porque involucra al niño en su totalidad (aspectos físico, intelectual, afectivo y social), lo que sucede en un área forzosamente afecta a las otras. Y por último es complejo porque se produce como resultado de la interacción del niño con su medio natural y social. En esta interacción intervienen tanto procesos internos biológicos como la maduración propia del niño y de su cerebro. Como elementos externos que afectarán su desarrollo podemos mencionar el tipo y la calidad de las experiencias a las que estará expuesto, las primeras relaciones sociales que establezca, la estimulación que recibe, etc.

-El niño funciona como un todo, ya que todas las dimensiones de su desarrollo están íntimamente ligadas y dependen una de la otra.

-Cada niño es un ser único que debe ser tratado y respetado como tal; en el jardín de niños, él deberá sentirse en confianza para expresarse y para demostrar sus pensamientos o sus sentimientos.

-El desarrollo necesariamente se verá afectado por las relaciones del niño con su medio. Por "medio" entendemos el entorno físico y social que lo rodea desde que nace; este medio natural y social básico está constituido desde el principio por las personas que forman el ambiente familiar primario. Los padres ocupan un lugar predominante, ya que ejercen un gran impacto en la formación de la personalidad a través del trato que les dan a sus hijos así como por las actitudes que demuestran. Dándole un lugar dentro de la familia, aceptándolo, reconociéndolo y respetándolo; atendiendo a sus necesidades básicas, físicas y emocionales.

-A medida que el niño crece se amplían los límites de su medio social para incluir cada vez a más personas con las que se irá relacionando e irá interactuando, enriqueciendo sus experiencias y vivencias. Al llegar el niño a la escuela preescolar, irá ampliando su círculo social, lo cual cobrará gran relevancia en su vida emocional.

-La actividad fundamental de todo niño es el juego. Es a través del juego que experimenta, vive, investiga y expresa sus emociones. Él aprende jugando, se expresa jugando y crea jugando; por eso el juego es en esta etapa preescolar, indispensable para conocer y relacionarse, para compartir y aprender experiencias con los que lo rodean y para ampliar su visión de todo aquello que le rodea.

-La expresión es la forma que el niño adopta para comunicar aquello que le pasa, piensa o siente, se puede expresar de varias formas: con el lenguaje verbal, gráfico, a través de objetos o personajes, etc.

-La creatividad es la capacidad de producir algo nuevo con base en elementos antiguos, o sea que toman elementos que conocen o que tienen a su alcance y les dan un significado personal y diferente y que tenga sentido para ellos.

-El juego es el escenario idóneo para que el niño pueda manifestarse y expresar su creatividad. Se puede expresar con toda libertad, sacar a relucir sus fantasías, sus temores, sus alegrías, sus ideas, sus deseos y sus conflictos.

El tomar en cuenta todo lo anterior ayudó en la elaboración de las áreas de juego pero para fundamentar teóricamente el desarrollo, retomaremos la teoría de Jean Piaget en cuanto a las distintas etapas por las que el niño atraviesa.

## 2.1. LOS ESTADIOS DE DESARROLLO SEGÚN PIAGET

Jean Piaget, importante psicólogo suizo realizó extensos estudios acerca del pensamiento infantil. Piaget empezó a observar lo que los niños decían y hacían realmente y se dio cuenta de las profundas diferencias entre el modo de pensar de un niño y el de un adulto, incluso encontró que los niños pertenecientes a grupos de la misma edad reaccionaron en forma sorprendentemente muy parecida.

El presentaba objetos a los niños y observaba sus reacciones y comportamientos, haciendo preguntas en el lenguaje del niño y aceptando sus respuestas. "Aún cuando Piaget se interesa mucho por lo que saben, su mayor preocupación es cómo llegan los niños al conocimiento que tienen"<sup>5</sup>

Para Piaget, el desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del conocimiento: comienza un proceso con la forma de pensar propia de un nivel, entonces, cuando se presenta algún cambio externo, se provoca un desequilibrio en el pensamiento, haciendo que el sujeto busque cómo compensar la confusión creada al utilizar su propia actividad intelectual; dando como resultado una nueva forma de pensar y de estructurar el conocimiento, en otras palabras buscando lograr un estado de equilibrio.

En cuanto al desarrollo del ser humano y su adaptación al medio, Piaget distingue cuatro estadios o períodos, estos estadios llevan una secuencia que podemos llamar universal, pero ésta se puede ver afectada por diferencias individuales en cuanto a la maduración, al medio ambiente o a la interacción social.

### 1º. PERÍODO SENSORIOMOTRIZ

Abarca del nacimiento al año y medio o dos años de vida. El recién nacido cuenta sólo con los esquemas sensorio-motrices congénitos, que son los primeros reflejos o instintos. Estos esquemas se van coordinando hasta construir la organización elemental, misma que después se irá modificando y perfeccionando.

---

<sup>5</sup> Labinowics Ed, Introducción a Piaget, Ed. Addison, México, 1998, pag 21.

En este período el recién nacido se va diferenciando progresivamente de los objetos que le rodean, al irlos definiendo hasta lograr que estos tengan una identidad propia, aún cambiando de aspecto, lugar y tiempo.

## 2°. PERÍODO DEL PENSAMIENTO PREOPERACIONAL

De los dos a los siete años, dividiéndose en dos fases: la fase preconceptual y la fase intuitiva. La fase preconceptual, que va de los dos a los cuatro años del niño, y es en donde éste mantiene una postura egocéntrica, lo cual le impide el poder adoptar el punto de vista de los demás, el niño categoriza los objetos de manera global.

Después viene la fase intuitiva que va hasta los siete años, y que posibilita al niño a pensar las cosas a través del establecimientos de clases y relaciones y del uso de números, aunque no llegue a tener conciencia de lo que hace, es en este período que el niño logra desarrollar la capacidad de conservación, peso y volumen de la masa o del objeto.

Para que el niño logre pasar a este período del anterior, se vale de la imitación, misma que el niño "asume" y que lo lleva a producir una imagen mental, teniendo el lenguaje un papel primordial.

## 3°. PERÍODO DE LAS OPERACIONES CONCRETAS

De los siete a los once años, es donde el niño hace uso de las comparaciones lógicas y utiliza la reversibilidad y la seriación. Para adquirir estas operaciones necesita la repetición de interacción con los objetos reales; de esta manera se va modificando la concepción que el niño tiene sobre nociones de cantidad, espacio y tiempo, llegando así a adquirir el pensamiento lógico y dando paso a las operaciones formales necesarias para su desarrollo intelectual.

## 4°. PERÍODO DE OPERACIONES FORMALES

Que comienza a los once años aproximadamente hasta los quince años. Período en que se empiezan a dominar las relaciones de proporcionalidad y conservación, Asimismo en este período se llegan a sistematizar las operaciones concretas del período anterior y las llamadas operaciones formales hacia todos los objetivos posibles.

Con todo esto y con el dominio del lenguaje logrado a esta edad, se puede acceder al pensamiento abstracto abriéndose a su vez posibilidades que facilitan el razonamiento.

Para fines de este trabajo abarcaré de manera más específica el período preoperacional ya que los niños con los que se trabajan las áreas comprenden edades de entre los tres y cuatro años, situándose en este período preoperacional.

### 2.1.1. PERÍODO PREOPERACIONAL

El período en el que más nos interesa ahondar es el llamado **preoperacional** que va de los dos a los siete años, ya que los niños con los que aplicaremos nuestras áreas tienen entre tres y cuatro años.

Es en este período en que el niño utiliza el pensamiento en función de imágenes, símbolos y conceptos, conforme el niño va pudiendo representar mentalmente un objeto o una situación, sus acciones se van haciendo internas, el niño puede recordar y representar mentalmente una experiencia anterior y trata de representarla él mismo (imita); es decir, el niño observa un comportamiento y para poder representarlo varias horas más tarde, el niño debe retener la imagen del suceso y después representarla, esto es pensar y así el niño irá ejercitando y desarrollando su propio proceso de actividad mental simbólica, o de pensamiento simbólico.

Surgiendo casi al mismo tiempo que la imitación diferida surge el juego simbólico; la capacidad de representación o simbolización es lo que hace posible la aparición del juego simbólico en donde el niño representa una realidad no presente en ese momento, por ejemplo: hace como que come, arrulla a la muñeca como si fuera la mamá, etc. Es decir el niño utiliza un objeto simulando que es otra cosa. El objeto que utiliza para jugar se convierte en un símbolo de algo que ya existe en la mente del niño, es capaz de modificar la realidad en función de la representación que tiene en la mente, no importa si el objeto se parece o no a lo que él quiere que se parezca, pero el niño le otorga esta característica.

Y así la aparición del pensamiento simbólico, ya en la etapa preoperacional, le permite al niño:

- Utilizar sus antiguas representaciones sensorio-motrices en contextos y situaciones distintas de aquellas en las que fueron adquiridas. (Imitar alguna experiencia vivida y trasladarla a su juego.)
- Utilizar objetos sustitutivos en el medio para ayudar a su manipulación mental simbólica. (Otorgarle a un objeto la característica que conviene a su juego.)
- Separar la representación de la conducta de su cuerpo, para aplicarla fuera de él mismo. (Lograr actuar el papel de otra persona, animal o personaje.)

El niño puede producir así una imagen mental, puede representar algo; objeto o acontecimiento, por medio de un "significante" que sólo sirve para esa representación: A esta función generadora de la representación se le llama función semiótica, que se refiere a la evocación representativa de un objeto o un acontecimiento ausentes.

Dentro de la función semiótica pueden distinguirse cinco tipos de conductas tales como:

1. Las imitaciones diferidas, que son evocaciones presentes de actividades pasadas y son éstas las que permitirán al niño posteriormente tener imágenes mentales, dando así lugar a los símbolos
2. El juego simbólico o juego de ficción, que no lo podía hacer en el período sensorio-motor
3. El dibujo o imagen gráfica, que es en sus comienzos, un intermediario entre el juego y la imagen mental (a los dos o dos años y medio)
4. La imagen mental que aparece como una imitación interiorizada.
5. El lenguaje naciente que permite la evocación verbal de acontecimientos no actuales.

En la edad en la que aparece el pensamiento simbólico a partir del pensamiento sensorio-motriz el niño utiliza el lenguaje mucho más, va siendo cada vez más capaz de representar objetos, acciones y eventos por sí mismo, mediante imágenes mentales y palabras. Piaget dice que aquí ubica a las palabras como símbolos."A medida que el niño avanza en el período preoperacional se vuelve cada vez más apto para representar objetos y eventos en una gran variedad de formas. Puede representar tanto los objetos existentes como los ausentes"<sup>6</sup>

El niño buscará formas para comunicarse y puede hacerlo a través de sus palabras o de dibujos, buscará expresarse con sus juegos y estos se verán influenciados por sus emociones y sus vivencias.

El niño comienza el aprendizaje del lenguaje como un sistema simbólico. Comienza a utilizar la palabra como un signo, al tratar de evocar un objeto en su mente. El niño se vale del lenguaje para representar el mundo que le rodea.

Desde luego que el uso del lenguaje en esta edad desempeñará un papel en el desarrollo de sus procesos mentales, Piaget considera que en esta edad la imagen que posee le va abriendo el camino al signo verbal o a la palabra, lo cual le ayudará en el uso del lenguaje en las siguientes etapas de su desarrollo.

Piaget considera también que existe un proceso recíproco en el que el uso del lenguaje por parte del niño sirve de ayuda al desarrollo de sus operaciones mentales, mientras que, por otro lado, el desarrollo del pensamiento operacional permite que el lenguaje sea usado en la actividad operacional.

El pensamiento preconceptual muestra propiedades como transducción, yuxtaposición, sincretismo, centración, representación estática y egocentrismo. Estas definen su forma de operar y sus limitaciones.

Transducción. Esta es una forma común de razonamiento en los niños de estas edades, hacen afirmaciones de implicación, es decir "x luego y" , otorgan relación necesaria entre dos hechos aunque no la haya. Por ejemplo: "no me han puesto la pijama, así que no es de noche", puede haber otras razones para no ponerse la pijama pero debido a que el niño

---

<sup>6</sup>Op cit, pag 113.

organiza su pensamiento en esta edad basándose en preconceptos, sólo lo puede ver de esta forma. Como a él todos los días le ponen la pijama por las noches, entonces para él no hay otra forma de ver la situación, si no tengo la pijama puesta es que no es de noche. El niño pasa solamente de un preconcepto a otro.

Yuxtaposición y Sincretismo. Estos términos tienen que ver con los modos de pensar a manera de preconceptos por parte del niño y con la forma de razonar estos (transducción) . La yuxtaposición y el sincretismo se expresan en la forma en la que el niño explica la conducta de las cosas, causa y efecto. Cuando yuxtapone es cuando reúne las partes sin relacionarlas y cuando el pensamiento es sincrético es cuando el niño relaciona cualquier tipo de cosas. Este tipo de pensamientos se da porque el niño es incapaz de sintetizar las partes y el todo en un grupo relacionado.

Centración. Se denomina así a la fijación en un aspecto de la relación de cambio. Cuando a un niño se le dice que observando un grupo de objetos diga en cuál le parece que hay más, se basará sólo en lo que su percepción le indique, incluso llegando a mover o a acomodar los objetos en diferente forma, sin variar la cantidad, él sólo observará en dónde se "ven más". El niño es incapaz de descentrar el pensamiento, no se da cuenta que al mover o acomodar los mismos objetos, no es más que una transformación de la anterior posición, que no se cambiaron las partes de la experiencia sino sólo su disposición. Se fija en una sola dimensión de la experiencia.

Egocentrismo. El niño tiene una visión subjetiva y afectiva del mundo, cree que lo inanimado tiene sentimientos como los suyos, a esto se le llama "animismo" y cree también que sus pensamientos tienen potencia para cambiar los hechos. No tiene todavía noción de que pueda haber puntos de vista diferentes al suyo.

Piaget dice que el niño no absorbe pasivamente el conocimiento del ambiente que lo rodea, sino que lo construye, a través de la interacción de las estructuras mentales que ya posee, con ese medio. "Para él, el desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del pensamiento".<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Op cit, pag 35.

Habría que considerar que influyen para el desarrollo intelectual otros factores que son por ejemplo: la maduración, las experiencias físicas y la interacción social.

- a) Aunque es lógico pensar que un niño entre más años tenga, más estructuras mentales poseerá y manejará organizadamente, realmente un niño alcanza la madurez de su sistema nervioso hasta los 15 o 16 años.
- b) Hablando de la experiencia física es obvio que cuanta más experiencia tenga un niño con objetos físicos más los conocerá y entenderá, cuánto más manipule, toque y juegue con objetos más aprenderá.
- c) Conforme los niños van teniendo oportunidad de interactuar con otros más podrán escuchar diferentes puntos de vista, lo que les ayudará a ampliar su conocimiento social o su forma de ver las cosas.

Pero ninguno de estos factores por sí sólo podrá explicar el desarrollo intelectual. Es éste una combinación de los tres factores anteriores con un elemento básico que es la "equilibración".

La equilibración es un factor para la estructura mental que influye en el desarrollo intelectual, promueve la interacción constante entre la mente del niño y la realidad. El niño recibe respuestas de su interacción con el medio y acomoda las estructuras que ya posee con las nuevas experiencias que va viviendo.

Es el mismo niño la causa principal de su propio desarrollo, son sus mismos errores los pasos que lo irán llevando al conocimiento.

## **2.2. VYGOTSKY Y LA TEORÍA SOCIO-CULTURAL**

La teoría de Lev Vygotsky resalta la importancia de la influencia que el medio social tiene sobre el desarrollo del niño. Para las áreas de juego esto es fundamental ya que en todo momento el niño interactúa con sus compañeros ampliando y enriqueciendo sus conocimientos,

compartiendo experiencias y aprendizajes y utilizando su lenguaje como una herramienta que le abrirá paso en su camino hacia la madurez.

El psicólogo ruso Lev Semiónovich Vygotsky propuso una teoría con variaciones a la de Piaget, ya que él retomaba aspectos de Piaget pero le otorgaba más importancia al medio social y a la relación del niño con éste.

Vygotsky sostenía que el desarrollo de un niño se ve afectado por el contexto social en el que le toca vivir, por el medio cultural e incluso por el momento histórico. Su percepción cultural-histórica se verá afectada por el momento social y cultural que vive y viceversa.

Es a partir de su trato y de la interacción con los demás que el niño interioriza el aprendizaje, no es de manera individual; es a través del trato con los maestros o adultos o compañeros más capaces. Es esta la relación que existe entre un maestro o adulto que sabe y puede realizar una tarea y otro sujeto o alumno que requiere de ayuda para hacerlo; de esta relación con miembros más avanzados el niño logra realizar acciones que por sí sólo no podría realizar.

Vygotsky concibe el desarrollo como la construcción de sistemas funcionales de acción, planteando una diferencia en las funciones mentales del niño. Estos sistemas mentales pueden ser de diversos tipos: los sistemas naturales o biológicos que son aquellos heredados genéticamente con los que el niño nace o que van apareciendo con los procesos de maduración, tales son la percepción, la atención y la memoria, los sistemas combinados que son los que se dan por la interacción de los sistemas biológicos con el ambiente debido a la actividad del niño y por último los sistemas artificiales o mediados, los cuales se dan a través de los procesos de mediación que vive el individuo.

Como principal instrumento de mediación tenemos el lenguaje, utilizado en todo momento al interactuar con compañeros más adelantados o con adultos.

Estas funciones se ven influenciadas y transformadas en funciones mentales superiores debido a esta mediación o interacción, es en torno a las actividades sociales, a los procesos de interacción o a las motivaciones sociales que se da el aprendizaje pero es necesario que se

dé una interiorización por parte del niño para que haya en verdad un conocimiento.

Primeramente Vygotsky nos habla de la capacidad que el niño tiene para realizar una tarea por sí sólo y sin requerir de ayuda alguna lo cual es llamado *zona de desarrollo actual*, inmediatamente después se encuentra aquel momento en que el niño es capaz de avanzar o aprender lo siguiente, momento al que llama *zona de desarrollo próximo*, esta *zona* estará siempre activa y dinámica, haciendo siempre posible el desarrollo y promoviéndolo, pero ¿cómo aparece? "La zona de desarrollo próximo se crea y se amplía o limita en función de procesos interactivos que se establecen entre la madre y el niño, entre los padres y el niño, entre unos niños y otros con distintos niveles de capacidad, entre el alumno y el profesor".<sup>8</sup>

Así nos muestra el concepto o idea del "andamiaje", maestros o niños ligeramente más capaces pueden proveer andamios para el niño que está aprendiendo. ¿Y que es un andamio? un andamio es todo aquello que el maestro o compañero más capaz, utilice para lograr que el niño realice la tarea o desarrolle la habilidad, misma ayuda que se irá retirando para lograr que el niño realice la tarea por sí sólo logrando así un aprendizaje.

Vygotsky introduce la noción de zona de desarrollo proximal como una forma de entender cómo el desarrollo cognoscitivo ocurre a través de la interacción social; lo define como la distancia entre lo real, lo actual, lo que en su momento puede hacer una persona sin ayuda y que refleja su nivel de desarrollo y lo potencial, o sea, lo que puede hacer con la ayuda de otro más capaz y manifiesta el nivel de desarrollo a lograrse.

El desarrollo cognoscitivo ocurre cuando el niño está trabajando en esta zona de desarrollo proximal. Lo importante es considerar el potencial a desarrollar por el niño y no su capacidad actual, es decir ver hasta donde puede llegar un niño y no sólo hasta donde ha sido capaz de llegar.

El papel del adulto que ayuda es crítico para el niño, ya que demasiada ayuda hará demasiado fácil la tarea para el niño y por otro lado, muy poca ayuda hará que la tarea sea demasiado difícil y por lo tanto fácil de abandonar. La ayuda debe ser a un nivel justo sobre el nivel de desarrollo

<sup>8</sup>García J. Nicasio, Manual de Dificultades de Aprendizaje, Lenguaje, Lecto-Escritura y Matemáticas, Ed. Narcea, Madrid, 1997, p.116.

para proveer un reto al niño; el maestro o cualquier otro adulto deberá ser sensible a cambios en el nivel de desarrollo del niño y mientras el niño progresa el adulto proveerá menos y menos asistencia y si el niño empieza a tener regresiones el adulto deberá proveer más ayuda.

Esto se aplica perfectamente al papel del maestro preescolar, ya que debe conocer bien a sus alumnos para saber y estar pendiente de qué tanta ayuda necesitan para hacerlo, o para dejar que el niño logre desempeñar la tarea por sí sólo.

Para hablar de la *zona de movimiento libre* retomaremos las ideas de Valsiner (1984), en donde nos habla de las "affordances" término en inglés que se refiere a aquello que un objeto permite que se haga con él, esto no necesariamente quiere decir que el niño será capaz de realizar esta acción, esto tendrá que ver más bien con las capacidades o potencialidades de cada niño. Esta *zona de movimiento libre* se da en relación con las "affordances" de los objetos que rodean al niño, es decir que tienen que ver con la interacción del niño y su medio social, con las acciones de éste y los objetos.

Ahora bien cuando dentro de las zonas de movimiento libre, en la escuela o en la casa se trata de llevar al niño a que aprenda algo o realice una acción concreta hablamos de la *zona de acción promovida*. "Estas zonas de acción promovida son claves, pues son el ámbito en que los adultos actúan intentando estirar y ampliar el desarrollo, con lo que para que sea posible, ha de situarse en las zonas de desarrollo próximo".<sup>9</sup>

Las relaciones entre la zona de movimiento libre y la zona de acción promovida pueden ser de tres tipos: cuando la zona de movimiento libre y la zona de acción promovida se encubren y se ayudan por lo que el aprendizaje se da en la zona de movimiento libre lo cual es ideal, cuando la zona de movimiento libre y la zona de acción promovida no se traslapan ni se ayudan y las acciones propuestas no promueven el desarrollo y cuando la zona de acción promovida queda fuera de la zona de movimiento libre que se da cuando los adultos no promueven situaciones en las que el niño podía haber sido capaz de realizar algo por sí sólo.

---

<sup>9</sup>García J. Nicasio, Manual de Dificultades de Aprendizaje, Lenguaje, Lecto-Escritura y Matemáticas, Ed. Narcea, Madrid, 1997, p.118.

Como todos los niños viven situaciones culturales diferentes, sus posibilidades de acción sólo serán similares si los niños comparten el mismo momento y ambiente cultural. Así también niños de la misma edad tendrán la misma oportunidad de aprendizaje sólo si su cultura o su situación personal es similar (si tienen la misma deficiencia o normalidad en el aprendizaje).

Las zonas de movimiento libre dependen de las relaciones del niño con los objetos o con aquello que lo rodea pero dependen también de la actitud positiva del adulto, esta actitud podrá incluso llegar a ampliar la zona de movimiento libre del niño, los padres y maestros tienen la oportunidad de ayudar al niño al proveer más situaciones de aprendizaje.

Vygotsky ponía un gran énfasis en la importancia de la observación; observando y escuchando, los maestros pueden apreciar el nivel de desarrollo de cada niño y así saber cual será la zona de desarrollo proximal del niño.

La interacción del niño con su medio o entorno es básica y determinante en su desarrollo, según Vygotsky, este desarrollo se ve afectado no sólo por su desarrollo físico sino también por la interacción social y todo lo que rodea al niño. Entendiendo así que el niño construye su propio conocimiento.

El papel del mediador, lo introduce Vygotsky como un componente medular para explicar la relación que puede haber entre un adulto que sabe y puede realizar una tarea y otro sujeto que requiere ayuda para lograr esa tarea. Al sujeto que estimula las potencialidades en el otro se le conoce como mediador, y es él quien estimula en el niño, a través del aprendizaje mediado, al aprendizaje directo.

El mediador es la persona que al relacionarse con otros propicia el desarrollo del sujeto que aprende, desde el estado inicial de no saber o no poder, al estado de saber hacer o ser. Por tanto, el mediador favorece el aprendizaje, estimula el desarrollo de potencialidades y corrige funciones cognitivas deficientes, en resumen, mueve al sujeto a su zona de desarrollo proximal.

Los padres, los amigos y los maestros pueden ser mediadores, aunque el maestro es el que debe ser un mediador por excelencia; es él quien por su nivel acompaña y ayuda al alumno a moverse en su zona de desarrollo proximal tratando en todo momento de facilitar en su alumno el tránsito de un estado inicial o real, a uno esperado, ideal o potencial haciendo esto con la participación plena del sujeto que aprende.

El maestro debe cumplir con ciertos requisitos al mediar entre el alumno y el contenido de la enseñanza:

- La reciprocidad, que haya una relación actividad-comunicación en la que el mediador y el alumno participarán activamente.
- La intencionalidad, saber claramente lo que se quiere lograr y cómo lograrlo, tanto de parte del maestro mediador como de parte del alumno.
- El significado, tratar de que el alumno le encuentre sentido a la tarea.
- La trascendencia, buscar crear un nuevo sistema de necesidades que muevan a acciones posteriores.
- El sentimiento de capacidad o autoestima, el despertar en los alumnos el sentimiento de que son capaces.

La mediación como proceso exige además de auto-evaluación de parte de los sujetos que aprenden, tener presente las etapas y resultados. Es por todo esto que en la actualidad todos los maestros deben ser mediadores.

"Las ideas de Vygotsky son importantes para los educadores que además de enseñar de manera directa crean ambientes de aprendizaje"<sup>10</sup>

Pero, ¿cómo puede un maestro saber qué ayuda necesita su alumno?, ¿cuándo dársela y cuándo dejar que el alumno logre la tarea por sí sólo?. Sólo a través de la observación y del conocimiento de sus propios alumnos, es así que el aprendizaje asistido ayudará a que día a día los alumnos logren cada vez más por sí solos.

---

<sup>10</sup> Woolfolk, Anita, Psicología Educativa, ed. Prentice Hall, México, 1999, pag. 48.

Algunas estrategias que facilitan el aprendizaje dentro de este contexto son:

- \*Procedimientos facilitadores, esto es andamiajes para proporcionar ayuda a los alumnos.
- \*Modelar los facilitadores, o sea adecuarlos a la tarea que se persigue.
- \*Pensar en voz alta, animando a los niños a que lo hagan y mostrándoles cómo de ésta forma se pueden autocorregir.
- \*Anticipar las áreas difíciles, avisando a los alumnos de los posibles puntos de tensión.
- \*Proporcionar apoyos, los cuales pueden ser por ejemplo unas tarjetas con instrucciones o con reglas, mismas que poco a poco ya no será necesario mostrar.
- \*Ofrecer ejemplos resueltos a medias, dando ejemplos y animándolos a buscar una posible solución puede ser una forma de aprender a resolver problemas.
- \*Regular la dificultad, dando tiempo para presentar las situaciones con mayor nivel de dificultad después de un tiempo.
- \*Enseñanza recíproca, tanto del maestro como de los niños dándoles oportunidades de plantear preguntas y de proponer soluciones.
- \*Verificación, ayudando a los alumnos a que aprendan a autoregularse y autocorregirse.

Para la organización del trabajo escolar así como de las áreas de juego habremos de tomar en cuenta estos conceptos, ya que la organización de la instrucción debe favorecer en gran medida la adquisición de conocimientos y de cultura así como el desarrollo intelectual y cognitivo.

Las actividades y las metas educativas serán las mismas para los miembros de una misma sociedad o cultura, lo que sí podrá variar serán las operaciones o los aspectos más específicos.

### **2.2.1. LENGUAJE Y PENSAMIENTO PARA VYGOTSKY**

"Las estructuras del lenguaje que domine el niño se convierten en las estructuras básicas de su pensamiento" . (Vygotsky, 1962)

Es el lenguaje una herramienta para organizar el pensamiento. El lenguaje y el pensamiento tienen una correspondencia muy cercana pero se

desarrollan de manera independiente, el pensamiento es pre-lingüístico y el lenguaje es pre-intelectual; el lenguaje se desarrolla y funciona de manera principal como una forma de expresar necesidades personales, emociones y sentimientos.

Durante estos años, el lenguaje es usado como un medio de comunicación, pero no a menudo como un medio de pensamiento, los niños se van volviendo cada vez más capaces de expresar pensamientos en el lenguaje, de usar el lenguaje para comunicar experiencias y de pensar y solucionar problemas de manera verbal.

A partir del lenguaje se va construyendo el conocimiento, ya que al hablar se aclaran puntos o se interactúa con otros y se aprende. También el lenguaje es un medio que las personas utilizan para interactuar y relacionarse con los que le rodean, al principio el niño sólo necesitará utilizar muy pocas palabras para ver cubiertas sus necesidades, pero poco a poco se valdrá del lenguaje para irse incluyendo en la sociedad de la cual forma parte.

Para la edad de los siete años los niños ya manejan un vocabulario bastante amplio que les permite usar el lenguaje en todo tipo de situaciones, poco a poco será capaz de comunicarse utilizando estructuras más complejas, es a través de la convivencia social que los niños amplían su vocabulario y aprenden a aplicarlo con mayor dominio.

Al compartir sus experiencias y comunicar sus ideas, el niño logrará afirmar y estructurar su propio yo, así como su personalidad; de igual forma al aprender a hablar lo que desean es comunicarse con otros y expresar sus sentimientos y deseos.

Los maestros que quieran favorecer el desarrollo cognoscitivo podrán hacerlo mejor si favorecen "conversaciones" en su salón de clases; es decir un ambiente más propicio y natural en donde el lenguaje fluya libremente ya que los niños aprenden no sólo al hacer sino al hablar, al trabajar con amigos, interactuando con ellos y al persistir en el logro de una tarea hasta conseguirla. Los niños necesitan de situaciones significativas para "practicar" y utilizar su lenguaje.

En los años preescolares los niños aprenden diariamente palabras nuevas que van enriqueciendo su vocabulario, casi cada seis meses son capaces de duplicar su vocabulario en las edades de entre los dos y los cuatro

años, juegan con el lenguaje, inventan palabras y al estar en una etapa egocéntrica ellos suponen que son entendidos por todos los demás. Es por todo esto que los años preescolares representan una excelente etapa para enriquecer el lenguaje.

Pero ¿qué pueden hacer los maestros para promover este enriquecimiento del lenguaje de sus alumnos?

Primeramente favorecer situaciones en donde se les brinde la oportunidad de comunicación, promoviendo la participación de manera activa al hablar y al escuchar. Dando especial importancia a la lectura en el salón de clases como parte del programa y no sólo si sobra tiempo, ya que el leerles a los niños estimulan su lenguaje y los incitan a conversar acerca de lo leído (expresando ideas, pensamientos, sentimientos, etc.). No corrigiendo todo el tiempo los errores al hablar preocupándose más bien de la idea a expresar y no de la gramática. Tratar de hablar de experiencias significativas y que le sean familiares, como las experiencias que tienen en su hogar y con su familia, llevando esto a los juegos y actividades.

Para Vygotsky el lenguaje es la principal herramienta hacia el conocimiento y el gran apoyo en el aprendizaje, debemos darle a los alumnos oportunidades para el aprendizaje alentándolos a utilizar el lenguaje para organizar sus pensamientos e ideas.

Distingue tres etapas en el desarrollo del lenguaje: la etapa social, la egocéntrica y la del habla interna. Con la etapa del habla social, el niño sólo se comunica, pero con la etapa del habla egocéntrica el niño se habla a sí mismo; se autocorriges, busca soluciones y utiliza más por así decirlo, su pensamiento, después cuando ya internalizan su habla llegan a la etapa del habla interna, ya piensan y no tienen que "oír su pensamiento" ya dirigen sus acciones y pensamientos.

El lenguaje es una herramienta que sirve para determinar cómo un niño "aprenderá a pensar", ya que los conceptos son aprendidos por el niño a través de las palabras. Si el niño se encuentra con un objeto del cual no conoce su nombre entonces él preguntará a otros y esto creará en él un aprendizaje de un nuevo concepto, primero la palabra se usó sólo como comunicación pero una vez internalizada por el niño la palabra se convertirá en parte de su habla personal.

Según Vygotsky el medio social del pensamiento es el lenguaje, el niño se vale de éste para comunicar lo que piensa.

Retomando las tres etapas del habla: el habla social, el habla egocéntrica y el habla interna.

- Habla social: es cuando el niño utiliza el habla para comunicarse con los que le rodean, su pensamiento aún no está ligado con su lenguaje.
- Habla egocéntrica: empieza a regular su pensamiento y su conducta, habla en voz alta al realizar alguna tarea pero no le interesa comunicarse con otro, en realidad se habla a sí mismo.
- Habla interna: pasan del habla egocéntrica y la internalizan, además ya pueden dirigir su pensamiento y sus actos. Pueden resolver problemas y manipulan los pensamientos en su cabeza buscando soluciones.

Finalmente los niños aprenden a usar el lenguaje como una herramienta para el pensamiento.

Una buena parte de su aprendizaje es adquirido a través del lenguaje, a través de conversaciones con los adultos que lo rodean o con compañeros más avanzados que ellos. Por todo esto no debemos olvidar alentar a los niños a que utilicen el lenguaje para relacionarse utilizándolo como un medio para expresar sus ideas y sentimientos.

### **2.3. OVIDE DECROLY Y LA GLOBALIZACIÓN DE LA ENSEÑANZA**

Pedagogo y educador belga; en el campo de la pedagogía se inclinó por una globalización de la enseñanza, proponiendo procedimientos de aprendizaje flexibles. En su modelo otorgaba gran importancia a la naturaleza, proponiendo educar para la vida para lograr integrar al niño a su medio social.

Decroly ve al niño como un ser biológico que se adapta a los cambios de su entorno y con una originalidad que se debe respetar.

El principal valor en las observaciones de Decroly es la *libertad*: al vivir adecuadamente su libertad el niño aprenderá a conciliar su libertad individual con la libertad colectiva.

Decroly consideraba que el niño con su totalidad percibe, piensa y crea; por lo que propone un método de educación global. Respetar la espontaneidad y motivar el verdadero interés del niño por medio de juegos educativos y que correspondan a las condiciones naturales de la vida del educando.

Busca un mejor conocimiento del niño para poder elaborar una concepción educativa que respetará tanto sus posibilidades mentales como sus necesidades afectivas y físicas.

Decroly decía que la escuela debía modificarse profundamente para respetar la originalidad de cada niño y su integración al medio social. La educación según su propuesta debía organizar sus métodos en función del desarrollo del niño, que es un ser en constante evolución física y mental; ayudarlo a lograr la adaptación al medio social y tratar de establecer condiciones de una vida social tan "natural" como sea posible. Para él la actividad educativa tratará de hacer vivir al niño ayudándolo a desarrollar su inteligencia, su voluntad y sus sentimientos.

Partiendo de sus trabajos con niños con necesidades educativas especiales, se dio cuenta que el aprendizaje debía basarse en la experiencia personal por medio del descubrimiento. A partir del éxito que tuvo al trabajar con estos niños, trató de llevar sus experiencias para renovar la escuela regular y fundó su escuela en Bruselas cuyo lema era "la escuela por y para la vida".

Buscó conformar con fines educativos un cuerpo de conocimientos a través del cual lanzaría su propuesta pedagógica basándose en:

- a) Una psicología genética, cuyo fin era determinar en que edades los niños estaban listos para aprender las nociones correspondientes.
- b) Una psicología del individuo, realizar estudios individuales de cada escolar por lo que proponía una individualización de la enseñanza.
- c) Un modelo de aprendizaje del lenguaje, con una relación directa entre la vida afectiva y el lenguaje, siendo más fácil de aprender las palabras cuando se asocian con situaciones o experiencias vivas.
- d) La medición de la inteligencia. Realizó variadas investigaciones sobre pruebas de medición de la inteligencia, según él el éxito de la educación dependía del pronóstico de la evolución del sujeto.

- e) La función de la globalización. Para él la actividad globalizadora se ejerce en todo momento y de manera espontánea por parte del niño lo cual permite adquisiciones importantes como el lenguaje el conocimiento del medio material, vivo y social y la adaptación a diferentes formas de actividades.

Resaltó la importancia de comprender la afectividad del niño, era ineludible considerar al niño como un ser viviente, variado, evolutivo y matizado por las múltiples influencias de la herencia y del medio. Por esto los procedimientos de enseñanza debían ser flexibles y adaptables a todas las mentalidades.

De acuerdo con la naturalidad de la curiosidad en el alumno que percibe al mundo como una totalidad viviente, la enseñanza debía inspirarse en estas modalidades naturales de percepción del mundo por parte del niño. Decroly juzgó como "natural" la educación que proclamaba: el niño requiere ser tomado tal y como es, y después preparado para la vida. Se preocupaba por dejar libre al niño, al permitirle manifestarse libremente en acciones responsables y constructivas dentro de la escuela, pero reconoció también la importancia de restringirlo cuando la libertad que se le da lo lleve a manifestaciones negativas que afectan a los demás.

## **2.4. EL JUEGO**

El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano; es una forma de auto-descubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos e interacciones que le servirán al niño para llegar a conocerse y para formar su propia personalidad. A través del juego el niño es capaz de situarse en otros roles, situaciones, personas o personajes. El niño participa activamente, él es el protagonista, el que vive y aprende, el que afirma su personalidad y mejora su autoimagen.

Al jugar, el niño involucra diversos aspectos de su desarrollo: el desarrollo físico, el desarrollo mental y el desarrollo emocional.

Desarrollo Físico, el niño, al jugar descarga energías, perfecciona su coordinación motriz, desarrolla y ejercita su cuerpo.

Desarrollo mental, al jugar el niño asimila nuevas situaciones y las acomoda en su mente para dar lugar a nuevos procesos mentales, promoviendo así su propio desarrollo; al aprender a realizar algo con la ayuda de otros compañeros más avanzados o de su misma maestra, el niño experimenta, prueba y aprende.

Desarrollo emocional, al jugar el niño interactúa con los demás aprendiendo a lidiar y manejar diferentes situaciones y emociones, mejorando su autoconfianza y aprendiendo poco a poco a ponerse en el lugar del otro. Pero también al jugar el niño tiene la oportunidad de acrecentar y perfeccionar su lenguaje, ya que será éste su principal herramienta.

Al imitar cualquier conducta el niño utiliza un objeto para representar algo más, también es capaz de generalizar su representación mental, fingiendo algo. Parece que su imagen mental se separa de su contexto inmediato y amplía su juego llevando la acción no sólo a él mismo sino a algún objeto.

El niño va imitando la conducta que observa en otros; esto requiere que acomode o reorganice las estructuras que ya tiene, aunque sin mucha preocupación, ya que el niño adapta la realidad a su conveniencia. A su vez, forma una imagen mental del acto que ahora le sirve como estructura y a través de ésta podrá asimilar objetos en el juego simbólico. Así el objeto se convierte en un símbolo de algo ya existente en la mente del niño, el niño va siendo capaz de modificar la realidad del objeto dándole otra función e ignorando sus funciones reales.

El juego se convierte en una experiencia creativa, el niño cambia la realidad según sus deseos, agrega vivencias y experiencias sociales, revive alegrías o tristezas, resuelve conflictos y situaciones que le afectan.

Jugar debe ser la principal actividad del niño, ya que el juego desempeña un papel educativo decisivo hasta el final de la infancia. Los niños, según van descubriendo su cuerpo y adquiriendo conocimientos sobre él, comienzan a aprender sobre sí mismos y el espacio; tras haber jugado por su cuenta, se ven enfrentados con las relaciones hacia los otros. Así poco a poco, la estructura interior del niño crece mediante el juego.

El juego es necesario si queremos que el niño se convierta en un adulto creativo, activo y sano; además el juego se encuentra relacionado con la resolución creativa de problemas, el pensamiento lógico y la capacidad de integración.

Todo juego es activo, y como tal, fomenta la coordinación, la flexibilidad y las actividades motoras. Los juegos que implican movimientos enérgicos se relacionan con una amplia gama de actividades físicas. El desarrollo cognitivo es fomentado por el juego con juguetes, los niños con acceso a una variedad de juguetes alcanzan un mejor rendimiento intelectual; los juguetes propiamente seleccionados estimulan la imaginación, animan a la actividad física y ayudan a los niños a desplegar habilidades físicas, intelectuales y sociales.

El juego ofrece la oportunidad idónea para ampliar el pensamiento imaginativo y la creatividad, ya que es un medio que provee la base ideal para que estas aptitudes emerjan porque requiere una mente abierta e imaginación. Jugando se aceleran la adaptación y el lenguaje reduciendo problemas sociales y emocionales.

El juego imaginativo desarrolla el pensamiento y el lenguaje; es mediante el juego que los niños aprenden a distinguir entre la fantasía y la realidad; además al jugar el niño aprende a crear un pensamiento abierto y aprende también a resolver los problemas que se le vayan presentando.

"Jugando ensaya nuevas posibilidades de relación con sus congéneres y con la compleja trama de la sociedad en la que le toca vivir. En el escenario de sus juegos tiene la posibilidad de ensayar soluciones y enfrentar en forma anticipada situaciones que otea en el horizonte y que lo inquietan y angustian".<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Reyes-Navia Rosa Mercedes, El Juego procesos de desarrollo y socialización, ed. Magisterio, Colombia, 1999, p.213.

### **2.4.1. IMPORTANCIA DEL JUEGO SEGÚN LAS TEORÍAS DE PIAGET, VYGOTSKY Y DECROLY**

Aunque las tres teorías difieren en algunos puntos, coinciden en el supuesto de que es el niño el que construye el conocimiento.

Por su parte Vygotsky concede mayor importancia a la interacción social del individuo así como al entorno cultural en el que se desarrolla. Él pensó que la cultura influye enormemente en la formación de un niño y su nivel de desarrollo y le dio un papel primordial al lenguaje como la herramienta con la que se construye el conocimiento.

Piaget por otro lado sostuvo que no es posible acelerar el proceso de desarrollo, no es posible enseñar al niño algo para lo que no está preparado, y si este es el caso se dará un aprendizaje vacío. Piaget concedía más importancia a las acciones del niño ya que él sostenía que el conocimiento en el niño se da a raíz de sus interacciones con los objetos y no a raíz de su habla que en esta etapa es egocéntrica, casi no aceptando el punto de vista de los demás.

Por su parte Decroly concedía mayor importancia al aprendizaje por descubrimiento, sosteniendo que el niño aprende al manipular los objetos e interactuar en las diferentes situaciones que se le presentan, ayudándose a socializar a través del juego colectivo.

### **PIAGET Y EL JUEGO**

Para Piaget (1946) el juego es una actividad que en sí misma es un fin, es una actividad espontánea y que se adapta a la realidad; es una actividad que proporciona placer aunque no sea de utilidad, no siempre organizado, ayuda a liberar los conflictos, ya que o los ignora o los resuelve, es motivadora ya que una actividad ordinaria convertida en juego resulta más atractiva para el niño.

Con respecto a los procesos de asimilación y acomodación, en el juego predomina la asimilación sin el mismo grado de acomodación, es decir el niño va incorporando la realidad a los esquemas que ya posee, pero sin

modificarla mucho o sin tratar de adaptarse él mismo, ya que al jugar adapta la realidad a su propia conveniencia.

El niño aprende a través de sus acciones y es así como el juego representa el medio ideal que promueve su aprendizaje, le ayuda a ser creativo y facilita la utilización de su lenguaje.

"Su teoría sigue siendo el fundamento de los métodos didácticos constructivistas, de aprendizaje por descubrimiento, de investigación y de orientación a los problemas en la escuela moderna".<sup>12</sup>

Entre algunas de sus aportaciones tenemos:

- Una crítica fuerte a los métodos educativos que hacen hincapié en la educación por simple transmisión de conocimientos utilizando como herramienta principal a la memoria. El proponía enseñar al alumno a pensar por sí sólo para que pudiera descubrir el aprendizaje.
- Proponía también darle al niño más oportunidades para experimentar y explorar, logrando plantearse él mismo preguntas y encontrando sus respuestas. Así el conocimiento obtenido a partir de la experiencia física con algún objeto o situación es comparado y transformado con las estructuras que el niño ya posee, producto de anteriores experiencias ( proceso de asimilación-acomodación).
- Otro punto importante para Piaget es el hecho de proporcionar actividades al niño de acuerdo a su nivel de desarrollo y edad cronológica, ya que algo demasiado fácil provoca aburrimiento o simple repetición de lo que ya se sabe, por el contrario algo ligeramente más difícil de lo que el niño conoce lleva a éste a la necesidad de descubrir y lo motiva a saber más.

Por otro lado, en la edad que nos interesa (3 a 4 años), los niños atraviesan por una etapa egocéntrica, gracias al juego y a la interacción de unos con otros en diferentes situaciones o actividades se atenúa su egocentrismo al verse forzados a compartir objetos, ideas o actividades.

---

<sup>12</sup> Meece L Judith, Desarrollo del niño y del adolescente, ed. Mc Graw Hill, México, 2000, p. 124.

Algunos tipos de juego que podemos distinguir son:

1. Juego de Ejercicio (período sensorio-motor), se realizan actividades por el puro placer de realizarlas, es un juego más de tipo individual y ayuda a consolidar lo que va adquiriendo.
2. Juego Simbólico (entre los dos-tres años y los seis-siete años), en este tipo de juego el niño utiliza el simbolismo que adquiere por lo que vive y ve, lleva sus vivencias al juego de acuerdo a sus necesidades, existe un gran simbolismo: un palo es un caballo, una cobija es una casita, etc. La realidad que vive diariamente la traslada a sus juegos y la adapta; asimismo ejercita los papeles sociales con los que interactúa día con día. Este tipo de juego no tiene limitaciones y es para el niño una experiencia creativa.
3. Juego de Reglas (de los seis años a la adolescencia) en él existen reglas que todos los jugadores deben de seguir y respetar. Esto les ayudará a comprender y practicar algunas reglas sociales con las que tendrá que vivir.
4. Juego de Práctica, en este se ven en acción las habilidades motoras del niño o mejor aún se ponen en práctica.
5. Juegos de Construcción en los que existe organización y aproximación a la realidad, son una excelente oportunidad para la solución de problemas.
6. Juegos socio-dramáticos que se basan en representaciones e imitaciones de personajes reales o ficticios que son importantes para el niño, contribuyen al desarrollo del pensamiento, a la socialización al interpretar diferentes "papeles" (aprendiendo a ponerse en el lugar de otro) y a la solución de conflictos, ya que dan al niño una excelente oportunidad para expresar situaciones o conflictos que le preocupan.

## VYGOTSKY Y EL JUEGO

Para Vygotsky el niño aprende a través de sus acciones y es así como el juego representa el medio ideal que promueve su aprendizaje, le ayuda a ser creativo y promueve la utilización de su lenguaje.

Vygotsky (1933) nos dice que el juego para el niño es una actividad social, en la que él es capaz de adoptar papeles complementarios al propio, "...los niños resuelven tareas prácticas con la ayuda del lenguaje, así como con la de sus ojos y de sus manos"<sup>13</sup>. Las palabras sirven a los niños como medio de contacto social con las personas; al jugar utilizan el lenguaje como una herramienta para solucionar problemas, para buscar distintos puntos de vista o para encontrar soluciones.

Para Vygotsky el niño en edad preescolar entra en una edad en la que el juego le sirve para realizar todo aquello que imagina y que en el juego puede realizar.

El niño actúa a partir de las ideas y no de las cosas que ve, puede utilizar un palo de madera como si fuera un caballo y otorgarle las características que en su mente decide que tiene, es decir, al pronunciar la palabra caballo no ve la palabra en sí, sino que le otorga al palo la característica de un caballo; al desenvolverse en el juego el niño utiliza esta capacidad para adaptar cualquier objeto a sus ideas.

Por otro lado al adaptarse y seguir reglas en el juego el niño va renunciando a conductas impulsivas de hacer lo que quiera y cuando quiera, lo cual le irá sirviendo para adquirir algunas reglas sociales con las que vivirá toda su vida.

Según Vygotsky " La importancia que el juego tiene para el niño radica sobre todo en el dinamismo que genera en los procesos de desarrollo, el juego permite vivir al niño situaciones extremas..."<sup>14</sup> En contraparte el lugar que el juego ocupa en la vida de todo niño no es el de una actividad constante, está limitado, pues todo niño se ve envuelto en las exigencias normales de la vida diaria, en cumplir horarios, en aprender lo necesario

---

<sup>13</sup> Reyes-Navia Rosa Mercedes, El Juego procesos de desarrollo y socialización, ed. Magisterio, Colombia, 1999, P.53.

<sup>14</sup> Op cit., P.58.

para su edad o condición; pero en la escuela el juego ofrece ventajas al niño en edad preescolar ya que favorece el aprendizaje dinámico en comparación con la instrucción, es por esto que debemos proporcionar a los niños más oportunidades de juego en la escuela, ya que la mitad de su día lo pasan en la escuela.

La primera fase en el juego se destaca por los juegos que reproducen en forma simple la realidad que vive el niño, esta fase se vive en la etapa de educación preescolar; la segunda fase de juegos imaginativos dará paso a los juegos de reglas más estructurados, tan necesarios como antecedente para la educación más formal de la primaria.

Vygotsky consideró que la educación era indispensable para el desarrollo del niño y fue el padre del constructivismo social, ya que concedía a la interacción del niño con su medio social un lugar primordial.

Entre sus principales aportaciones tenemos:

- Proponer que el maestro permita y favorezca en los niños el habla privada al estar realizando una actividad o resolviendo un problema, ya que según Vygotsky, el habla privada autorregula el aprendizaje, es decir, el niño se habla y se escucha a sí mismo y se ayuda a resolver problemas y a encontrar soluciones. A medida que crece esto irá desapareciendo dando paso al habla interna.
- Favorecer en los alumnos la autonomía para lograr realizar las tareas por sí solos. Es claro que los maestros guiarán a los niños en su desarrollo, esto puede ser a través de la participación guiada que empezará como una ayuda al niño, misma ayuda que se irá retirando conforme el niño sea capaz de realizar esa tarea, o sea que el apoyo que recibe el niño irá disminuyendo. O dicho de otra forma, el "andamiaje", que puede ser brindado por el maestro o por algún compañero más capaz, en el que se apoya al niño cuando la tarea a realizar supera sus capacidades le proporcionará soportes para que logre finalmente realizarla por sí sólo.
- Al colaborar e interactuar juntos, los niños influyen mutuamente en su aprendizaje. Al tratar de resolver un problema ellos utilizan el lenguaje y dan ideas y soluciones, acrecientan su desarrollo cognoscitivo y si se trata de compañeros más capaces los niños que son ayudados logran mejorar notablemente.

## OVIDE DECROLY Y EL JUEGO

"La actividad lúdica es muy importante en el niño pequeño, que posee una inteligencia, un cuerpo, y un espíritu en proceso de construcción, de desarrollo, de recreación"<sup>15</sup>, por esto, tiene el juego un valor educativo muy importante y que favorece además el desarrollo.

Decroly señalaba que el juego debe dar al niño ocasión de registrar sus impresiones y clasificarlas para combinarlas y asociarlas con otras que ya tenga. Para el niño es motivador el enfrentar a veces dificultades y el buscar formas de solución, además adquiere seguridad al lograr vencer esos obstáculos él mismo.

Antes de Decroly a los juegos se les llamaba de diferentes formas: ejercicios, tareas, aprendizajes, entrenamientos, etc. Fue Decroly el primero en utilizar el término de "juegos educativos" que ha causado tanto impacto en la educación preescolar y en la utilización de materiales educativos modernos desde esa época.

Decroly proponía también la enseñanza global, refiriéndose a la totalidad del individuo el cual percibe, piensa y crea, en el juego el niño aislará datos y después aprenderá a agruparlos como ideas, es decir, sintetizará. Propone una educación en donde el verdadero interés del niño sea lo más importante, tratar de que las actividades sean atractivas para el niño, de que él maneje los objetos de los que se habla, de que razone de forma práctica.

"Decroly insiste a menudo en el hecho de que sus juegos, al igual que su lectura, no se pueden sobreañadir a un método de enseñanza tradicional y que, para ser realmente útiles, deben aplicarse en un ambiente y un espíritu particulares que guíen el conjunto de la educación"<sup>16</sup>

Que las escuelas sean abiertas, activas y modernas es el principal objetivo de Decroly. También que se busque respetar la individualidad de cada niño, de hacer de la enseñanza algo espontáneo y no tan "formal", al jugar libremente y con materiales variados el niño va asociando todas las experiencias que ya ha vivido para combinarlas en juegos cada vez más complicados, cada vez se esforzará más en lograr lo que se propone, él

<sup>15</sup> Decroly, Ovide, *El Juego Educativo*, ed. Morata, España, 1986, p. 10.

<sup>16</sup> Op cit, p. 21.

puede manifestar sus fantasías y al dársele libertad y oportunidad de ser creativo disfruta del juego y además aprende.

Para él el juego debe favorecer los descubrimientos y los entrenamientos espontáneos del niño, estimular el pensamiento mediante el juego y la libertad de acción es el principal propósito.

Al participar en juegos colectivos se favorecerá el espíritu comunitario y el lenguaje, además al haber niños con diferentes habilidades y aptitudes, habrá un niño más diestro que otro al realizar una tarea, pero éste ayudará y corregirá al menos hábil; los niños se ayudan unos a otros y avanzan juntos.

Y es así como los juegos de tipo colectivo son la representación más acorde del planteamiento decrolyano, aplicables perfectamente al nivel preescolar y sobre todo a las áreas de juego.

## **2.5. LAS ÁREAS DE JUEGO COMO RECURSO PROMOTOR DEL APRENDIZAJE**

"Durante los años pre-operacionales, los niños aprenden mejor a través de la exploración y manipulación de objetos concretos, tienen dificultad con la instrucción que sólo es verbal y requieren de demostraciones, auxiliares visuales o ejemplos concretos".<sup>17</sup>

Piaget y Vygotsky nos hablan de la forma en la que se construye el conocimiento a partir de la relación del niño con su medio social y material, a partir de sus primeras experiencias en la vida éste va construyendo su mundo al relacionarse con los objetos, acontecimientos o con la realidad misma.

Para que un estímulo o acontecimiento tenga influencia sobre el niño, es necesario primero que el mismo niño tenga influencia sobre ese objeto, es decir que lo conozca, lo manipule, lo asimile y lo acomode. El niño conoce el mundo a través de los objetos, al actuar sobre ellos de forma material y mental descubre sus reacciones y propiedades.

---

<sup>17</sup> Wood L. Thomas, Psicología Educativa Contemporánea, ed, Mc Graw Hill, México, p.67.

El planear las áreas de juego así como las actividades de acuerdo a las etapas de desarrollo propuestas por Piaget, o más concretamente de acuerdo a la etapa pre-operacional en la que se encuentran nuestros niños, nos ayudará a proporcionar lo adecuado para su edad, brindándole la oportunidad de realizar la actividad sin ningún problema, y si es el caso de que algo se le dificulte, entonces el maestro ayudará instando al niño para que al final sea él mismo el que logre la realización de esa tarea.

Piaget nos habla de diferentes tipos de juego según la edad o más bien, la etapa en la que se encuentran los niños, al planear el programa de áreas de juego fue importante tomar en cuenta estos tipos de juego: los de ejercicio cuyo fin principal es que sean divertidas, los juegos simbólicos en donde se le otorga al objeto la característica que el niño desea sin limitación alguna, los juegos de reglas tan importantes para comprender que cualquier persona deberá vivir con reglas, los juegos de práctica para favorecer las habilidades motoras, los juegos de construcción en donde el niño resuelve problemas y busca otras opciones y los juegos socio-dramáticos en donde el papel que interpreten lo ayudará a ponerse en el lugar del otro, aprendiendo poco a poco a dejar su egocentrismo.

Vygotsky habla más directamente de juego como una actividad social del niño, al jugar el niño puede desempeñar roles y puede realizar todo aquello que imagina, además al jugar el niño traslada la realidad que vive y la va así comprendiendo.

Un factor de suma importancia para Vygotsky es el lenguaje y al jugar en las áreas de juego el niño utilizará su lenguaje en todo momento, lo aplicará él mismo, lo ampliará al escuchar el punto de vista de los demás y lo ayudará a buscar soluciones, el niño utiliza el lenguaje como una herramienta para el conocimiento y si le damos oportunidades de usarlo libremente le ayudaremos a desarrollarlo mejor y a adquirir seguridad al usarlo.

En el desarrollo de las actividades de las áreas de juego, habrá ocasiones en las que el niño tenga dificultad en realizar una tarea pero al recibir la ayuda de un compañero más capaz o de su maestra el niño estará tocando su zona proximal de desarrollo.

Al proporcionarle más oportunidades de experimentar y de vivir el aprendizaje estaremos favoreciendo su desarrollo. Por esto las áreas de juego son un medio perfecto que lo favorece al llevarlo de la mano, pero además de manera divertida, creativa y atractiva para él.

Al jugar es importante favorecer la autonomía para cooperar en el niño, ya que además de otorgarle seguridad en lo que realiza le ayuda a desenvolverse naturalmente y contribuye a su desarrollo intelectual.

De acuerdo a la característica activa del niño pequeño, el interactuar con los objetos que le rodean o el realizar juegos en los que él mismo se desplace ayudará en la coordinación de sus habilidades psicomotoras logrando favorecer su desarrollo integral.

En las áreas de juego el trabajo se desarrolla en pequeños grupos en donde los niños trabajan juntos e interactúan más frecuentemente que en grupos grandes, el trabajo es cooperativo y reciben respuesta inmediata a sus ideas, al intentar diferentes formas de hacer las cosas o al desarrollar habilidades para la solución de problemas, la comunicación también es mejor.

Jugando aprenden de otras personas al asumir diferentes roles y al adaptarse a trabajar con otros, además en el juego el niño desarrolla diferentes áreas como la intelectual, social, emocional y física. El Juego es el trabajo del niño y los niños quieren jugar, al jugar se suscita entre los alumnos y el maestro la iniciativa y la curiosidad. El maestro se contenta con ayudar técnicamente y aconsejar.

En la forma de juego grupal o de trabajo en equipos y al enfrentar problemas que tienen que resolver, el niño aprende a descentrarse ya que trata de aceptar otros puntos de vista u otras formas de pensar de los otros miembros de su equipo o grupo; es necesario compartir, prestar; en un ambiente de relación de igualdad entre niños, donde no haya una imagen de "poder", los niños se sentirán más cómodos y se desenvolverán naturalmente, la actitud del niño va siendo cada vez más flexible y va dejando un poco su conducta egocéntrica en favor de una conducta más accesible, compartida y comprensiva.

Las áreas de juego proveen oportunidades para los niños al permitirles participar de forma individual, en equipo o en pequeños grupos.

Las actividades pueden ser dirigidas por el maestro o dirigidas por los mismos niños, se ayuda a los niños a ser más independientes o a trabajar cooperativamente. Los juegos de tipo colectivo favorecerán el desarrollo del espíritu comunitario y del lenguaje; a los niños no les gusta permanecer solos, les gusta desde edades tempranas jugar unidos, siendo muy atractivas para ellos las actividades que se pueden hacer en equipo. Los juegos colectivos desarrollan el sentido social del niño y le permiten trabajar en común, ayudarse, expresarse.

Al promover un programa de actividades como las áreas de juego se favorecen las actividades compartidas entre alumnos y maestros, esto ayudará al desarrollo del lenguaje en el niño al ayudarlo a :

- Aclarar el pensamiento y a utilizar el lenguaje
- Comunicarse con otro y a ser claro y explícito
- Cambiar las ideas en palabras, dibujos, construcciones o lo que sea necesario para lograr que la otra persona te entienda.
- Ver los diferentes aspectos de una idea y a tomar la perspectiva de la otra persona.

Por otro lado el maestro que participa y utiliza actividades compartidas puede tomar parte en ellas de dos distintas formas: Como un participante directo ( o compañero ) o como la persona que promueve, planea y crea las oportunidades de actividades que se desarrollarán.

Al planear el maestro deberá considerar qué tanto apoyo debe darse a un niño en un diálogo; así como planear el tamaño de los grupos con los que trabajará para que el diálogo sea significativo y efectivo.

Al jugar en las áreas de juego los niños:

- Aprenden a elegir, desarrollando confianza en su habilidad para solucionar problemas
- Acrecientan su lenguaje al combinar palabras con sus actividades
- Enriquecen sus habilidades creativas al definir la dirección que tomará su juego y al seleccionar el material
- Desarrollan habilidades sociales al trabajar con otros
- Comprenden a los demás al asumir o representar diferentes roles o al representar algún papel en una obra

- Adquieren responsabilidad al utilizar y cuidar los materiales con los que trabajan
- Aprenden a planear y a llevar a cabo lo planeado desarrollando persistencia en la tarea hasta lograrla

Las áreas de juego son ideales para el tipo de maestras que les gusta proporcionar oportunidades de aprendizaje para sus alumnos, así como que entienden que los niños aprenden en un ambiente activo que ellos mismos en muchas ocasiones pueden dirigir. Los niños pequeños son aprendices activos que tocan, sienten, experimenten y crean. Los niños se interesan en el mundo en el que ellos viven. Se pretende una escuela viva, continuación natural de la vida de familia, del medio en el que se desarrollan todos los niños.

No se trata sólo de dejar jugar a los niños a su antojo; para organizar las áreas de juego es necesario hacer un plan dependiente de los planes de trabajo escolar, es decir desde el inicio se pretende trabajar de la misma forma y de acuerdo a lo planeado y se requiere una organización previa que será lo suficientemente estricta para cumplir con todo el programa, pero que deberá ser lo suficientemente flexible para permitir a cada niño trabajar a su ritmo y de acuerdo a su personalidad.

Una vez que el horario de las áreas de juego ha sido establecido habrá que emplearse el tiempo de manera adecuada, siendo todas las veces de la misma forma, ateniéndose a esta distribución del tiempo de igual forma. Se tratará de llevar una disciplina de trabajo, pero sin tratar de afectar las otras áreas de trabajo de la organización escolar. Durante el horario de las áreas de juego los alumnos romperán el orden escolar, el mobiliario del salón se reacomodará, se podrán quitar las sillas, quizá poner un tapete, etc.

"El juego es el lugar donde se experimenta la vida, el punto donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos; es el espacio donde niños o adultos pueden crear y usar toda su personalidad"<sup>18</sup>

El objetivo más importante de las áreas de juego propuestas se basa en favorecer mediante actividades apropiadas el desarrollo integral del niño, tomando en cuenta el nivel de desarrollo en el que se encuentra y

<sup>18</sup> S.E.P., Dirección General de Educación Preescolar, Programa de Educación Preescolar, Fundamentación Psicológica, 1992, p. 12.

tratando de favorecer todas las esferas de su desarrollo: afectivo-social, cognoscitivo y psicomotor.

#### Desarrollo Afectivo Social

- Que el niño adquiera seguridad para poder expresar sus ideas dentro de un ambiente de respeto y libertad
- Que el niño aprenda a ser cooperador y accesible a otros puntos de vista de los miembros de sus pequeños grupos de juego

#### Desarrollo Cognoscitivo

- Que el niño logre a través del juego y del contacto con sus compañeros o con los objetos, la asimilación y acomodación de nuevos aprendizajes y experiencias que enriquecerán sus conceptos
- Que a través de las actividades y de la solución de los problemas a los que se enfrente logre utilizar y acrecentar su lenguaje.

#### Desarrollo Psicomotor

- Que el niño controle mejor su psicomotricidad gruesa a través de juegos y actividades en las que utilice grandes movimientos y desplazamientos
- Que a través de juegos de destreza o de actividades precisas logre mejorar sus movimientos finos de dedos y manos.

Por lo tanto el interés central de las áreas de juego será: "Propiciar en alto grado las acciones del niño sobre los objetos, animarlo a que se exprese por diferentes medios, así como alentar su creatividad, iniciativa y curiosidad, procurando en general que se desenvuelva en un ambiente en el que actúe con libertad".<sup>19</sup>

Asimismo, se buscará en todo momento que las áreas de juego favorezcan los descubrimientos y las reacciones espontáneas del niño. Las áreas de juego serán más significativas para el niño si se toman en cuenta aspectos relacionados con su medio natural y social, es decir tomar las propias experiencias del niño al planear los juegos y actividades.

Llevar al niño de manera grupal a planear actividades en las que los juegos y actividades desarrollen sus ideas, deseos e inquietudes. Lograr formas de expresión creativas a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo lo cual le permitirá adquirir aprendizajes más formales.

---

<sup>19</sup> Op cit, p.44.

## Capítulo 3

# **EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL**

### 3.1. IMPACTO DEL PROCESO DE INTERVENCIÓN EN LA SOLUCIÓN DEL PROBLEMA

En el transcurso de este capítulo se realizará un análisis evaluativo sobre los beneficios de la aplicación de las áreas de juego en el Recreo Infantil Kri-Kri así como sus utilidades para los niños y los maestros.

Para Eisner (1998) <sup>20</sup> al lograr detectar un problema y buscar su solución es necesario pasar por cuatro etapas las cuales son: descripción, interpretación, evaluación y generalización.

1. La descripción se refiere al hecho de que después de haber detectado y observado el problema, es necesario que el evaluador lo narre en un lenguaje tal que favorezca la participación de aquel con quien lo comparte. En mi experiencia personal este momento lo viví desde que observé el cambio tan drástico que los niños de esta Institución vivían al pasar del grado de estimulación temprana al grado de pre-kinder, este abismo que se formaba me hizo reflexionar acerca de cómo se podría solucionar esta situación. Empecé por compartir mis observaciones con los directivos de la escuela en el mes de septiembre del año 2000, tratando de transmitirles mi inquietud y mis ideas acerca de su posible solución. Tuve mis primeras reuniones con la Directora y ella inmediatamente se entusiasmó con la idea; después compartí mis ideas con mis compañeras las cuales también se interesaron.

2. La interpretación llevará al evaluador en la búsqueda de conceptos y teorías variadas, ya que es muy difícil que una sola teoría satisfaga todas las necesidades de la variedad de situaciones y matices con los que se encuentra el evaluador, será necesario remitirse a las teorías que se piense más favorecen a la solución del problema. Así que me di a la tarea de buscar bibliografía y documentación, pensando cuáles eran los problemas principales a solucionar.

---

<sup>20</sup> Flores Ochoa Rafael, Investigación Educativa y Pedagógica, ed. Mc Graw Hill, Colombia, 2001, p. 172.

Durante el mes de mayo y junio del año 2000 me dediqué a recopilar toda aquella información que pudiera ser de utilidad para el proyecto que tenía como meta. Lo primero era situar a nuestros niños en su edad cronológica y en su etapa de desarrollo, para poder determinar cuáles eran sus alcances y cuáles sus limitaciones, tomando en cuenta sus necesidades o la forma de favorecer su desarrollo, para este punto tan importante acudí a los estudios de Jean Piaget tan vigentes, amplios y aplicables hasta nuestros días.

Después me di cuenta de que un factor muy importante a trabajar ya que por sí sólo favorece el desarrollo y el conocimiento, es el lenguaje, para esto acudí a Lev Vygotsky con sus estudios acerca de la evolución del pensamiento tan ligado al lenguaje y su perspectiva socio-cultural que promueve el aprendizaje, por último acudí al punto de vista de otro autor Ovide Decroly quien considera el juego como una necesidad para el desarrollo del niño.

Estos tres autores son los principales sustentos de este programa, ya que aunque existen muchas más teorías que serían también muy útiles considero que estos tres autores proporcionan un adecuado marco teórico.

Ya durante los meses de junio y julio del año 2001, iniciamos la organización formal de las Áreas de Juego, asignando horarios, distribuyendo los materiales y organizando las actividades así como los espacios para cada una. Para que finalmente en agosto del 2001 el proyecto de Áreas de Juego arrancaba con el curso escolar de ese año.

3. La evaluación, La evaluación de tipo formativa se caracteriza "por integrarse en la dinámica del proceso de enseñanza-aprendizaje, formar parte de él y responder a la finalidad de lograr un ajuste continuo de la enseñanza a la evolución del aprendizaje de los alumnos".<sup>21</sup>

La etapa de evaluación que se vivió durante el año escolar 2001-2002, permitió que durante la misma aplicación de las Áreas de Juego se pudieran ir apreciando ciertas áreas de oportunidad para proponer alternativas de mejora que favorecieran aún más a los niños en sus necesidades y en su proceso de desarrollo.

---

<sup>21</sup> Sorribes Monrabal M, El currículum en la educación preescolar, ed. Santillana, México, 1992, p. 376.

La evaluación durante este año fue continua, apreciándose además el hecho de que en las áreas de juego es posible ayudar a los niños que se les dificulta alguna tarea, así que es posible evaluar su funcionalidad a través de los mismos niños y de sus logros y avances. Es necesario considerar parámetros diferentes para cada quien, así como lo que es importante para el alumno en los términos de qué es lo que más favorece su desarrollo cognoscitivo, tratando de no generalizar ya que cada niño tiene un ritmo diferente de desarrollo. De las observaciones durante este periodo escolar se desprende la propuesta de planeación anual.

Por lo que respecta a la evaluación individual de los alumnos, ésta se realiza de forma trimestral; es decir se les entrega a los padres de familia un reporte de evaluación en donde principalmente se toma en cuenta aspectos que el niño debe adquirir de acuerdo a los lineamientos y objetivos que marca la SEP. Los instrumentos utilizados para realizar esta evaluación son la observación misma que día a día se da en el salón de clases; así como una serie de ejercicios diseñados para este fin, algunos ejercicios son en hojas otros se realizan con diferentes materiales como números o figuras geométricas, también se evalúan algunos aspectos de forma individual como lo es la esfera de lenguaje.

La finalidad de la evaluación no es asignar una calificación al alumno sino conocerlo y favorecer sus procesos de aprendizaje; se detectan las dificultades, se analizan sus causas y se adapta el proceso educativo a las necesidades.

Al evaluar, un punto muy importante a tomar en cuenta, será el tener presente las diferencias culturales que pueden existir dentro de un salón de clases, así que habrá que interpretar los resultados finales teniendo en cuenta estos puntos, será importante considerar en esta edad el estado de ánimo de los niños así como el ambiente, procurando que no existan demasiadas distracciones y tratar también de no cansar a los niños, se les evaluará sin que ellos lo sientan.

La evaluación se realiza con la intención de conocer la evolución de los alumnos en las distintas esferas: (cognoscitiva, emocional-social, lenguaje y psicomotricidad gruesa y fina), de acuerdo a los criterios que para cada grado se tienen establecidos en la escuela. Se realiza una evaluación de tipo sumativa, que es la más común y adecuada y que contempla tanto ejercicios que se les aplican como la observación diaria.

Las expresiones que el niño manifiesta a través del juego serán de gran utilidad para evaluar sus avances, por ejemplo, para el área lingüística es preferible que sea en situaciones espontáneas para observar y registrar las expresiones al desempeñarse en las áreas de juego. Al observar los comportamientos externos se aprecian los avances para la solución de problemas y la utilización de los propios recursos. También se realizan observaciones sistemáticas para evaluar algún aspecto específico a través de alguna actividad o de algún juego. Todo lo observado sirve de ayuda para detectar fortalezas y debilidades de cada alumno y para proponer acciones que beneficien su desarrollo y formación.

4. La generalización es cuando se busca adaptar la propuesta de acción a otra institución con características similares. La propuesta sobre las Áreas de Juego podría beneficiar a otras escuelas que estén interesadas en aprovechar el juego para el desarrollo cognoscitivo y de las habilidades sociales y afectivas. De igual manera se pueden enriquecer las actividades propuestas e incluso diseñar otras Áreas de Juego si las necesidades institucionales así lo requieren.

El presente programa sigue funcionando por lo que, por medio de la evaluación continua se ha hecho que sea más funcional.

Al pasar por estas cuatro etapas en la puesta en marcha del proyecto de las Áreas de Juego se puede pensar que se logró llegar hasta la generalización, ya que la presente propuesta podría aplicarse a otra institución que esté interesada en trabajar con Áreas de Juego.

Por otro lado, al ser un programa que está funcionando actualmente, el tipo de evaluación que se debe aplicar es la llamada investigación evaluativa. Esta investigación evaluativa se enfoca en el diagnóstico y pronóstico de un programa educativo en marcha, a fin de mejorar su desempeño. Se trata de comparar las condiciones iniciales del programa con las actuales, revisando por supuesto la aplicación y el logro de los objetivos propuestos. Lo que se busca en realidad es resolver los problemas que se van presentando en la aplicación del programa.

"La investigación evaluativa realiza comparaciones entre el estado actual y el estado propuesto de un mismo programa"<sup>22</sup> Es esta investigación la que nos indica el logro del objetivo inicialmente propuesto en nuestro

---

<sup>22</sup> Flores Ochoa Rafael, Investigación Educativa y Pedagógica, ed. Mc Graw Hill, Colombia, 2001, p. 149.

programa; así nos podemos dar cuenta si todo lo que se ha planeado, trazado y proyectado en la realidad se ha llevado a cabo y de qué forma.

El éxito del programa propuesto se puede medir por la utilidad que representa para los usuarios del mismo: los niños y los maestros, y por los beneficios que reporta a la Institución. Al evaluar se detectarán los problemas y se irá buscando sobre la marcha y en la práctica las posibles soluciones a los problemas que irán surgiendo durante la aplicación del proyecto. Se buscará en todo momento solucionar estos problemas dentro de las posibilidades de la institución en cuanto al tiempo y las necesidades reales.

En resumen, al realizar una evaluación nos podemos dar cuenta de qué forma las áreas de juego han ayudado:

1. A los niños: al trabajar por medio de las áreas tendrán más oportunidades de descubrir y de aprender, lograrán el conocimiento a través de su propia experiencia. Al estar en una etapa egocéntrica de su desarrollo mejorarán en este sentido al propiciar que compartan sus materiales e ideas con sus compañeros; lograrán acrecentar su vocabulario ya que utilizarán su lenguaje en todo momento y por último se sentirán libres al desempeñar sus ideas y pensamientos al jugar y estar en contacto con los demás. Se tratará en todo momento de respetar la originalidad del niño procurando que se desenvuelva de la manera más natural posible.
2. A los maestros: al trabajar con las áreas de juego se propiciará la creatividad en la planeación de actividades, se ayudará a conocer mejor a sus alumnos al observarlos desenvolverse libremente en el juego y por lo tanto a poder ayudar de forma más directa a aquellos niños, que así lo requieran, a trabajar en equipo de manera más real y satisfactoria contando con el apoyo de sus compañeros de trabajo.
3. A la Institución: logrando un ambiente de trabajo más cordial para su profesorado al promover el trabajo en equipo, favoreciendo a los niños al brindarles un ambiente en el que se desenvolverán más naturalmente y al tener a unos padres de familia más satisfechos con lo que la Institución les ofrece en cuanto a una forma de trabajo más dinámica y actual.

En el Recreo Infantil Kri-Kri pasamos por diferentes dimensiones al evaluar las áreas de juego, retomando el proceso de evaluación de Eisner, se contemplan cinco dimensiones: la dimensión intencional, la dimensión estructural, la dimensión curricular, la dimensión pedagógica y la dimensión evaluativa.

- La dimensión intencional: observa el cumplimiento de las metas y propósitos de la escuela y dentro del mismo salón de clases en la aplicación misma en este caso de las áreas de juego, tomando en cuenta el punto de vista de los profesores.
- La dimensión estructural: se refiere más propiamente a la organización y planeación de las actividades dentro del salón de clases, al organizar horarios, dar tiempos o al organizar el espacio mismo y el mobiliario para la realización de las actividades.
- La dimensión pedagógica: se refiere a la forma en que cada profesor llevará a cabo el proyecto, ya que cada uno tiene su propia perspectiva o punto de vista; no hay profesor ideal, cada quien interpretará a su manera y estilo personal la forma más conveniente de llevar a cabo las áreas de juego. Aunque la presente es una sugerencia, será el mismo profesor el que le dará un estilo personal y diferente tomando en cuenta las necesidades de su grupo.
- La dimensión evaluativa: hablando ya más propiamente del desempeño de los niños dentro del salón de clases, que en la edad de nuestros niños se refiere a que los profesores están constantemente evaluando en el salón y fuera de éste, observando los comentarios, gestos, comportamiento social, preguntas y todo aquello que el alumno hace, dice, responde, entrega o propone.

Todas estas dimensiones de evaluación han ayudado para poder estar al día en nuestras Áreas de Juego procurando en todo momento mejorar las situaciones negativas o poco favorecedoras, buscando brindar a los niños, a los maestros y a la Institución misma la mejor propuesta posible.

### **3.2. AUTOEVALUACIÓN DEL DESEMPEÑO PROFESIONAL**

Mi desempeño profesional fue desde el principio el de diseñadora y coordinadora del programa; me sentí en todo momento responsable de las recomendaciones que iba haciendo y sobre todo, segura de mi formación profesional. El estar laborando dentro de la Institución y el tener conocimientos de pedagogía me sirvió para detectar el problema y para poder dar una propuesta viable y acorde a las necesidades de niños, maestros e incluso de la misma Institución.

La experiencia vivida al haber diseñado, coordinado y puesto en marcha el presente programa ha sido muy enriquecedora para mí, ya que tuve la oportunidad de utilizar gran parte de lo aprendido en la carrera de Pedagogía. Además pude vivir en carne propia mucho de lo que se dice en teoría acerca de los niños y me di cuenta de lo fascinante que esto puede ser, observar las reacciones de los niños recordando la teoría de Piaget, ver con qué alegría los niños asisten a sus áreas disfrutando cada actividad, me ha dado una gran satisfacción.

En resumen, considero toda la experiencia como una oportunidad única que me tocó vivir y que disfruté grandemente, desde la aparición de la primera idea, las primeras pláticas con la directora, las juntas con las otras maestras de grado, la organización del plan de áreas de juego, hasta el proceso de evaluación ha sido algo que bien ha valido la pena llevar a cabo.

### **3.3. IMPACTO DE LA FORMACIÓN UNIVERSITARIA EN EL DESARROLLO PROFESIONAL**

Los conocimientos adquiridos durante la carrera de Pedagogía fueron de gran utilidad para mí en todas las fases del proceso. Esta formación me permitió primero el poder detectar una problemática y una posible solución pensando en todo momento como pedagoga, tratando de favorecer el desarrollo del niño en esta edad (3 a 4 años). Partí de la observación de la situación a atender y de aquí pasé a tratar de fundamentar la propuesta con la teoría apropiada, busqué sobre las

teorías que se interesaban en el juego como una herramienta para el aprendizaje.

Es así como la formación profesional que recibí durante mis estudios de la carrera de Pedagogía me fue de gran utilidad ya que me permitió diseñar un programa acorde a las necesidades de los usuarios.

Todo educador debe estar al día con todos aquellos avances que en materia educativa se vayan dando para poder brindar a sus alumnos el mayor número de ventajas y alternativas posibles, tratando en todo momento de favorecerlos y de apoyarlos durante su proceso de desarrollo.

El haber tenido la oportunidad de llevar a cabo este programa me dio una gran satisfacción ya que he podido darme cuenta del beneficio que sigue reportando a niños y maestros; ha sido una gran oportunidad y estoy satisfecha con los resultados. He aplicado mis conocimientos y he procurado estar al día, como profesionalista me ha enorgullecido poder aplicar todo aquello aprendido en favor de mi trabajo logrando favorecer a los niños que tenemos bajo nuestro cargo.

### **3.4. EVALUACIÓN DE LAS CONDICIONES INSTITUCIONALES DURANTE EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

"Las soluciones son identificadas por el investigador con el concurso de todo el personal implicado en el sistema; pero la persona o el equipo que toma las decisiones es llamado a aceptar o rechazar definitivamente la implementación de las soluciones. Por esto el investigador evaluativo no decide ni debe hacerlo; su función es suministrar información útil para quien toma las decisiones"<sup>23</sup>

Al pensar en una posible solución a la problemática detectada lo primero que tuve que hacer fue acudir con la directora a plantearle mi idea, y la verdad desde el principio logré entusiasmarla, se interesó mucho y me dio carta abierta para continuar con esta propuesta. De no haber contado con el apoyo de la dirección de la escuela no hubiera resultado todo tan favorable para llevarla a cabo. Finalmente las decisiones fueron tomadas

---

<sup>23</sup> Op cit, p. 154.

por la directora pero en todo momento conté con el apoyo de ella y por lo tanto de la Institución.

Por parte de las otras maestras, al principio les costó trabajo pensar en mover todos sus horarios y planes de trabajo, pero poco a poco se fueron entusiasmando con la idea y empezaron a cooperar y a aportar sus propias ideas; de esta manera se enriquecieron las reuniones que se realizaban.

Para los padres de familia que en la junta de inicio del curso escolar se les ha hablado del trabajo por Áreas de Juego se han interesado con el programa y han apreciado la gran utilidad para los niños, se les indicó al principio del año escolar 2000-2001 que este sería un proyecto que se implementaría durante ese año por lo que se les pidió su apoyo para los materiales así como para su participación en caso de que la actividad así lo pidiera.

Desde el principio existió un gran interés por parte de los padres de familia lo que ayudó para que todo resultara como se había planeado. Ya en el año escolar 2001-2002, así como en el año 2002-2003, se les presentó un plan de trabajo y se les habló de las grandes ventajas que la implementación de este programa tendría para sus hijos y todo esto los motivó incluso a participar en las ocasiones en las que era necesario invitar a un padre de familia a que contara un cuento o a que ayudara en alguna actividad de cocina.

En todo momento recibí apoyo de la Institución y si esto no se hubiera dado hubiera sido muy difícil sino es que imposible, el poder llevar a cabo este proyecto.

### **3.5. REFLEXIONES Y PROPUESTAS**

La principal satisfacción al lograr sistematizar esta práctica ha sido el de ver concretado el trabajo realizado con tanto entusiasmo y esmero. Durante el tiempo en que se vivió cada etapa se trataba de ver el objetivo final al cual se quería llegar, así ahora puedo ver el proyecto que en un principio era sólo una meta, como una realidad. Actualmente se trabajan las Áreas de Juego en la misma Institución y se han podido hacer algunas

mejoras, como por ejemplo el renovar el material o mejor aún el lograr incrementarlo.

El llevar las Áreas de Juego ha permitido explotar en el niño su creatividad y su autonomía, es por esto que este seguirá siendo el principal interés, respetando en todo momento la libertad de acción que se les debe proporcionar a los niños, fomentando en ellos un mejor manejo de sus expresiones, emociones e ideas.

Se recomienda que se realicen juntas de planeación con las maestras, para evaluar los avances tanto del grupo como de manera individual. Al realizar estas juntas periódicas nos podemos dar cuenta de lo que es necesario cambiar o renovar o de qué es necesario reforzar.

Se podrán incluir otro tipo de juegos o actividades, como en el caso de algún niño que esté pasando por una situación difícil y al que se le pueda apoyar a través de juegos o actividades con respecto al problema que esté viviendo, por ejemplo: la muerte de alguna persona cercana, algún problema que se haya vivido en su familia y que le afecte, o alguna situación de carácter mundial y de la que pueda escuchar a través de los comentarios de los adultos o de algo que escuche en radio o televisión.

Se elaboró un instrumento para conocer y valorar las opiniones de los maestros. (Anexo 1). Después de analizar las respuestas dadas en este cuestionario, se establece una ventaja que considero en esta propuesta, y esta es su gran flexibilidad para enriquecerse con las necesidades e inquietudes que vayan suscitándose en cada grupo a lo largo del curso escolar proporcionando áreas de oportunidad a los niños tanto como ellos las necesiten. Asimismo, permite a las maestras variar las actividades y acomodarlas para sus propios objetivos; cada grupo, cada maestro, cada niño es diferente y es por esto que la propuesta presentada como Áreas de Juego, podrá ser adaptada tantas veces como sea necesario.

## **FUENTES CONSULTADAS**

## Bibliografía:

1. ÁLVAREZ, GARCÍA, Isaías, Planificación y Desarrollo de Proyectos Sociales y Educativos, México, Limusa, 2002.
2. ARY, Donald, JACOB Lucy, Introducción a la Investigación Pedagógica, México, Mc Graw Hill, 2000.
3. DECROLY, Ovide, El Juego Educativo, España, Morata, 1986.
4. Departamento de Educación Preescolar del Valle de México, Documento Operativo de la Práctica Docente, Gobierno del Estado de México, 2002.
5. FLORES OCHOA, Rafael, Investigación Educativa y Pedagógica, Colombia, Mc Graw Hill, 2001.
6. FREINET, Celestin, Técnicas Freinet de la Escuela Moderna, México, Siglo veintiuno, 2002.
7. GOOD, Thomas, BROPHY, Jane, Psicología Educativa Contemporánea, México, Mc Graw Hill, 1996.
8. HOHMANN, Mary, Manual de Niños Pequeños en Acción, Trillas, México, 1999.
9. LABINOWICZ, Ed, Introducción a Piaget Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza, México, Addison Wesley, 1998.
10. MEECE, Judith, Desarrollo del Niño y del Adolescente para Educadores, México, Mc Graw Hill, 2000.
11. PAPALIA, Diane, WENDKOS, Sally, Psicología del Desarrollo, México, Mc Graw Hill, 1999.
12. PIAGET, Jean, Psicología del Niño, España, Morata, 1973.
13. PIAGET, Jean, Seis Estudios de Psicología, España, Seix Barral, 1974.
14. REYES-NAVIA, Rosa Mercedes, El Juego. Procesos de Desarrollo y Socialización, México, Magisterio, 1999.
15. SEP, Programa de Educación Preescolar, México, 1992 .
16. SEP, Guía para realizar Investigaciones Educativas en el Nivel Preescolar, México, 1993.
17. SORRIBES MONRABAL M, El vitae en la educación preescolar, México, Santillana, 1992.
18. WOOLFOLK, Anita, Psicología Educativa, México, Prentice Hall, 1999.

## Artículos de Internet

1. Apuntes de psicología, El Desarrollo de la Conducta  
Piaget studies  
[http://www.lafacu.com/apuntes/psicología/desar\\_conduc/default.htm](http://www.lafacu.com/apuntes/psicología/desar_conduc/default.htm)
2. Decroly CNEP, Una pedagogía racional  
<http://www.cnep.org.mx/Información/teórica/educadores/decroly.htm>
3. IntroductionThe Vygotskian Aproach  
<http://www.massey.ac.nz/~Alock/virtual/trishvyg.htm>
4. Vygotsky's Thought and Language  
<http://129.7.160.115/inst5931/Vygotsky.html>
5. Vygotsky's Theory of Cognitive Development  
<http://www.bath.ac.uk/~pssrj/BSc/Developmental/Vygotsky.html>

## Apoyos materiales

Dentro de los apoyos materiales puedo citar las mismas instalaciones de la escuela, los salones de clase y su mobiliario, los materiales de las áreas de juego, tales como juegos didácticos, juguetes, objetos reales, material de desecho, etc. que se citan en el programa.

# **ANEXO 1**

4. Da tus opiniones en relación a los materiales y actividades que existen en cada área.

Área de Construcción

Materiales:

Actividades:

Área de Teatro

Materiales:

Actividades:

Área de Hogar

Materiales:

Actividades:

Área de Expresión Corporal

Materiales:

Actividades:

Área de Destreza

Materiales:

Actividades

## CUESTIONARIO PARA MAESTRAS.

1. ¿Te gusta trabajar con las Áreas de Juego?

Si ( )                      No ( )

¿Porqué? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. ¿Consideras que las Áreas de Juego favorecen el desarrollo madurativo del niño?

Si ( )                      No ( )

¿Porqué? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. ¿Cambiarías algo del programa de las Áreas de Juego?

Si ( )                      No ( )

¿Que  
cambiarías? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_