

1 Usuario

1.1 Necesidad: el kinder nace de la necesidad de enseñarle a los niños desde una temprana edad a colorear, leer, escribir, y demás cosas. Ya que el sistema educativo mexicano marca que desde temprana edad los niños deben asistir a la escuela.

1.2 ¿Qué es?

La educación infantil temprana es el nombre que recibe el ciclo formativo previo a la educación primaria obligatoria establecida en muchas partes del mundo hispanoamericano. En algunos lugares, es parte del sistema formal de educación y en otros es un centro de cuidado o jardín de infancia y cubre la edad de 0 a 6 años.

Esta institución tiene diversas formas de ser denominada, depende en gran medida si forma parte del sistema educativo o no, se la denomina escuela infantil, guardería, jardín de infancia, jardín infantil, parvulario, kínder, *kindergarten*, jardín de infantes, jardín maternal, etc.

1.3 Organización

1.3.1 Recursos Humanos/ Usuario

- Niños de 3 a 6 años
- Docentes del kinder
- Personal de intendencia
- Padres de familia
- Familiares de los niños

1.3.2 Recursos Materiales/ Espacios

- Salones
- Jardín de juegos
- Baños
- Área de administración
- Cocina
- Salón audio visual

1.4 Análisis del usuario

1.4.1 Niños de 3 años

+Características Motrices:

- Comen y beben sin derramar.
- No pueden estar mucho tiempo quietos.
- Le cuesta hacer dos cosas a la vez.
- Camina para adelante, para atrás, en puntas de pie, sobre los costados, talones y camina de costado.
- Domina, un poco, las frenadas bruscas.
- Mueven todo el brazo para dibujar.
- Saltan con los pies juntos hasta 30 cm.
- Sube las escaleras alternando los pies, sin ayuda.
- Toma la cuchara en posición supina.
- Le atraen los lápices y se da una manipulación más fina del material de juego.
- Pueden hacer trazos controlados.
- Pueden apilar cubos de a 9 o 10.
- Pueden doblar un papel a lo largo y a lo ancho, pero no en diagonal.
- Pies más seguros y veloces.
- Aumenta y disminuye la velocidad con facilidad.
- Da vueltas más cerradas.
- Pedalea un triciclo.
- Puede tirar una pelota.

+Conducta Adaptativa:

- No sabe señalar colores, algunos sí.
- Tiene sentido de la forma.
- Puede copiar un modelo. Ej. : cruz, círculo.
- Puede reconocer dos partes de una figura y unirlos.
- Parte de su geometría práctica es somático postural y no visual.
- Disfruta con arcilla, barro, masa, dactilografía.

+Lenguaje:

- Comienza a formar frases cortas.
- Usan adverbios de tiempo y se equivocan.
- Aumenta el vocabulario (casi 1000 palabras)

- Hacen monólogos.
- El vocabulario aumenta por las conversaciones y canciones.
- Se debe entender lo que habla.

+Conducta Personal - Social:

- Descubre que hay una realidad exterior independiente a él.
- Sabe que es una persona y que los demás también lo son.
- Realiza pequeños encargos.
- Tiene sentido del YO.
- Es inestable y tiene estallidos emocionales (berrinches)
- Puede ser violento con un objeto o juguete.
- Tiene ansiedad prolongada y celos.
- La llegada de un hermanito puede causar violenta angustia e inseguridad.
- Cuenta a sus compañeros lo que va a hacer.
- Le gustan los juegos solitarios. Juegos paralelos.
- Habla consigo mismo.
- No distingue las experiencias reales de las imaginarias.
- Le gustan los juguetes de los demás.
- Tienen algunos temores.
- Le gusta correr y jugar a ser atrapado y atrapar.

1.4.2 Niños de 4 años

+Características Motrices:

- Alternan los ritmos regulares de su paso.
- Realiza un salto en largo a la carrera o parado.
- Puede saltar con rebote sobre uno y otro pie.
- Le cuesta saltar en un pie, pero si mantiene el equilibrio sobre un pie.
- Le producen placer las pruebas de coordinación fina.
- Ya puede abotonar ropa.
- Realiza el círculo en sentido de las agujas del reloj.
- No puede copiar un rombo de un modelo.
- Puede treparse, balancearse, saltar a los costados.
- Tiene más freno inhibitorio.

+Conducta Adaptativa:

- Formula muchas y variadas preguntas.
- Es enumerador y clasificador.
- Pueden recortar figuras grandes y simples.
- Empieza a sentirse como uno entre varios.
- Su comprensión del pasado y el futuro es muy escasa.
- Mentalidad mas activa.
- Dibujo típico de un hombre: cabeza con las piernas y a veces los ojos.
- Da nombre a lo que hace.
- Su interés se sienta mas hacia el sexo opuesto.
- Se esfuerza por cortar recto.
- Puede copiar un cuadrado o un triángulo.

+Lenguaje:

- Hace preguntas ¿por qué? ¿cómo?
- Le gustan los juegos de palabras.
- Combina hechos, ideas y frases para reforzar un dominio de palabras y oraciones.
- No le gusta repetir las cosas.
- Tienen dificultades con los tiempos de verbos.
- Hacen oraciones más largas.

+Conducta Personal - Social:

- Combinación de independencia e inseguridad.
- La competición se hace mas objetiva.
- Va al baño solo.
- Se viste y se desnuda solo.
- Confunde sus pensamientos con el exterior.
- Mezcla la fantasía con la realidad.
- Tiene mas contactos sociales.
- Sugiere turnos para jugar.
- Tiene arranques repentinos y "tontos".
- Es conversador. Usa mucho el pronombre de 1era persona.
- Sabe encontrar pretextos.
- Autocrítica, y critica a los demás.

- Tienen algunos miedos.
- Enorme energía.

1.4.3 Niños de 5 años

+Características motrices:

- Tiene mayor control y dominio sobre sus movimientos.
- Tiene un mayor equilibrio.
- Salta sin problemas y brinca.
- Se para en un pie, salta y puede mantenerse varios segundos en puntas de pie.
- Puede realizar pruebas físicas o danzas.
- Maneja el cepillo de dientes y el peine.
- Se higieniza y va al baño solo.
- Maneja el lápiz con seguridad y precisión.
- Maneja la articulación de la muñeca.
- Lleva mejor el compás de la música.
- Distingue izquierda y derecha en sí mismo.
- Puede saltar de una mesa al suelo.

+Características adaptativas:

- Ordena los juguetes en forma prolija.
- Dibuja la figura humana diferenciando todas las partes, desde la cabeza a los pies.
- En sus juegos, le gusta terminar lo que empieza.
- Puede contar inteligentemente hasta 10 objetos.
- El sentido del tiempo y la dirección se hayan más desarrollados.
- Sigue la trama de un cuento.
- Puede repetir con precisión una larga sucesión de hechos.
- Toleran mejor las actividades tranquilas.
- Puede empezar un juego un día y seguirlo otro; o sea tiene más apreciación del hoy y del ayer.
- Elige antes lo que va a dibujar.
- Se torna menos inclinado a las fantasías.
- Los deseos de los compañeros comienzan a ser tenidos en consideración.

+Lenguaje:

- Tiene que hablar bien.
- Tiene entre 2200 y 2500 palabras.
- Sus respuestas son ajustadas a lo que se le pregunta.
- Pregunta para informarse porque realmente quiere saber.
- Es capaz de preguntar el significado de una palabra.
- El lenguaje esta completo de forma y estructura.
- Llama a todos por su nombre.
- Acompaña sus juegos con diálogos o comentarios relacionados.

+Conducta personal - social:

- Es independiente, ya no esta tan pendiente de que este la mamá al lado.
- Se puede confiar en él.
- Le agrada colaborar en las cosas de la casa.
- Se le puede encomendar una tarea y él la va a realizar.
- Cuida a los más pequeños, es protector.
- Sabe su nombre completo.
- Muestra rasgos y actitudes emocionales.
- No conoce emociones complejas ya que su organización es simple.
- Tiene cierta capacidad para la amistad.
- Juega en grupos y ya no tanto solo.
- Tiene más interés por los lápices y por las tijeras.
- Prefiere el juego asociativo.
- Le gusta disfrazarse y luego mostrarle a los otros.
- Comienza a descubrir el hacer trampas en los juegos.
- Posee un sentido elemental de vergüenza y la deshonra.
- Se diferencian los juegos de varones y de nenas.

1.4.4 Niños de 6 años

+Conducta motriz

- Siempre en movimiento
- Busca equilibrio en el columpio
- Le agrada luchar, patinar, saltar y hacer acrobacias

+Higiene corporal

-Mucho apetito sin buenos modales.

-Son capaces de bañarse solos.

+Expresión emocional

-Expansivos muy emotivos, agresivos, querellantes, dicen groserías.

+Miedos y sueños

-Miedo a lo sobrenatural, de la muerte de los seres queridos.

-Sueños amenazantes.

+El yo y el sexo

-Centro de su universo.

-Relaciones más difíciles con la madre.

-Investiga sobre diferencias sexuales.

-Exhibicionismo en el baño escolar.

+Relaciones sociales

-La madre ya no es más el centro.

-Discute con ella.

-Menos descortés con el padre.

-Se siente más herido por el reto del padre.

+Juegos y pasatiempos

-Muchos juegos de grupo.

-Tiene un amigo preferido.

-Juegos de ejercicios sociales.

-Colecciona, le gusta mucho juntar algunos objetos y mostrar a los demás.

+Vida escolar

-Le gusta mostrar sus trabajos.

-Comparte sus cosas con sus compañeros.

+Sentido moral.

-Los castigos no influyen demasiado en su conducta.

-Reacciona cuando se le aísla.

- +Punto de vista filosófico.
- Conciencia nueva de la muerte.
- Conoce la idea de un Dios creador.

2 Actividad

2.1 Definición de actividades

2.1.1 Niños de 2 a 3 años

- Dormir.
- Jugar.
- Comer.
- Ir al baño.
- Estar con sus madres.

2.1.2 Niños de 3 a 4 años

- Dormir.
- Comer.
- Ir al baño.
- Jugar con sus compañeros de salón.
- Realizar actividades más complejas como correr, saltar.
- Compartir actividades con otros niños de su edad.

2.1.3 Niños de 4 a 6 años

- Realizar actividades que implican el uso de sus manos y demás sentidos.
- Comienza el gusto por los deportes de alto impacto.
- Explorar cosas como subirse a sillas.
- Colgarse de arboles y otros lugares que implica riesgo para su persona.
- Realización de tareas.
- Cantar.
- Interactuar en juegos con riesgo.

2.1.4 Docentes

- Educar a los niños.
- Apoyar a otros docentes.
- Ayudar a los niños a realizar las actividades escolares.
- Atender a padres de familia.

-Cuidar a los niños.

2.1.4.1 Áreas

- Salones de clase.
- Áreas comunes.
- Jardín de juegos.
- Cocina.
- Comedor.
- Accesos al kinder.

2.1.5 Personal de intendencia

- Limpieza de salones, áreas comunes, baños, mobiliario, cocina.
- Solución de problemas relacionados con mantenimiento.

2.1.5.1 Áreas

- Salones de clase.
- Áreas comunes.
- Jardín de juegos.
- Cocina.
- Baños.
- Comedor.
- Accesos al kinder.

2.1.6 Padres de familia

- Llevar y recoger a los niños.
- Pagar mensualidad del kinder.

2.1.6.1 Áreas

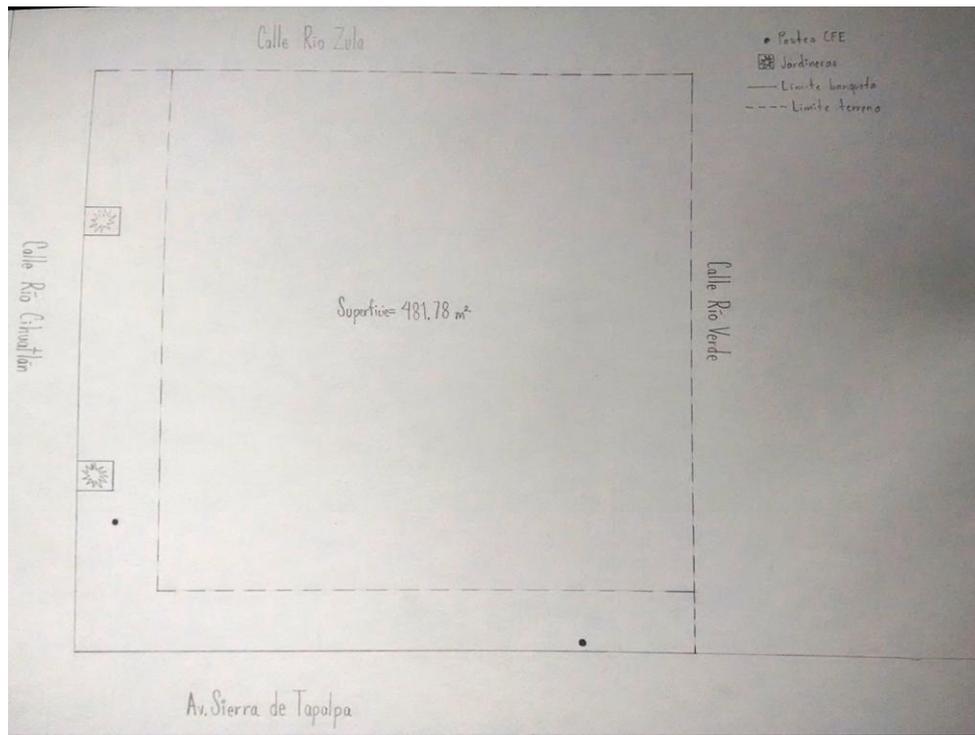
- Salones.
- Áreas comunes.
- Baños.
- Accesos al kinder.

2.2 Mobiliario

- Televisores
- DVD
- Sillas
- Mesas
- Refrigeradores
- Horno microondas
- Estufa
- Lavamos
- Juegos interactivos
- Libreros
- Guarda mochilas
- Proyector
- Estéreo
- Ventiladores
- Pizarrones

2.3 Recursos materiales

- Área de juegos
- Aulas
- Baños
- Oficina del director
- Cuarto de limpieza
- Área administrativa
- Cocina
- Bodega



- Poste CFE
- Jardinera
- Límite banqueta
- - - Límite terreno kinder