
**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

UNIDAD 14-A GUADALAJARA, JAL.



**"LA LUDOTECA: UNA OPCIÓN METODOLÓGICA
PARA INNOVAR LA PRÁCTICA DOCENTE EN
EDUCACIÓN PREESCOLAR"**

ENSAYO

**PRESENTA
LOURDES CERÓN MELO**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

GUADALAJARA, JALISCO. OCTUBRE DE 1997

CBA 8/20/92



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

GUADALAJARA, JAL. 08 DE OCTUBRE DE 1997

C. PROFR. (A) LOURDES CERON MELO
PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "LA LUDOTECA: UNA OPCION METODOLOGICA PARA INNOVAR LA PRACTICA DOCENTE EN EDUCACION PREESCOLAR"

_____ opción

E N S A Y O _____, a propuesta del asesor pedagógico C. PROFR. MANUEL MORENO CASTAÑEDA; manifiesto a usted que reúne los requisitos academicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará, al solicitar su examen profesional.

ATENTAMENTE
" EDUCAR PARA TRANSFORMAR "



Ofelia Morales Ortiz

MTRA. OFELIA MORALES ORTIZ
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES
PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 141 GUADALAJARA

SECRETARIA DE EDUCACION
DEL ESTADO DE JALISCO
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL UNIDAD No. 141
GUADALAJARA

c.c.p. Departamento de Titulación de LEPEP

I N D I C E

Introducción.....	1
CAPITULO I.....	3
1.1 Propuesta de modernización educativa	4
1.2 El juego como derecho.....	7
1.3 La comprensión y aplicación del juego en el contexto docente	9
CAPITULO II.....	15
2.1 El juego como elemento indisociable de la vida.....	16
2.2 Génesis y etapas del juego.....	19
2.3 Importancia del juego en el jardín de niños.....	21
2.4 Trascendencia de la formación en la etapa preescolar	22
2.5 Caracterización del niño preescolar	24
2.6 Importancia del juego para el desarrollo del niño preescolar	26
2.7 El nuevo enfoque de los programas de educación preescolar	27
2.8 ¿Por qué utilizar el juego como estrategia?	29
CAPITULO III.....	31
3.1 Principios metodológicos que sustentan algunas posibilidades de la Ludoteca.....	32
3.2 Retos del educador	33
3.3 Descripción general de la Ludoteca	35
3.3.1 Ludoteca en el patio de recreo: una opción metodológica	35
3.3.2 Materiales para la ludoteca	35
3.3.3 Características de un buen juguete.....	39
3.3.4 Diseño del espacio exterior.....	40
3.3.5 Participación de los adultos en la ludoteca del patio de recreo	45
3.3.6 La evaluación en la ludoteca.....	47
3.3.7 Instrumento de evaluación para la ludoteca.....	48
3.3.7.1 Conveniencia de un registro anecdótico en la ludoteca del patio de recreo	48
3.3.7.2 Sugerencias para el registro anecdótico.....	49
3.3.7.3 Formato del registro	50
3.3.7.4. Verificación para evaluación en la ludoteca	50
3.3.8 Participación de la comunidad en la ludoteca del patio de recreo	54
3.3.9 Opciones para el manejo de la ludoteca	54

3.3.9.1. Procesos de aprendizaje que generan los juegos y juguetes de la ludoteca del patio de recreo.....	55
3.3.10. Cómo manejar el tiempo en la ludoteca.	58
Conclusiones.....	59
Bibliografía.....	62

INTRODUCCIÓN

A través de la historia de la humanidad el juego ha sido parte esencial de todas las culturas. Han existido una gran diversidad de concepciones sobre éste; hay un consenso entre los diferentes autores sobre su importancia para el desarrollo. El juego no es una mera diversión, una actividad, un pasatiempo, una simple distracción, ni una ocupación para que los niños no perturben a los adultos. No es una actividad individual independiente. Jugar está en la esencia del proceso de construcción social de la personalidad del niño; es una actividad fundamental en donde se toma conciencia del comportamiento humano y los procedimientos sociales. Los juegos son producto y expresión de la cultura, varían y se valoran de diferentes maneras y en ese mundo relativamente autónomo del juego es que los niños reciben el bagaje cultural de parte de sus padres, los maestros, los medios de comunicación, la comunidad, la región, etc., rescatando la formación del sujeto con calidad y pertinencia, ya que el jugar para el preescolar es un acto natural de aprendizaje y de desarrollo.

En el juego los niños lidian con la regularidad y la habilidad para modificar los acontecimientos; pasan a comprender la importancia y la necesidad de las reglas. Ellos mismos definen las reglas para un juego, las modifican, exigen que sean cumplidas para que el juego sea posible, formando así autonomía de pensamiento, adaptación social, flexibilidad frente a las normas de comportamiento y valores en la sociedad donde están destinados a vivir.

Así pues, el conocimiento y la defensa del derecho del niño a jugar nos corresponde a los educadores, preparando un ambiente óptimo de juego espontáneo y libre en donde a través de la observación y el registro anecdótico se pueda planear un curriculum tomando en cuenta las experiencias vividas en un espacio lúdico como vehículo para crear actividades áulicas válidas en términos de desarrollo, evitando así una planeación con criterio adulto y habilidades académicas, en donde los intereses sean del maestro y quieran incluir instrucción formal, trayendo graves consecuencias para el desarrollo del niño.

Por lo anterior, en el primer capítulo de esta propuesta pedagógica se desarrolla el análisis sobre la legislación del juego como derecho, los postulados de la educación preescolar y el contexto docente en base a la observación y el registro de diferentes jardines de niños.

En el segundo capítulo se aborda teóricamente el juego basado primordialmente en las teorías psicogenéticas de Piaget, en las cuales el análisis de la génesis y etapas del juego, la función simbólica, la importancia del juego en la formación preescolar son aspectos

fundamentales para comprender la necesidad de actividades, estrategias y escenarios lúdicos, en donde se asegure la prioridad del juego como un método de trabajo pedagógico y se privilegie el juego libre como un lugar para participar en conjunto para la construcción de su propia comunidad.

En el capítulo tercero se propone una metodología para el rescate del patio de recreo con la formación de una ludoteca que estimule el juego libre como un espacio de socialización y aprendizaje de los niños, haciendo referencia a los juguetes, en el entendido de que éste no es, se hace juguete en la medida que se introduce en la dinámica del juego.

Se le da la gran importancia a la participación de los educadores y padres en los procesos de recuperación, observación y registro de la práctica del juego como evaluación para articularse en la práctica docente cotidiana.

Finalmente se ofrecen algunas sugerencias para la evaluación y el manejo de la ludoteca, así como algunas recomendaciones sobre la organización de la misma como estrategia educativa que coadyuve a la creación de espacios colectivos de juego.

CAPITULO I

1.1 Propuesta de modernización educativa en educación preescolar

A partir de la reforma de 1989 el servicio educativo manifiesta dos preocupaciones fundamentales que actualmente tienen mucho peso en el discurso y las acciones, que en materia educativa en el proyecto 2001 se encuentran latentes como objetivos trazados para iniciar un nuevo milenio. Por un lado, ampliar la cobertura del sistema educativo y por el otro, cómo elevar la calidad de la educación.

Con la finalidad de ubicarse en un marco jurídico-político con respecto a la propuesta para la modernización de la educación preescolar en México, es necesario hacer mención que con el propósito de mejorar la prestación del servicio en este nivel se crearon cambios legales estructurales y pedagógicos que están vigentes en el Plan de Expansión 2001 y son el sustento legal que respalda la fundamentación teórica y metodológica del nivel preescolar. Preceptos del Plan de Expansión 2001.

1.- "Generalizar la educación preescolar e implantar nuevos modelos educativos con participación comunitaria que permitan la expansión del servicio y su mantenimiento. Se atenderá principalmente a la población urbana marginada, rural e indígena".(1)

2.- "Integrar un modelo curricular de educación preescolar que responda a las circunstancias sociales del niño mexicano, incorpore valores universales, coadyuve al fortalecimiento de la identidad nacional y facilite su articulación pedagógica con la primaria; en estas acciones radica en gran medida la transformación cuantitativa deseada para este nivel.

3.- Se propone incorporar las actividades de educación física, artística y de promoción cultural en la práctica docente cotidiana, de la misma manera que las otras áreas programáticas para asegurar que todos los niños reciban una educación armónica". (2)

La principal consecuencia de todo esto fue la elaboración de un programa para el nivel preescolar, diseñado con características regionales, y con mecanismos para la supervisión del cumplimiento de la normatividad. Así mismo, una especial justificación legal

1. Ejecutivo Federal. *Programa para la Modernización Educativa*. Separata, Educación básica 1982

2.- Ibid

y moral de la sociedad para instituir una fundamentación basada de manera muy particular, sobre los niños con quienes y para quienes se trabaja, creando así un sistema de atención educativa reivindicadora del lugar y la importancia prioritaria del niño en la tarea educativa; esto se obtiene a partir del lugar que se le da a los sujetos involucrados en el aprendizaje, como protagonistas fundamentales del proceso, del concepto de relaciones entre ellos y los otros elementos: contenidos, materiales, espacio; la idea de evaluación y más ampliamente, el método propuesto.

La concepción que cada docente tenga sobre el aprendizaje, la forma de realizar las actividades y la manera de actuar, llevan a resultados diferentes; es decir no actúa igual un docente consciente y respetuoso del proceso de desarrollo, de las necesidades e intereses de la edad preescolar que tiene en mente un niño capaz de opinar, decidir, proponer, razonar y con iniciativa en comparación con otro docente cuyo modelo, es concebido como el niño que sabe obedecer, repetir, imitar correctamente lo que se le indica, tematizar, escuchar a los adultos, mantenerse en silencio al trabajar, etc.

Estas concepciones representan propuestas metodológicas muy distintas, con propuestas y valores que sustentan una determinada relación educativa entre los sujetos, generando un mosaico de prácticas docentes que configuran actualmente el trabajo en los jardines de niños.

Más allá de este análisis el programa de educación preescolar es el instrumento normativo de carácter técnico-pedagógico a nivel nacional y es portador de conceptos e ideas que se incorporan al saber docente, pero es innegable que ningún programa determina por sí mismo la práctica, ya que existen una serie de factores tanto políticos como sociales que le proporcionan un "tinte" particular al trabajo de cada educadora, de cada institución y a cada comunidad.

Así mismo, a pesar de la perspectiva teórica, psicológica y pedagógica que sustenta la ideología de un determinado modelo con referencia a la concepción del aprendizaje, es importante reflexionar sobre la coherencia entre la teoría y la práctica.

El P.E.P. 92 contiene diversas líneas de contenido que se operativizan en forma integral, y conceptualiza al niño como un ser con historia personal, familiar, con identidad y

sentidos personales que lo hace un ser diferente a los demás. Por lo tanto se le da contenido al juego individual enriquecido con el juego colectivo.

El juego del niño desde una perspectiva no programada, como un extraordinario vehículo de simbolismos y significados personales, los cuales más tarde tendrán impacto en los juegos colectivos, generan un aprendizaje armónico e integral.

Reconocer el juego implica dos compromisos, por una parte del docente, con una actitud observadora e interesada en registrar los episodios lúdicos, enriqueciendo así los distintos aspectos del quehacer cotidiano escolar, y por otra, una práctica que conciba al juego como parte fundamental del desarrollo y aprendizaje, es decir, que le permita al niño desplegar todo su potencial creativo, ser escuchado y reconocido, que considere el acto de jugar como un valor constitutivo del niño preescolar; implica también, "hablar" con libertad un lenguaje natural e incorporar paulatinamente el dominio de distintos lenguajes: matemático, oral, escrito, corporal y otros, constituyéndose así como un ser autónomo.

Existen diferentes vertientes teóricas en donde podemos sustentar la trascendencia del juego en el niño preescolar. Así se realizará a través de los diferentes capítulos de esta propuesta, sin embargo, se hace necesario en este espacio mencionar los objetivos de educación preescolar como una referencia primordial para entender el sentido de lo que debe ser este nivel, y precisar que los objetivos están definidos como proceso de desarrollo como la base de los aprendizajes del niño preescolar.

Partir de estos objetivos implica el análisis de cada una de las dimensiones de desarrollo: afectiva, intelectual, social y física, en el entendido que éste proceso es íntegro, por lo tanto, no se conceptualizan como conceptos disociados ya que cada uno de ellos confluye en la personalidad del individuo.(3)

Desarrollo afectivo

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

3.- Cfr. *Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños*. S.E.P. México 1993 p. 13-17

Desarrollo social

* Que el niño desarrolle la cooperación a través de la incorporación gradual al trabajo colectivo y de pequeños grupos logrando paulatinamente la comprensión de otros puntos de vista y en general del mundo que lo rodea.

Desarrollo intelectual

* Que el niño desarrolle la autonomía en el proceso de construcción de su pensamiento, a través de la consolidación de la función simbólica, la estructuración progresiva de las operaciones lógico-matemáticas y de las operaciones intralógicas o espacios temporales esto lleva a establecer las bases para sus aprendizajes posteriores particularmente en la lecto-escritura y las matemáticas.

Desarrollo físico

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

Todos estos objetivos implican el manejo de estrategias adecuadas al momento del proceso de desarrollo que viven los preescolares, para alentarlos a ser creativos, independientes, solidarios, cooperativos, transformadores, críticos, seguros, estables, expresivos, en una palabra autónomos, procurando siempre se desarrollen en un ambiente de libertad, construyendo y evolucionando para entender el mundo y relacionarse con los demás. En esta intensa búsqueda del saber, el preescolar se empieza a desarrollar a través de un lenguaje natural, significativo y placentero en donde el niño elabora sus experiencias afectivas, socializa con otros niños, descubre, investiga y construye conocimientos; me refiero al acto mismo de jugar; jugar, desde una perspectiva de acción, de función constructivista, haciendo referencia al sujeto que lo realiza y con sentido para aprendizajes significativos.

1.2. El juego como derecho

La educación preescolar constituye uno de los principales momentos en la vida de los sujetos, representa no sólo un espacio de aprendizaje, sino también es un lugar donde la sociedad nos permite jugar, donde se estimula la imaginación, la creatividad y la exploración con la finalidad de llegar a la transformación y así adquirir autonomía de pensamiento. Implícito en todo este proceso se encuentra la interacción con niños y adultos

que estimula la autonomía moral para formar parte de una sociedad. Toda esta experiencia se vive intensamente en el juego, como una actividad con posibilidades de auto-expresión, de auto-descubrimiento, de exploración y de experimentación con sensaciones, movimientos y relaciones con las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

El juego es una de las actividades de mayor posibilidad para generar nuevos modelos de relación y comunicación no sólo entre niños, sino también entre niños y adultos. En el juego se ejemplifica la vida diaria, se expresan y crean emociones, así como sentimientos que albergan los sujetos en la vida cotidiana, se inventan nuevas formas de vida, de comportamientos y actitudes, que al asumirlos al juego crean mecanismos de socialización.

Los juegos son producto y expresión de la cultura de una comunidad, escuela, región y varían y se valoran de maneras diferentes de una cultura a otra; los juegos forman parte fundamental de los patrones de crianza de los sujetos.

La exaltación del juego como derecho universal de la niñez rescata de una vez y para siempre su valor en el proceso de formación de las personas. En la reflexión sobre la calidad y pertinencia de la educación preescolar se fundamentan estrategias de protección y promoción del desarrollo de la niñez.

Si jugar es un derecho del niño, la defensa de ese derecho y la garantía de su realización deben estar en el ámbito jurídico y en las instituciones preescolares como promotoras, generadoras y defensoras del derecho del niño a jugar.

En relación al derecho jurídico tenemos a la Convención de la Naciones Unidas sobre los derechos de los niños, que afirma en su artículo 31:

1. "Los Estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes". (4)

2. Los Estados partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y estimularán la creación de oportunidades adecuadas en condición de igualdad para que participen de la vida cultural, artística, recreativa y de entretenimiento" (Incluyendo específicamente el juego).

Por lo menos los países que han ratificado su compromiso en las Naciones Unidas tienen la determinación legal (obediencia a una norma internacional ratificada por el país) de

4 Nelson, Ortiz P. *El Juego como derecho y dimensión de la cultura en favor de la niñez*. Santa Fe de Bogotá. Ediciones Forum Pacis, 1995. P. 52

proteger el tiempo de la infancia, garantizando a los niños condiciones de jugar.

Así mismo el Estatuto del Niño y del Adolescente (lei N° 8.069/90) establece la directriz de que: "Los municipios, con apoyo de los estados y del gobierno federal estimulen y faciliten la destinación de recursos y espacios para programaciones culturales, deportivas y de recreación para la infancia y la juventud" (art. 59).

Si jugar es natural en el niño, si la infancia es una edad de juego, si es la actividad más intensa, más extensa, más característica de la infancia, no se puede concebir la infancia sin juego.

El derecho del niño a jugar implica el deber del Estado a hacer cumplir los artículos antes citados, y a las instituciones de educación preescolar a hacer un trabajo pedagógico basado en el juego y a crear espacios que inviten al niño a jugar espontáneamente, en donde afirmen el derecho de los niños al juego en una práctica a través de la experiencia directa, orientada al juego como componente esencial de un curriculum basado en el conocimiento acerca del desarrollo infantil, preparando un ambiente de aprendizaje en el cual el juego autoiniciado, autodirigido y apoyado por el docente dé por resultado una práctica educativa válida en términos de desarrollo.

1.3 La comprensión y aplicación del juego en el contexto docente

En la práctica docente en el nivel de educación básica, específicamente en el nivel preescolar, y de acuerdo con los objetivos que se persiguen, se establece el conflicto entre el deber ser y lo que sucede en la práctica docente cotidiana, es decir, en este nivel educativo recae la misión de formar institucionalmente al niño y de orientarlo socialmente de acuerdo con nuestro sistema educativo, apoyándose en planes y programas establecidos que centran su atención en juegos y actividades que favorecen el desarrollo integral de los educandos.

Es conveniente destacar que, aún cuando el juego es una actividad central como una estrategia posibilitadora y potencial, por lo general es una herramienta tratada superficialmente en la práctica cotidiana; o por el contrario es una práctica exhaustiva tradicionalista y conducida desde una perspectiva simplista con la involucración directiva del docente sin observar, rescatar y registrar el proceso de desarrollo social, cognitivo, divergente, físico y trascendental que tiene para los individuos de por vida.

Es necesario señalar que la educadora es la encargada de ayudar al preescolar a desarrollar sus potencialidades y a vivir de un modo más pleno su vida, sin embargo es frecuente que en la experiencia docente se implementen actividades académicas tradicionalistas partiendo de contenidos temáticos y objetivos conductuales, dejando olvidado los objetivos de desarrollo y las situaciones comunitarias que rodean al pequeño preescolar, convirtiéndose así en una práctica cotidiana tradicionalista rodeada de temas de aprendizaje, los cuales se manifiestan rutinarios y continuamente repetitivos, generándose así una mínima experiencia innovadora y dejando al juego como una actividad más que solamente tiene reservado un horario y un espacio.

Lo anterior es la consecuencia de una práctica cotidiana con necesidades e intereses que parten desde una visión de adultos (maestros, comunidad, padres de familia y sociedad) los cuales consideran al aprendizaje como algo estático y lineal, en el que los conceptos deben ser aprendidos académicamente y las habilidades del preescolar desarrolladas en base al programa vigente, en el cual se considera la calidad de la educación desde las necesidades del niño como una idea sustentada en conceptos teóricos y metodológicos, sin embargo, la realidad sobre la potencialidad de la propuesta de dicho programa en algunas ocasiones se ve opacada por la currícula que intenta recuperar este precepto, pero lejos de ser así, se ha convertido en un constante esfuerzo por tratar de entender cómo aplicar la metodología sin limitar al preescolar y cómo reducir la autoridad del docente siendo ésta un obstáculo para que el niño pueda construir su propio aprendizaje.

De acuerdo con lo anterior, considero que esa intensa búsqueda que el docente experimenta podría ser encontrada si se involucrara en el juego con los niños, si tomara una actitud responsable con respecto a esta actividad, y su currícula partiera de esta necesidad y derecho infantil, aplicándola como la forma más natural de continuar el proceso de desarrollo que inicia en el hogar, el cual se favorece en este nivel educativo.

Reflexionando sobre la importancia de lo antes mencionado, es necesario que la educadora ~~amplíe el trabajo teórico, que con respecto al juego se refiere~~ y realice una vinculación estrecha de cómo el niño estructura el conocimiento social, cognitivo y físico, su intervención en este proceso lúdico, venciendo así la premura académica de contenidos poco

significativos, y privilegie al juego como una experiencia creativa, interactiva, posibilitadora de solución de problemas, de imágenes mentales que generen ideas innovadoras que acerquen al niño con la lectura y la escritura, a la construcción de la lógica matemática, y por ende, que promueva la inteligencia de manera natural graduada, activa, orientada hacia el niño, respetando así verdaderamente sus intereses con base en una herramienta que por naturaleza el niño domina, dando al docente verdaderas evidencias para registrar y evaluar los episodios lúdicos.

Por otra parte, con la finalidad de rescatar y conceptualizar al quehacer cotidiano como una labor dinámica, no hay que olvidar en este contexto docente las implicaciones del ámbito social donde se desenvuelve la escuela, que genera una controversia de que la currícula parta del juego, es decir, la difícil tarea de establecer el "puente" sobre el cual los padres de familia comprendan que a través del juego el niño preescolar tiene la facultad de aprender por el perfil que lo caracteriza y la riqueza que el juego encierra, y no se conceptualice como una práctica estéril que genera únicamente diversión.

Si bien todo lo antes expuesto intenta dar una panorámica sobre la realidad a la que se enfrenta la educadora, en el transcurso de este trabajo trataré de generar una nueva cultura académica de la importancia y la aplicación del juego para crear espacios en donde se asocie infancia con juego, y juego con aprendizaje, se respete la libertad y la autonomía, en donde se reafirme la capacidad de autodeterminación del niño, generando un juego no de competencia, sino de cooperación, participación y solidaridad que posibilite al niño a la convivencia social, un juego en donde el desarrollo cognitivo tenga un "común denominador" en donde las características individuales especiales de la personalidad de cada sujeto alcancen sus etapas críticas para generar conflictos cognitivos que el niño debe resolver.

Con el propósito de expresar de manera objetiva las limitaciones que presenta la práctica docente, en donde el juego no tiene el valor significativo como herramienta de aprendizaje, a continuación se procederá a dimensionar esta problemática:

A partir de la experiencia como consultora técnica, en donde se llevan a cabo observaciones directas, registros de diferentes prácticas docentes, consejos técnicos de centros de trabajo y grupos de aprendizaje en la zona 150 y 101 de educación preescolar en

Puerto Vallarta, se registra una práctica educativa en donde la educadora juega con sus alumnos únicamente en ciertos espacios de tiempo indicados para esta actividad en la planeación diaria. El resto del tiempo trata incesantemente de introducir a los niños a los roles adultos como acuerdos de grupo, temas específicos, un comportamiento adecuado de acuerdo con un grupo social, como si desde siempre el niño supiera comportarse, sin analizar que para el pequeño preescolar es su primera experiencia social y está pasando por diversas etapas de desarrollo que no le permiten comprender las reglas sociales de grupo, amén de que está caracterizado por su egocentrismo, y por naturaleza gusta de jugar la mayor parte del tiempo, usando esta actividad como un aprendizaje cotidiano y natural, y así paulatinamente va incorporando experiencias para irse adaptando a las reglas de la sociedad y de esta manera entrar al proceso de asimilación y acomodación de estos lineamientos.

Este concepto puede ampliarse si se describe una escena de los problemas más reiterados que se viven en la práctica cotidiana en la educación preescolar:

Maestra.- ¡Por favor, siéntense, pónganme atención!... ¡Carlos, Juan, vengan, ya dejen eso! (los demás niños le hablan todos a la vez). Un poco molesta les contesta -¡Sí, sí , ya siéntate!

Los sienta en semicírculo y empieza a cantar "las manos a guardar", y más tarde los controla cantando "un candadito nos vamos a poner".

Una vez controlados los cuestiona: -"¿Les gustó lo que hicimos hoy? Los niños en tono pusilánime contestan un arrastrado "Síiiiiii".

- ¿Qué quieren hacer mañana?

Los niños, con el mismo desánimo de antes contestan. Naaaadaaaa.

Verónica, una de las niñas más integrada a las actividades del grupo, le dice: ¡Maestra, yo quiero pintar!, e inmediatamente Roberto reacciona diciendo: ¡Yo quiero correr!

La maestra se dirige a los dos únicos niños del grupo que propusieron algo, y de acuerdo con las sugerencias de éstos, se empieza a planear el día siguiente.

Entre tanto, el resto del grupo se empieza a desesperar, algunos se salen, otros se asoman por la ventana y se brincan mientras la educadora sigue con su discurso sobre la planeación del día siguiente.

- ¿Qué quieren que hagamos con los animales del rancho, pues?

Juan, un pequeño muy activo, agita la silla de Rosa, pega en la mesa como símbolo de protesta y hace llorar a Pablo, un niño extremadamente tímido.

La maestra observa su reloj, corrige a Juan, amenazándolo con decirle a su mamá, y le propone al grupo despedirse cantando con el coro "Son las doce".

Da la orden de subir las sillas y anima a los niños recordándoles que ya se van a sus casas.

Como se puede observar, la situación ejemplificada nos muestra un constante diálogo entre el docente y los pequeños, donde el protagonismo de la educadora se hace notar, y no se privilegia al juego para entablar un diálogo que de verdad estimule a los niños para la planeación de las actividades. Esto supone que la educadora está preocupada por una práctica docente en donde las actividades y el diálogo son preponderantes y se encuentran planteadas en base a una temática, dando espacios limitados al juego, desvinculando entre sí el aprendizaje, el juego y el desarrollo, implementando una metodología conductista.

Así la práctica se torna en una constante repetición de temáticas y actividades, y sobre todo, un aprendizaje poco significativo por carecer de estrategias que privilegien al juego como práctica cotidiana, que permita nutrir la conducta lúdica y hacerse responsable de esta actividad, haciendo un esfuerzo por potenciar y alentar la creación de situaciones de juego en el quehacer educativo.

Ahora bien, en base a este análisis surgen una serie de interrogantes a las que sería muy pertinente tratar de dar respuesta. A pesar de la importancia que el juego tiene en los programas ¿por qué el docente no lo aplica?, ¿por qué el juego es tan despreciado y devaluado en el aprendizaje?, ¿por qué es considerado como algo introductorio?, ¿es juego o es trabajo? ¿el porqué de la premura académica?, ¿cuál es la trascendencia del juego en el proceso de desarrollo en la edad preescolar?, ¿qué es lo que estamos haciendo mal?, ¿qué es lo que debemos hacer?

En consecuencia, la razón por la que seleccioné al juego como tema específico de este ensayo obedece a dos aspectos:

- Debido al desconocimiento de los padres de familia con respecto al juego como potencial formador para generar procesos de socialización y aprendizaje significativo
- Por otro lado, para revalorar al juego en la práctica docente como la estrategia facilitadora que promueve el desarrollo integral del niño, cumpliéndose así con los objetivos del nivel preescolar.

Con la finalidad de determinar las bases que sustentan el presente trabajo, a continuación se plantean los siguientes objetivos:

- 1.- Conceptualizar la trascendencia del juego como espacio y proceso de formación del preescolar.
- 2.- Establecer líneas de reflexión o aplicación para el enriquecimiento de la práctica docente de la educadora teniendo al juego como el eje central.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 El juego como elemento indisoluble de la vida

Se considera que el movimiento de educación preescolar sistemático surgió como una necesidad social y familiar que, paulatinamente de acuerdo con la gran importancia y experiencias que se reflejaron de este nivel educativo, dio por resultado el desarrollo de nuevas teorías educativas que permitieron aprovechar las virtudes de iniciar la tarea pedagógica con niños pequeños.

Como producto de estas experiencias los estudiosos de esta materia como Froebel, Montessori, Decroly, Piaget o Freinet -por mencionar algunos- observaron muy de cerca la naturaleza infantil y su espontaneidad, así como, el desarrollo del niño, para favorecer su autoeducación y brindar una formación integral y armónica con esfuerzo y ejercicio individual.

Montessori considera: El desarrollo del niño, se caracteriza por el esfuerzo y el ejercicio individual, no se presenta como un simple fenómeno natural relacionado con la edad, sino también deriva de las manifestaciones psíquicas. Es muy importante que el niño pueda recoger las imágenes y mantenerlas claras y ordenadas, porque el ego edifica su propia inteligencia, gracias al vigor de las energías sensitivas que las guían. Por medio de esta labor interior y oculta se construye la razón, es decir, lo que, en última instancia caracteriza al hombre ser racional. Individuo que, razonando y jugando puede mandar, y cuando manda se pone en movimiento. (1)

Puesto que el niño es un ser esencialmente activo, el movimiento y el juego son el camino para que la inteligencia logre captar el mundo que los rodea, generándose así, un proceso de auto-expresión en donde el niño encuentra goce y satisfacción que responden a su profunda necesidad lúdica.

Es por ello, que el jardín de niños debe brindar a los infantes el ambiente propicio para favorecer en todo momento el juego como factor indispensable para promover un aprendizaje por la vida y para la vida en donde el conocer, el ser y el hacer sean de igual importancia creando seres autónomos, racionales y prácticos, capaces de autogestionar e integrarse individual y socialmente a todas las situaciones que se le presenten, creando

1 Montessori, María. *El niño. El secreto de la infancia*. Ediciones Araluce. Barcelona. 1937 P. 156.

innovaciones en la vida cotidiana.

Por lo tanto, el juego en la vida del preescolar es una fuente inagotable de aprendizaje y desarrollo, que genera movimiento, actividad, creación, afinación, construye la inteligencia y que prepara al niño para formar parte del ambiente, construyendo así, la personalidad que le permita llegar a la etapa adulta como un ser maduro, feliz y pensante.

Eminentemente el juego ha sido y será para todos los estudiosos de la educación una compleja actividad en donde diversas controversias han surgido y de las cuales se han desprendido diferentes teorías que tratan de definir la actividad lúdica, su naturaleza y su función en el aprendizaje preescolar, generando en ocasiones desacuerdos entre un autor y otro, pero no podemos soslayar que los diferentes psicólogos, pedagogos e investigadores coinciden en la importancia del juego en el aprendizaje y el desarrollo infantil como actividad primordial de la niñez, su involucración en el proceso de socialización y su estrecha relación, como generador por la necesidad infantil.

Dentro de este contexto existe gran interés de sustentar teóricamente este ensayo, desde, diferentes visiones teóricas que auxilien a los educadores a innovar y descubrir nuevas formas de aprendizaje reflexionando sobre la práctica cotidiana, haciendo una revisión sobre la metodología que se implementa en el jardín de niños.

A menudo se cree que el desarrollo cognitivo infantil depende únicamente de la madurez orgánica del sistema nervioso o bien, por la razón, sin embargo no podemos negar la importancia que tiene el aspecto madurativo en el proceso de los infantes, pero es necesario tomar en cuenta los factores de transmisión social, la experiencia y sobre todo la actividad intelectual del sujeto que aprende. A la experiencia que se adquiere a través de la acción, las vivencias y el ejercicio, el cual se le denomina actividades de trabajo y es el jardín de niños el nivel encargado de generar este trabajo escolar, que deberá responder y adaptarse a las necesidades esenciales del niño de 3 a 6 años de edad por lo que deberá ser en todo momento actividad-juego, la cual debe adoptar nuevos planteamientos sobre el aprendizaje, satisfaciendo así las múltiples demandas infantiles.

Ello exige por parte del educador un conocimiento pleno sobre el proceso de desarrollo del niño preescolar, sus características evolutivas, concibiéndolo como un

bio-psico-social, con necesidades e intereses, con capacidad creadora y con la espontaneidad suficiente de jugar para conquistar la vida.

Al respecto Freinet explica:

El niño juega y juega más que el adulto porque hay en él un potencial de vida que lo inclina a buscar una amplitud mayor de reacciones. Grita de buena gana, en vez de hablar, corre sin cesar en vez de caminar y luego cae profundamente dormido con la cuchara de sopa en la boca, y nada lo despertará sino hasta la mañana siguiente. La actividad que le permiten o le toleran los hombres y los elementos no basta a gastar la totalidad de ese potencial de vida; necesita un derivativo que no puede imaginar completamente y se contenta con copiar de la actividad de los adultos adaptándola a su medida. (2)

Otra afirmación la establece Vygotski: "El niño se desarrolla a través del juego y a su vez es una actividad conductora la cual determina la evolución del niño". (3)

Hablando sobre el desarrollo del niño en términos generales es primordial conocer los incentivos que promueven al niño a actuar, con la finalidad de poder comprender el proceso evolutivo en el que se encuentran, reconociendo que como seres únicos e irrepetibles, cada uno tiene un ritmo de desarrollo muy particular y bajo este criterio, los niños pasaran de un estadio a otro con un avance relacionado, con un profundo cambio ante las inclinaciones, incentivos y estímulos que se manifiestan a través del juego como forma de actividad.

La influencia del juego en términos de desarrollo es enorme, el niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica, considerándose al juego como una actividad que determina la evolución del niño.

Desde el punto de vista del desarrollo, se hace necesario adoptar preceptos desde una perspectiva psicogenética que proporcione elementos teóricos con respecto a los diferentes estadios por los que transitan los niños de 3 a 6 años, así como métodos de trabajo con bases teóricas como Vygotski, Freinet y Montessori, las cuales nos den elementos necesarios para analizar y tratar de mediar la problemática planteada intentando encontrar metodologías factibles que se puedan implementar en los jardines de niños.

Por otra parte, es fundamental contestar algunas interrogantes que nos lleven al análisis con respecto a la vinculación entre el juego, el aprendizaje y la evolución de los niños

2 Freinet C. *La Educación por el trabajo*, Fondo de Cultura Económica, México, 1967
Pag. 129

3 L.S. Vygotski. *El papel del juego en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona. Crítica, 1988 P.P. 141 - 158.

niños preescolares, consolidando así, la percepción y conceptualización sobre la actividad lúdica en esta etapa crucial de la vida.

2.2. Génesis y etapas del juego

Enfoque Psicogenético.- El niño en su desarrollo "pasa" por diferentes etapas cognitivas durante las cuales va evolucionando para llegar a la etapa adulta. Piaget en 1961, en su obra "La formación del símbolo en el niño", establece que de acuerdo con el nivel de desarrollo cognitivo en el que se encuentra el niño, surgen los intereses lúdicos que se manifiestan latentes en las conductas de los infantes a través de la organización, interacción y experimentación, integrando los procesos de asimilación y acomodación de los aprendizajes que generan evidencias significativas que el sujeto que aprende, transforma y lo transpala en juego simbólico, el cual consiste en representar una idea en suceso, un objeto, una situación, un afecto etc. Por medio de un significante el cual, cuando se ocupa de los funcionamientos referentes al conjunto de los significantes diferenciados se les denomina **semiótica**.

En virtud de lo antes expuesto, es esencial distinguir las conductas por las cuales los infantes transitan. De acuerdo con Piaget, el juego se inicia desde las primeras manifestaciones de disociación entre la asimilación y la acomodación, desde que el pequeño vive el placer de agarrar, balancearse, es decir, repetición de conductas sin un propósito de aprendizaje, simplemente porque genera alegría y satisfacción de dominarlas con el descubrimiento del poderío característico del juego sensorio-motor, también conocido como juego de ejercicios, el cual no supone de ninguna técnica en especial; son simplemente un juego variado de conductas, que no modifican sus estructuras.

El juego de ejercicio constituye el inicio de la actividad lúdica en los niños y puede presentarse durante toda la infancia, ya que como dijimos anteriormente, proporcionan un sentimiento de dominio o poder, el cual son parte del desarrollo del niño preescolar.

A partir del término sensorio motriz, aparece la función simbólica (con ciertas variantes de acuerdo con el contexto social que vive cada individuo) aparece y es

evidentemente observable a través de las conductas en la utilización de significantes diferenciados observados por la evocación representativa de un objeto.

"La función simbólica Es un factor determinante para la evolución del pensamiento del niño y consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos y personas en ausencia de ellos". (4)

Conforme hace su aparición el lenguaje y se da paso a la función simbólica, la cual se manifiesta durante el proceso de apropiación sistemática del lenguaje -entendiéndose como el sistema de signos colectivos y la simbología individual permitiendo el desarrollo del pensamiento del niño-.

Para Piaget el apogeo del juego infantil es el juego simbólico, ya que trae consigo una intensa adaptación al mundo social adulto. En la segunda parte del periodo preoperacional (de 4 a 6 años) el pequeño da comienzo al juego simbólico con reglas, es decir, más ordenado. En este momento empieza a asimilar el mundo de las reglas y debe por fuerza hacer una acomodación del egocentrismo que lo caracteriza en esta etapa de la vida, conociendo, asumiendo y aceptando el punto de vista de otros, emergidos a un mundo de realidades sociales.

El juego con reglas empieza a asumirse aproximadamente a los 4 años y se reafirma de los siete a los once años, en esta primera etapa, la permanencia de este tipo de juego proporciona al niño elementos sociales y un ambiente de lenguaje coordinado, se dejan atrás los monólogos para entablar diálogos establecidos, negociaciones e imitaciones dando paso a lo que Piaget llama simbolismo colectivo.

Por lo tanto la diferencia entre el juego simbólico y el juego de reglas estriba en que el "primero es una actividad individual egocéntrica y el segundo es un juego netamente social". (5) es así como, en el juego con reglas se introduce en el preescolar el pensamiento cooperativo, el cual le permite aceptar irregularidades, obligaciones y compromisos, estructurando en su pensamiento que un grupo de personas puede establecer las reglas a seguir permitiendo conocer el orden, la coherencia, la cooperación y la adaptación del

4 Arroyo de Yazchine Margarita, otros P.E.P. (1) S.E.P. P. 26

5 Jean Piaget. *Play, dreams and imitation in childhood*. New York, 1962. P. 87

pensamiento a una realidad objetiva, gracias a la socialización.

El juego en consecuencia, es el recurso más valioso que tiene el niño preescolar para asimilar el mundo que lo rodea, tendiendo un puente entre el juego sensorio motor y la representación en el pensamiento.

Piaget, percibe que el niño a través de la imitación, acomoda la realidad de su ambiente, haciéndolo suyo, llevando a cabo una interiorización, balanceando la realidad y la fantasía con la asimilación de su experiencia. Estos dos procesos están estrechamente combinados, aunque a menudo la imitación antecede al juego, sin embargo el autor que nos ocupa afirma que la distinción reside en las sonrisas y los signos de placer que acompañan al juego y la seriedad que se manifiesta en el intento de la imitación propiamente, la cual sólo se puede manifestar cuando existen estructuras que lo permiten.

2.3 Importancia del juego en el jardín de niños

En la práctica cotidiana de las instituciones preescolares se le otorga eminentemente al juego una particular participación. Sin embargo, a menudo los adultos ignoramos las necesidades reales que generan motivaciones que mueven al infante a actuar, impidiéndose así, que lleguemos a comprender, el progreso de un estadio evolutivo a otro, ya que todo avance está relacionado con un profundo cambio, respecto a los estímulos, inclinaciones e incentivos.

Es por ello, que en la realidad docente es difícil comprender que el juego permite nuevos aprendizajes que repercutirán en la construcción y maduración de las estructuras cognitivas y sociales del niño; no podemos entender la particularidad de las actividades lúdicas como eje medular de la educación preescolar, es complejo entender que el juego es la única verdad para el preescolar, y para el adulto el proceso más idóneo y seguro para generar transformaciones de la psiquis del niño en su conjunto.

El aprendizaje preescolar en donde el eje metodológico y curricular está basado a través del juego, comprende el inicio a generar en cada sujeto su propio aprendizaje, dejando a un lado la simple transmisión de conocimientos del adulto al niño, eliminando una práctica

fragmentada, con intereses y necesidades magisteriales, ejercitadoras, restringidas a la capacitación de habilidades, específicas, repetición, memorización, seguimiento y planeación desde una visión adulta que adapta al niño al currículum, haciendo todos los intentos por restringir el juego, favoreciendo su aparición como un gran premio o bien generando una actividad rutinaria y estructurada, la cual se hace presente en la cotidianidad de los jardines de niños en donde cada día, cada mes y cada año cantan y juegan lo mismo.

Para poder entender las verdaderas necesidades de los niños preescolares es necesario que los adultos que trabajamos en este nivel, aceptemos a los niños como son y con aceptar me refiero a respetar el derecho del niño a jugar, dejar de manipular al sujeto que aprende, encasillándolos a los roles o temáticas preconcebidas por los adultos en sus programas u objetivos personales para quedar bien con otros adultos.

De ahí la importancia del juego como eje central de la actividad preescolar, como fuente inagotable de aprendizaje y desarrollo, concebidos como entidades interactuantes que transforman las estructuras intelectuales, sociales, afectivas y físicas del niño. El juego, además atiende a las verdaderas necesidades de la etapa preescolar, por lo tanto, es responsabilidad del docente tener una imagen teórica clara para poder evaluar y diseñar estrategias metodológicas que estén acordes con el momento de desarrollo y aprendizaje en que se encuentre su grupo.

2.4 Trascendencia de la formación en la etapa preescolar

En lo que respecta a la función del juego como aprendizaje, para la visión adulta es un entretenimiento, una distracción, que dista mucho de la obtención de productos concretos que se traduzcan en un trabajo a realizar.

En el mundo adulto, la libertad y la improvisación son válidas sólo cuando realizan actividades a festejar y siempre vigilante de las leyes sociales que rigen, y a la organización de las mismas.

El juego para el sujeto que se encuentra en proceso madurativo de la adultez "no puede dejar de obedecer las reglas que algunas veces son únicamente imitación o caricatura de las leyes que rigen en la sociedad".(6)

Para el niño, es una actividad muy seria, que implica que todas las potencialidades de su personalidad se manifiesten y hace uso de todos sus recursos en cada juego que realiza. Jugar es una actividad natural, es una actividad de experimentación, y de construcción en donde se aprende a controlar la angustia, a conocer el cuerpo, a representar el mundo exterior y más tarde a actuar sobre él, utilizando la creatividad y adaptabilidad a cada situación que se presenta.

Siempre es reconfortante y asombroso observar la entrega que un niño hace en cada juego y con los juguetes; a construir una y mil veces las torres, los castillos, casas, etc., manifestación de gran creatividad e imaginación creadora que genera un trabajo cognitivo, significativo para las etapas posteriores del sujeto.

El juego encierra en sí mismo una posibilidad enorme de comunicación y representación que se encuentra evidenciada por las actitudes del niño, el cual expresa su realidad interior, que está representada en los temas de sus juegos y por otra parte la representación del mundo interior y la explicación que se da a sí mismo, vinculado con esa concepción interior de la que ya hablamos.

Otra particularidad del juego es la comunicación en sus múltiples manifestaciones que van desde el monólogo hasta el juego, de establecer con otros relaciones o bien el juego social, juegos en equipo o el juego de reglas en donde la comunicación tiene ya un criterio y requiere de un control a la frustración para ganar o perder.

Por las grandes diferencias que he explicado con anterioridad acerca de la concepción que el adulto y el niño tienen acerca del juego se puede atribuir el porqué el juego no es el eje medular en toda la actividad, en educación preescolar y que más bien es tratado como un "derecho" que da el adulto a jugar cuando los deberes estén terminados y los centros de interés que sin duda se dan, se hayan trabajado como actividades aisladas del juego en donde

(6) Arfouilloux Jean, *el Juego, en El juego en la entrevista con el niño* Ed. Moroua Madrid 1977 p.p. 91-101

el niño encuentra algunos satisfactores, pero todavía y siempre, necesitará la actividad lúdica para satisfacer un aprendizaje significativo.

Todas estas descripciones se unen, en definitiva sobre la trascendencia de la formación en la etapa preescolar, la cual implica un proceso orgánico de maduración así como en las experiencias que el sujeto activo adquiere actuando sobre su mundo usando la retroalimentación, planteándose hipótesis cada vez más útiles de la realidad.

Por lo tanto, qué actividad puede tener mayor trascendencia en el desarrollo y el aprendizaje que jugar y es responsabilidad del adulto crear ambientes óptimos que inviten al niño eternamente a jugar y la currícula parte de los intereses lúdicos como método pedagógico que centre el aprendizaje preescolar.

2.5 Caracterización del niño preescolar

El niño en edad preescolar presenta características específicas en cuanto a desarrollo y aprendizaje se refiere, ya que como ser único e irrepetible se concibe como un ser biopsicosocial y su personalidad está en proceso de construcción. Asimismo, piensa y siente en forma particular y tiene formas muy personales de aprender y expresarse, gusta de conocer y descubrir el mundo que lo rodea y posee una historia individual y social, producto de las relaciones con el mundo externo que lo rodea.

Para poder caracterizar al niño preescolar es necesario hacer una reflexión sobre los perfiles que se presentan en esta edad como son:

El pensamiento sincrético, es característico de esta edad en donde "los niños captan la realidad no de forma cualitativa, sino por totalidades. Lo que significa que el conocimiento y la percepción son globales, el procedimiento mental actúa como una percepción sincrética, confusa e indeferenciada de la realidad para pasar después a un análisis de los componentes o partes y finalmente, como una síntesis que reintegra las partes articuladas, como estructura".
(7)

(7) Fortuny M. "Vocabulario Básico decrolyano" Cuadernos de Pedagogía No. 163. año 1986

Otra característica que tiene importancia en esta etapa de la vida es la capacidad lúdica, la cual es manifestada a través del juego y le permite "formar una vasta red de medios que permiten al "yo" asimilar la totalidad de la realidad, es decir, integrarla a fin de poder vivirla, dominarla, o compensarla".(8) (Piaget 1932)

Así mismo, es importante hacer notar otras tendencias como son la observación, la imitación, el coleccionismo, la curiosidad, que le dan la posibilidad de captar el mundo que les rodea y formular hipótesis y constantes interrogantes que necesitan aclarar para más tarde asimilar y acomodar, haciendo uso de sus funciones mentales como son la atención, memoria, asociación etc. Es menester tener en cuenta que todos estos intereses característicos de la segunda edad están regidos por aspectos que se deben tomar en cuenta para conocer las necesidades de esta etapa de la vida y crear las metodológicas acordes con el desarrollo.

Otro aspecto básico son los intereses concretos, los cuales se hacen presentes en la exigencia objetiva y concreta de un estímulo que desencadene el aprendizaje, ya que no cuenta con una capacidad absoluta de abstracción.

La necesidad motora es también trascendental, ya que el niño es movimiento, es actividad, es inquietud, las descargas motoras no coordinadas se armonizan poco a poco. Por lo tanto, cuando el niño alcance cierta independencia en sus mecanismos motores, tendrá mayores oportunidades de ponerse en contacto con el medio ambiente.

Acompañando a este desarrollo se hace necesario referirse a los intereses glósicos, en donde el desarrollo de la comprensión y el desarrollo de la expresión se enriquecen cada día hasta empezar a hacer uso del lenguaje para comunicarse, expresar sentimientos y emociones, organizar el pensamiento y transmitirlo a los demás, creando su propia explicación, poniendo a prueba anticipaciones, creando su propia gramática y tomando selectivamente la información que le brinda el medio.

Es conveniente mencionar otro aspecto que caracteriza a la segunda infancia, conocido como egocentrismo, el cual se encuentra latente en los juegos, actividades, necesidades y en la participación en grupo, impidiendo así, una adaptación instantánea a un

(8) Arroyo de Yazchine Margarita, et. al *P.E.P. (I)* S.E.P. p. 69

mundo socialmente instituido.

Por otra parte, la fantasía y el animismo son características importantes, que no debemos soslayar debido a las implicaciones que tienen en el juego, y el impacto en la expresión interior sobre la realidad del mundo que rodea al niño. Esto, debido al vínculo de la fantasía con la imaginación y el animismo como elemento para el apogeo del juego simbólico.

2.6 Importancia del juego para el desarrollo del niño preescolar

Uno de los principios que sustentan al juego como la estrategia metodológica apropiada para incorporarlo al proyecto educativo, es eminentemente la importancia que posee para el desarrollo integral del preescolar como una actividad al servicio del proceso cognitivo socio-afectivo y físico, en donde el niño se comunica, incorpora el lenguaje, toma decisiones, establece reglas, investiga, experimenta, crea, se expresa, se desahoga, desarrolla potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones sociales, que por medio de éste, establece asimismo, la toma de acuerdos, estructurando el pensamiento con respecto a su entorno, ubicándolo dentro de un grupo social en donde actúa activamente de manera armónica y espontánea respetando las necesidades propias de esta etapa de la vida.

Si bien, la educación preescolar tiene una misión eminentemente formativa y uno de los principios que la rigen es educar por la vida y para la vida, entonces, se hace necesario reflexionar acerca de la autenticidad y naturalidad que tiene el juego, como parte de la vida misma, cómo a través de él es que los sujetos resuelven conflictos, generan acuerdos, respetan reglas, crean sus leyes, emergen diferentes opiniones, se hacen respetar, respetan, crean democracia, y lo más importante, desarrollan autonomía moral, la cual según Piaget "es cuando cada individuo decide lo que está bien y lo que está mal, mediante la reciprocidad, es decir mediante la coordinación de puntos de vista". (9)

~~El juego es un excelente generador de pensamiento, de criticidad, tanto en el terreno~~

(9) Kam Il Constance. *La autonomía como objetivo de la educación*. Implicaciones de la teoría de Piaget en la infancia y aprendizaje No. 18 Madrid España 1982(2) p.p. 3-14

moral como intelectual, creando continuamente situaciones en donde el individuo que juega debe tomar decisiones, iniciativas, tener su propia opinión, debatir cuestiones y desarrollar confianza en su propia capacidad de crear, de imaginar e implementar estrategias que den soluciones prácticas a las diferentes problemáticas.

Si queremos que los niños desarrollen todo el potencial que se ha mencionado con anterioridad es necesario reducir el poder de los adultos sobre los niños, es decir, dejarlos jugar, dejarlos vivir en un clima, de autonomía intelectual, la cual forme autonomía intelectual, la cual forme niños con pensamiento crítico, con una opinión propia y fundada, creadora de innovaciones, modificadora de viejas ideas para formar niños de una nueva generación.

2.7 El nuevo enfoque de los programas de educación preescolar

Desde una perspectiva general, el Programa de Educación Preescolar actual (P.E.P. 92) inscribe una fundamentación psicopedagógica desde los principios epistemológicos de la corriente constructivista donde el aprendizaje, es más un proceso de transformación por parte del niño, que de la acumulación de conocimientos. Asimismo el P.E.P. 92 asume abiertamente, el proceso cognitivo y las etapas por las que transita el niño en edad preescolar de acuerdo con enfoques teóricos como Piaget, Vigotski, Decroly, Bruner, Claparede, por mencionar algunos. Estos principios, también fundamentan el desarrollo afectivo, es decir, características de naturaleza subjetiva insoslayable en el ser humano, como un ser con intereses y necesidades que lo impulsan a la búsqueda del saber, de la creatividad, de la expresión en distintos lenguajes y fundamentalmente el acto mismo de jugar, para desarrollar armónicamente el aspecto físico y social, distinguiendo todo este proceso en cuatro "dimensiones" de desarrollo integral denominadas: afectivas, social, física e intelectual. La dimensión se puede definir como: "la extensión comprendida por un aspecto de la personalidad del sujeto y como se construye".(10)

(10) S.E.P. Dirección General de Educación Preescolar.- *Programa de Educación Preescolar 1981 libro 1* p. 25

A continuación se muestran de manera general las partes que contienen cada dimensión con el propósito de proporcionar los aspectos más relevantes del P.E.P. 92.

La dimensión afectiva.- "Implica emociones, sensaciones y sentimientos, su autoconcepto, su autoestima y la calidad de las relaciones que establece con las personas que constituyen su medio social".

Los aspectos de desarrollo que están contenidos son:

Identidad Personal

Cooperación y Participación

Expresión de Afectos

Autonomía

La dimensión social.- Se refiere a la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura de un grupo al que se pertenece, para convertirse en miembro activo del mismo.

Los aspectos de desarrollo son:

Pertenencia al grupo

Costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad

Valores Nacionales

La dimensión intelectual se refiere a la construcción de conocimientos, que se da a través de actividades que realizan con los objetos, ya sean concretos, afectivos y sociales, que constituyen su medio natural y social que le permitan descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos que en un segundo momento pueden representarse con símbolos; el lenguaje en sus diversas manifestaciones, el juego y el dibujo, serán las herramientas para expresar la adquisición de nociones y conceptos.

La construcción de relaciones lógicas está vinculada a la psicomotricidad, al lenguaje a la afectividad y sociabilidad del niño, lo que le permite la resolución de problemas.

Los aspectos del desarrollo son:

Función simbólica

Construcción de relaciones lógicas

* Matemáticas

* Lenguaje

- Creatividad

La Dimensión Física.- Relacionada a través del movimiento de su cuerpo, en base a las experiencias, descubriendo así las posibilidades de desplazamiento, de dominio, control sobre sí mismo; y lo va integrando al esquema corporal, también estructura la orientación espacial utilizando su cuerpo como punto de referencia.

Los aspectos de desarrollo son:

- * Integración del esquema corporal
- * Relaciones espaciales
- * Relaciones temporales

2.8 ¿Por qué utilizar el juego como estrategia?

La esencia del juego en la etapa preescolar se centra en la riqueza creadora de la misma manera que el lenguaje natural y fundamental, que caracteriza a los sujetos en edad preescolar, así como la asimilación del mundo exterior para acomodar en el pensamiento su mundo interior, que posibilita a los niños a crear experiencias educativas, como un acto muy personal, dejando huella en la elaboración significativa de su historia.

Según Winnicott:

"Si los niños juegan es por una serie de razones que parecen totalmente evidentes: por placer, para expresar la agresividad, para dominar la angustia, para acrecentar su experiencia y para establecer contactos sociales".(11)

Todo este cúmulo de emociones sin duda, es un aspecto fundamental por todo el peso de alegría, excitación y recreación que la actividad lúdica tiene en sí misma, sin embargo el juego no se limita a este placer, los episodios lúdicos también están vinculados a la actividad mental ya que ejercita las facultades intelectuales fijando las funciones recién adquiridas, estimulando el crecimiento orgánico y el proceso de mielinización del sistema nervioso. El juego es importante como una actividad preparatoria para la adquisición de conceptos, por lo tanto, podemos caracterizar al juego como el camino del proceso del pensamiento.

(11) Arfovelloux Jean. *El Juego*, Ed. Morova Madrid, 1977 p.p. 91-101

Desde una perspectiva piagetiana el juego es la herramienta con la que cuenta el niño para integrar los aspectos de la realidad; es decir asimila su propia experiencia generando una "continuación de la acomodación para su propio fin".(12)

Todas estas reflexiones invitan a preguntarse ¿Por qué el juego como estrategia? ¿Por qué es imprescindible que la educadora tenga un repertorio variado de juegos? ¿Por qué el juego como experiencia educativa?

Las respuestas a estas interrogantes se pueden constatar cuando el educador concibe al juego como generador de experiencia educativa, que aprendemos de acuerdo con lo que vivimos, que se aprende lo que se vive con el pensamiento, el sentimiento y la respuesta corporal; de ahí que el aprender sea un acto muy personal, pues nadie puede vivir las experiencias de otro, por lo tanto cada experiencia lúdica, cada acierto y desacierto, cada vez que se encarna el placer de jugar, el niño agranda y satisface necesidades nacidas del interior de su cuerpo transmitiéndolas al mundo externo, interactuando con sujetos y objetos que generan experiencia significativa, favoreciendo el potencial cognitivo y socio-afectivo, creando un ambiente óptimo de desarrollo y aprendizaje.

Por lo tanto, la educadora es la encargada de crear espacios lúdicos ricos en experiencias, libertad, espontaneidad en donde el niño "participe todo", actúe y juegue como sujeto "completo"; es decir, no participar en pedacitos o áreas de niño".(13)

Es necesario concebir estos escenarios lúdicos como una actividad integradora en donde la participación de los sujetos implicados en el aprendizaje (niños-educadoras) vivan experiencias significativas que de acuerdo con los intereses de cada uno formen el dinamismo que generen la incorporación al currículum como una estrategia rica al servicio de un crecimiento intelectual, físico y afectivo con una visión formativa para la vida.

Por todo esto, es básico analizar la importancia del rol que el docente asume en los episodios del juego como un investigador que observa, registra y crea estrategias, asociando la teoría y la práctica para crear metodologías que vayan de acuerdo con los intereses y necesidades propias de la edad.

(12) Piaget Jean. *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York, Norton, 1962 p. 88

(13) S.E.P. Dirección General de Educación Preescolar, *Programa de Educación Preescolar*, México, Fernández Cueto Editores, 1992

CAPITULO III

3.1 Principios Metodológicos que sustentan algunas posibilidades didácticas de la Ludoteca

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo de los infantes, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento de la afectividad, de la motricidad y de la socialización, es decir; el juego es la vida misma del niño.

En la práctica docente, del nivel preescolar el juego debe ocupar el lugar principal como el eje metodológico, organizador de las actividades, ya que, el sentimiento de goce y la posibilidad de auto-expresión que los niños encuentran en esta necesidad lúdica lo transforman, ofreciéndole la oportunidad de desplegar todas las potencialidades de manera integral y espontánea.

Uno de los aspectos más importantes de la actividad lúdica, es que se debe considerar el derecho que tienen los niños a desarrollarla y el compromiso de los adultos a implementarla, respetarla y reconocerla como factor de desarrollo, con respaldo empírico y teórico, actividad generadora de humanización, de vida, valores, modelos, emociones nuevas, en la cual se fundamentan y construyen las relaciones sociales, se transmite la cultura infantil y por lo tanto, se crea un factor esencial de desarrollo humano, derecho fundamental y universal.

El derecho del niño a jugar debe ser un principio orientador, un deber ineludible, que nos corresponde a los educadores hacerlo valer, creando una nueva cultura lúdica con fines de transformación social, que propicie con responsabilidad los elementos indispensables para que los infantes se desarrollen a través del juego. Desde un punto de vista ético debemos primar a los niños y niñas como sujetos de derecho, como miembros activos del mundo en que viven, en el cual son sujetos manipulados por los adultos.

Si jugar es un derecho del niño, los educadores debemos ser los defensores y creadores de espacios lúdicos en los que se genere que los niños tengan experiencias intensas en los diferentes episodios de aprendizaje activo en donde puedan expresarse, compartir y diseñar, con la colaboración de todas las distintas organizaciones y estrategias.

~~Estos espacios deberán centrarse en la idea de que sirven para que los niños liberen emociones, logren la motivación, generen placer, creen conflictos a resolver, en donde exista~~

la espontaneidad y con ello vivir con gran intensidad la maravilla de jugar a hacer, a crear, a pensar, a resolver, a solidarizarse, a democratizar, a vivir la infancia con plenitud, ejerciendo un derecho, una necesidad, una satisfacción natural en la cual los adultos tenemos un compromiso específico e importante, en donde el rol que debemos asumir es como propiciadores y no como controladores.

En Síntesis:

Si el juego es la actividad propia del niño, su forma natural para adaptarse al mundo social y físico, tendrá que ser interactuando con éste. El juego es la puerta de conexión con las personas y las cosas, el instrumento para la construcción colectiva del conocimiento, en fin, si el niño necesita jugar para ser él mismo, para desarrollarse, para construir conocimientos, para expresar sus emociones, para entender el mundo que llega hasta él, entonces se puede afirmar que: tiene derecho a jugar, y los adultos tenemos la obligación de posibilitar el ejercicio de ese derecho así como la sociedad y el estado tienen la responsabilidad frente al juego, como las tienen con la educación del niño.

Si jugar, es típico del niño, si la infancia es una edad de juego, si es la actividad más extensa e intensa, y lo más característico de la infancia es la ludicidad, no se puede concebir la infancia sin el juego. Impedir u obstaculizar el derecho a jugar equivale a robarle la infancia al niño, anticipándolo al rol de adultos, destruyendo así el desarrollo armónico e integral.

3.2 Retos del Educador

Para empezar se hace necesario ubicar al educador como eje de apoyo que posibilite los elementos necesarios para la creación de un espacio lúdico que proporcione a los niños comodidad y contacto con objetos, que impulse experiencias claves como el lenguaje, la espontaneidad, la solución de problemas, la creación de estrategias, etc. Por medio de la comunicación con los pequeños, se fomenta la intensa búsqueda de oportunidades, así como el registro de un evaluador participante basado en las observaciones de los intereses,

necesidades y comportamientos de los niños para la realización de una planificación basada en términos de desarrollo, la evaluación, después de todo define las metas de la educación.

Puesto que la evaluación en la primera infancia resulta frecuentemente pobre, menospreciada y conductualizada, se necesita un espacio y una alternativa que permita, al educador observar y registrar sistemáticamente el juego espontáneo en una área de ludoteca instalada en el patio de recreo en donde el niño encuentre herramientas de juego y a su vez el educador una herramienta para evaluar y de ahí partir para planificar.

Estas herramientas de trabajo se desarrollarán a lo largo de esta propuesta, las cuales están contenidas en el inicio de la descripción general del proyecto de ludoteca y el instrumento de evaluación que se propone.

Esta proposición requiere de análisis de los retos del educador, al diseñar el patio de juegos y crear un segundo ambiente de aprendizaje activo, dejando atrás la idea de que este tiempo (el recreo) es para platicar con el compañero y para comer.

El reto es recuperar, mejorar, mantener y comprometerse con el patio de juego como un espacio para encontrar nuevas formas de trabajo, el momento de desarrollo que viven los preescolares y planificar con propósitos educativos reales a las necesidades e intereses de los niños, conceptualizando a los educandos como aprendices activos, tanto dentro como fuera del salón, con la firme convicción de que este tiempo de juego espontáneo y libre no sólo sirva para ejercitar grandes segmentos del cuerpo sino para descubrir que al jugar, los niños observan, interactúan, exploran y experimentan. Este es un periodo propicio para correr, subirse en triciclos o caballitos, para columpiarse y construir una torre, una casa, un transporte, para descubrir la naturaleza, para jugar roles y tener grandes aventuras en donde la imaginación y la creatividad se puedan distinguir como un acierto grande que eleve la autoestima y genere el placer de la creación, sobremotivando al pequeño, haciéndolo grande a través de su acierto lúdico.

El patio de recreo debe ser diseñado y equipado para apoyar este amplio rango de experiencias y crear "un ambiente óptimo de aprendizaje y experiencia fuera del salón de clase".

3.3 Descripción General de la Ludoteca.

3.3.1. Ludoteca en el patio de recreo: Una opción metodológica

Entender el juego libre como aquel que los niños realizan espontáneamente, en donde el rol del adulto es de posibilitador de las condiciones de tiempo, espacio y material así como de evaluador participante, equivale a ejercer el derecho del niño a jugar.

En el caso de esta metodología en donde el patio de recreo se convierte en una ludoteca, implica colocar a los niños en un juego con su propio curso en donde la participación del niño es rica en significados propios poniendo a prueba su potencial de desarrollo.

Este ensayo fundamenta principalmente, los beneficios del juego espontáneo, colectivo, creador y rico en experiencias, expresión y realización individual.

La organización depende de adultos propiciadores de oportunidades de aprendizajes y juego considerando el equipo para la ludoteca, tomando en cuenta las “dimensiones” del desarrollo del preescolar. Es así como al reunir materiales y considerar las áreas en donde se ubicarán los materiales, cómo los compartiremos con los demás niños del plantel educativo e inclusive algunos acuerdos que se tomarán en forma conjunta con el grupo.

3.3.2 Materiales para la ludoteca.

A continuación se presentan algunas estrategias generales para elegir los materiales para la ludoteca:

* Elegir tantos materiales reales como sea posible. El juego del niño pretende dar un significado a sus experiencias del mundo. Los adultos que están cerca de un niño son muy importantes en el mundo de este pequeño. Es por esto que imitar a los adultos usando las cosas que ellos usan, y haciendo las cosas que ellos hacen, es un tema tan persistente en el juego del niño. Entonces, tiene sentido considerar al equipar las ludotecas la utilización de materiales reales, “tamaño adulto” como teléfonos reales, utensilios de cocina reales, vajillas,

cajas y latas vacías del tipo de comida que los niños tienen en casa, etc. Este tipo de materiales promueven el juego de dramatización que está basado en las experiencias reales de los niños, por ellos es muy motivante para ellos.

* Tomar en cuenta la cultura de los niños al elegir materiales. Los materiales deben reflejar las vidas diarias de los niños y por lo tanto su cultura. Si un programa incluye a niños cuyos padres son pescadores, entonces el equipo de pesca puede ser adecuado para ese grupo. Pedir a los padres que colaboren con materiales y asegurarse de que el ambiente físico refleje el ambiente de los niños.

* Equipar la ludoteca con muchos materiales de usos múltiples. Por materiales de usos múltiples nos referimos a materiales que pueden utilizarse en más de una forma. Se hace énfasis en este tipo de materiales porque estimulan la solución de problemas y la creatividad.

* Elegir materiales con un propósito específico en mente. Algunas veces los niños desarrollan intereses que son mejor estimulados por materiales específicos que por materiales de usos múltiples.

* Observar lo que hacen los niños y usar estas observaciones para hacer cambios en las ludotecas o en los materiales. Algunas veces los niños señalan la necesidad de nuevos materiales, por su fascinación con una actividad en particular, si muchos niños pasan mucho tiempo lavándose las manos, entonces, posiblemente es buen momento para pensar en la manera de proporcionarles juegos con agua en alguna de las áreas.

He aquí algunos materiales específicos que podemos implementar en la ludoteca.

MATERIALES DE LA NATURALEZA

Conchas, semillas, pequeños troncos, piedras de diferentes tamaños, hojas de diferentes tamaños, arena, grava, estrellas de mar, vainas, uñas de gato, estopa de coco, olotes, coastecomates, jicaras de coco, cáscaras de naranja, frijoles saltarines, plantas y arbustos.

MATERIALES PARA CONSTRUIR

Cubos, plastilina, piezas de barro, tablas de diferentes tamaños, bloques de plástico o madera, cajas de desuso, pinzas para la ropa, ganchos para cortina, palitos de paleta, tapas de garrafón, corcholatas, tapaderas de leche, corchos, imanes, tapaderas de frascos de diferentes tamaños, masas de diferentes texturas y juegos de ensamble.

JUGUETES

Pelota de varios tamaños, muñecas, baleros, yoyos, muñecos de peluche, carros, aviones, trenes, lanchas, barcos de plástico o madera, juegos de té, cubetas, palas, rastrillos, muebles miniatura de madera o plástico, instrumentos musicales, teléfonos convencionales y celulares, títeres, juegos de precisión, cuerdas y regaderas.

MONTABLES

Caballos de palo, carros cartón o madera, triciclos, columpios con llantas, colchón, caballos con llantas, lanchas con troncos, sube y baja, y tren de cartón o madera.

UTENSILIOS DOMÉSTICOS

Cazuelas, comales, ollas, vajillas, charolas, latas vacías, comestibles vacíos, ropa, calzado, televisiones, radios, grabadoras, calculadoras, teléfonos, máquinas de escribir (todo en desuso), cortinas, revistas, periódicos y cuentos,, sábanas, costales, sombreros, utensilios de aseo, portafolios, estufa y refrigerador de cartón, balanzas y maletas.

JUEGOS DE MESA

Dominó, perinolas, rompecabezas, loterías, oca, baraja, tomatodo, dados con cantidad, fichas, palitos chinos, memoramas, juego del uno, pelotas pequeñas, muñecos en miniatura para representaciones, serpientes y escaleras, lince, damas chinas, ruleta, cubilete educativo, gatos de plástico o madera.

ACCESORIOS (EN DESUSO)

Collares, pulseras, monos, corbatas, anillos peines, cepillos, diademas, cinturones, pasadores, secadoras de pelo, rebozos, peinetas, aretes, tirantes, paliacates, morrales, mochilas, bolsas, carteras, sombreros, plumas, agendas, portafolios, lentes para el sol, cachuchas, mandiles, gorros de cocinero, bigotes de peluche, pelucas, filipinas, charolas, rodilleras, guantes, herramienta de plástico o madera, brochas, cubetas, cojines y gorros de enfermera.

PAPELERÍA (EN DESUSO)

Pizarrones pequeños, gises, cuadernos, recibos, papelería de nómina, timbres, postales, sobres, boletos, calendarios, estampas, periódicos, revistas, cuentos, muñecas para recortar con vestidos, hojas de papel, comandas, imágenes, reglas, lápices, lápices de color, crayones, tijeras, cuentos para iluminar, etiquetas de ropa, recibos de máquina registradora, libretas pequeñas, señalamientos, letreros, papelería reciclada, historietas, titeres de papel, bolsas de papel, posters de salud, animales, objetos, países, personas, etc... y libros reciclados.

3.3.3 Características de un buen juguete

Los mayores beneficios de un buen juguete son la alegría y la auto-estima que proporciona a los niños que juegan con él. Un juguete seleccionado con cuidado puede ser de gran provecho para un niño o una niña. ¡El juguete apropiado puede ayudarle de veras a descubrir el placer de aprender!

Un juguete bien seleccionado posee ciertas características que aumentan su valor para promover el crecimiento del niño:

- ♦ el juguete se puede utilizar de distintas maneras.
- ♦ el niño o la niña puede utilizar sus propias ideas e imaginación para hacerlo funcionar.
- ♦ el juguete puede acompañar al niño durante más de una sola etapa de su desarrollo.
- ♦ el juguete es rico en posibilidades de juego que apoyan el desarrollo infantil.
- ♦ el juguete estimula juegos con posibilidades múltiples (no hay una sola respuesta "correcta" ni una sola manera de usar el juguete, sino que ofrece amplias oportunidades para emplear la imaginación creadora).
- ♦ ¡El juguete es divertido, seguro, durable y atractivo!

Los seres humanos hemos recibido el don de la curiosidad natural y el deseo de explorar el mundo a nuestro alrededor. Para que este proceso natural de descubrimiento prospere, se requiere un ambiente saludable y amoroso, la comunicación, amplio espacio para correr y la disponibilidad de juguetes apropiados. El resultado: ¡niños sanos y felices!

3.3.4 Diseño del espacio exterior

Cuando el educador se involucra en extender el currículum a las áreas exteriores, adapta el patio, jardín, corral, extensión de tierra, aula de usos múltiples, etc., (de acuerdo con el contexto social donde se ubique la escuela) al interés, creatividad y deseos de que sus alumnos vivan la experiencia de un juego espontáneo y libre en donde el escenario lúdico ofrezca diferentes oportunidades no sólo para la psicomotricidad gruesa, sino de un juego social y cognitivo que favorezca el desarrollo infantil.

La selección de estrategias que se presentan a continuación pretende esquematizar las diferentes opciones para trabajar una ludoteca ya sea permanente o rodante.

El espacio total del patio es generalmente la primera consideración en el diseño de uno nuevo o la remodelación del ya existente. Deben considerarse todos los elementos del ambiente natural. En forma ideal, el área de juego para los niños pequeños permite que estos exploren y aprecien una rica variedad de elementos del paisaje (montes, valles, áreas soleadas, áreas con sombra, pasto, rocas, agua, grava y plantas vivas (árboles, arbustos, enredaderas, flores). Los contrastes en forma, color y textura crean un ambiente que los niños pequeños desean explorar y hablar sobre él. Una pequeña cama de mosaicos puede usarse como el jardín de los pequeños. Trate de hacer de todo el patio un lugar agradable a la vista. Las bardas pueden mejorarse, por ejemplo, colocando arbustos o árboles enfrente o colocando enredaderas sobre ellas.

Los materiales y equipo de juego son otra consideración importante en el diseño del espacio exterior. Para un patio verdaderamente emocionante, necesitará más que los tradicionales columpios, resbaladilla y changuera. Los niños efectivamente disfrutan estas estructuras estacionarias, pero un patio de juegos debe también ofrecer materiales manipulables que inviten al niño a construir, a jugar, a ser, explorar y experimentar. También es importante evaluar los materiales y equipo en materia de seguridad.

La distribución del patio de juego requiere de una cuidadosa planeación, en donde el espacio se defina y ofrezca comodidad, seguridad y contacto con sujetos y objetos.

Si es posible arregle por secciones en la periferia del patio, dejando el centro libre para los juegos de piso como "Bebeleche", figuras geométricas, "Alto", "Manos y pies", así como juegos de volumen como gusanos con botes perforados, zancos, tablas de equilibrio, juegos de precisión, boliche, etc...

Este acomodo permite también al niño visualizar todas las opciones para jugar y a los que juegan moverse libremente sin chocar con el equipo estacionario.

En esta planeación el educador debe ser muy cuidadoso en evitar conjuntar secciones incompatibles, como por ejemplo el parque rústico, con los montables, ya que esto puede originar algunos peligros para los pequeños, otro ejemplo sería, la sección de juegos tranquilos como el arenero, o mesa de juegos con secciones de mucho ruido de juego físico. (ver fig. No. 1, pág 45)

Tome en cuenta los patrones de tránsito; considere espacios amplios, por ejemplo áreas de mucho movimiento en donde se realicen juegos que requieran movimientos bruscos.

El espacio de ludoteca debe contemplar secciones en donde los pequeños corran, hablen fuerte, pero también debe proporcionar espacios para el juego tranquilo.

Se pueden definir los límites con diferentes materiales como biombos, plantas, arbustos, hacer una vía de tren, listones de colores, cortinas de sábanas viejas cortadas en tiras (ver fig. N° 2, pág 46), teatrinos con base, cajas de cartón pintada simulando dados con ambiente alfabetizador, etc.

El almacenamiento es otro punto importante cuando hay materiales no estacionarios o bien la ludoteca funciona con la modalidad de rodante; diseñe algunos cajones, repisas, maletas, cofres, etc., que pueda facilitar su transportación y movilizar las secciones de acuerdo con las necesidades. (ver fig. No. 3, pag. 47)

OPCIONES DEL DISEÑO DEL ESPACIO EXTERIOR

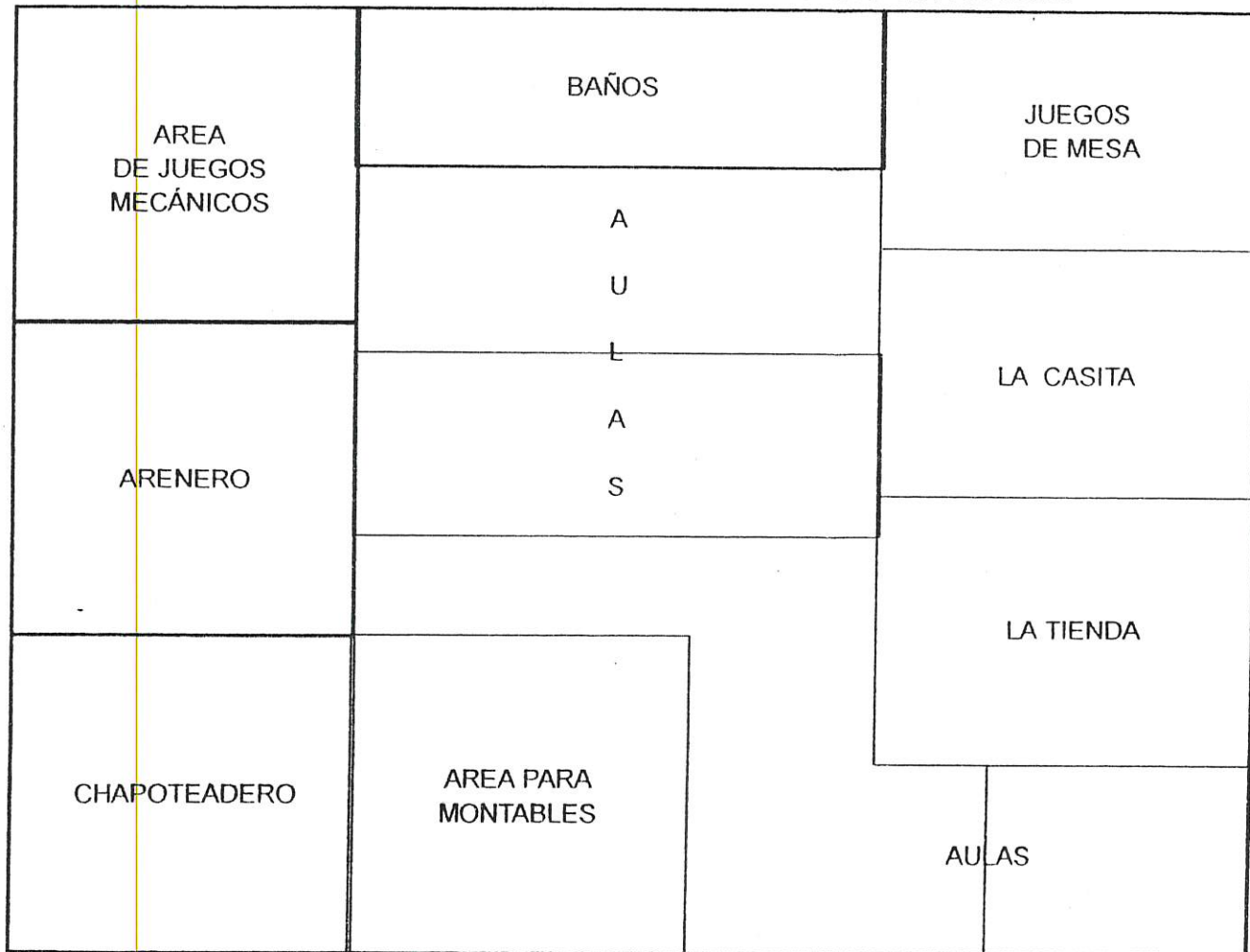


FIGURA 1

OPCIONES DEL DISEÑO DEL ESPACIO EXTERIOR



FIGURA 2

OPCIONES DEL DISEÑO DEL ESPACIO EXTERIOR



FIGURA 3

3.3.5 Participación de los adultos en la ludoteca del patio de recreo

Los adultos deben considerar a esta área de juego exterior con la misma importancia que el aprendizaje dentro del aula, teniendo en mente la gran libertad que es posible en la ludoteca, la participación del adulto es importante para extender las experiencias de los niños, antes de salir puede hablar con ellos para que el niño le platique los planes para esa mañana en la ludoteca, una vez fuera del aula se le permitirá al pequeño jugar con plena libertad e interviniendo cuando la situación lo amerite.

Es muy importante que el maestro permanezca cerca de la acción con la finalidad de observar, escuchar el contexto del juego que se realiza y poder evaluar -de acuerdo con la propuesta que se presenta en este trabajo- los momentos de desarrollo por los que transitan los pequeños.

Durante este acercamiento evaluatorio, en ciertos momentos será necesario la intervención del adulto para apoyar, extender experiencias haciendo preguntas abiertas, repitiendo ideas y ayudando a ampliar las observaciones, ofreciendo alternativas y experimentaciones. Debemos de ser cuidadosos de no interrumpir el juego y mucho menos de cambiar la dirección o imponer criterios de qué va a jugar el niño; el adulto debe ser participante activo del juego como un elemento orientador, evitando el protagonismo de querer fungir como líder del juego.

Durante la práctica de la ludoteca pueden presentarse ciertos problemas, como la dificultad por esperar turno, peleas, etc., es imprescindible observar muy de cerca estos momentos con la finalidad de hacer las modificaciones pertinentes en el diseño, las negociaciones, los juguetes, las opciones de juego, materiales o bien la necesidad de involucrarse un poco más en el juego para prevenir, reducir, o encauzar conflictos usando estrategias como: estimular la comunicación entre los niños, promover tratos para la toma de acuerdos, crear reformas en el uso de los materiales, ofrecer otros puntos de vista, así como ~~ayudar a los niños a encontrar otras formas de lograr sus objetivos. El educador que asume~~ este rol deja atrás la falsa idea de que el espacio de juego libre es un momento para socializar

con otros maestros, descansar, tratar de acomodar los materiales del aula o bien llenar documentos.

También es muy importante hacer mención sobre la reglamentación del uso de la ludoteca con los pequeños, para llegar a elaborar los preceptos que regirán en el patio de juego libre otorgando posibilidades al niño de buscar soluciones y establecer límites claros sobre lo que está permitido (¿Se permitirá el juego de pelota en la casita? ¿En dónde está permitido correr?).

En base a una buena planeación, una práctica orientadora, observación, registro y una adecuada involucración en el juego, el educador ofrecerá en este espacio lúdico aprendizaje, diversión, socialización y desarrollo que tendrán lugar en la ludoteca del plantel de educación preescolar.

Características del juego en la ludoteca:

1. Tiene el fin en sí mismo, no tiene un propósito paralelo.
2. Espontáneo: Los adultos se involucran.
3. Proporciona placer.
4. Falta de organización. Se hace a partir de la colaboración de los participantes.
5. Permite la liberación de emociones.
6. El juego crea una sobremotivación.

¿Cómo apoyarlo?

1. Ofreciendo comodidad y contacto (se tiene que sentir seguro).
2. Acompañarlo, buscando oportunidades.
3. Conversando con los niños (preguntas, dar puntos de vista evitando liderar el juego)
4. Pensando que es un derecho.
5. Propiciando interactuar con materiales que impulsen experiencias clave (representación, clasificación, sensación, lenguaje). Ocurre en forma natural.

3.3.6 La evaluación en la ludoteca

Cada educador de niños en edad preescolar se enfrenta a la difícil tarea de qué hacer al siguiente día, mes o semana, y para resolver esto el cuestionamiento a los preescolares significa un esfuerzo que no siempre corresponde a los intereses, al proceso de desarrollo o a las necesidades del niño y esta situación en algunas ocasiones se resuelve con temáticas que el docente improvisa, por la premura de obtener el documento y cumplir con las autoridades.

Algunas veces también, la preocupación por el desarrollo del tema que escogieron es tal que se olvidan de la importancia de las experiencias o los juegos preferidos por los niños "cegado" por el tema, los docentes se privan de grandes oportunidades de apoyar e incrementar experiencias y así enriquecer el aprendizaje.

En un acercamiento alternativo hacia una planeación que corresponda a los intereses, necesidades y momento de desarrollo del preescolar, la ludoteca en el patio de recreo nos da la oportunidad de evaluar las manifestaciones del juego libre, registrándolo como una herramienta evaluativa que se ofrece en esta propuesta como la parte complementaria de este planteamiento metodológico.

Hacer la transición hacia un plan orientado a los intereses del niño puede ser complejo para los educadores, ya que están acostumbrados a planear de manera tradicional (temáticas). Para ayudar a los maestros a hacer este cambio, se hace necesario sugerir que en lugar de tematizar desde una perspectiva de conocimiento, planifiquen el interés del niño a partir de la experiencia libre en un espacio lúdico en donde la libertad prevalece y por tanto, la espontaneidad nos proporciona la posibilidad de registrar los episodios del juego y así graduar las rutinas, conceptos, juegos y actividades del proyecto e inclusive el ambiente alfabetizador, acuerdos y actividades cotidianas.

Una vez que se hace esta evaluación, los educadores necesitan de manera sistemática discutir las, confrontarlas y llevar a cabo un registro anecdótico de la ludoteca con la finalidad de que clasifiquen las acciones de los niños, experiencias, habilidades, situaciones que se presentan, modificaciones y en todo caso comparar con el proceso que los niños viven dentro del aula. Una vez trabajada esta evaluación, la planeación orientada hacia el niño se

desarrolla en proyectos para el día siguiente contruidos en base al momento del juego en que transitan los pequeños como parámetro de evaluación del desarrollo infantil.

Todo lo anterior requiere de un educador observador que registre a cada niño, cada día para descubrir su proceso, lo que es representativo e importante para él como la manifestación del verdadero interés y necesidad que presenta. Es importante que el evaluador se formule constantemente interrogantes que coadyuven al registro y generen estrategias; algunas preguntas de éstas podrían ser: ¿Con qué clase de objetos y materiales les gusta jugar a los niños? ¿Con qué objetos están familiarizados? ¿Qué tan complejo es su juego? ¿Qué roles actúan? ¿Qué ideas, experiencias o eventos son las que más se comentan?

Concluyendo, es importante notar que la herramienta de evaluación que se ofrece en esta propuesta, está basada en las experiencias vividas en la aplicación de la estrategia en diferentes jardines de niños con una ludoteca rodante.

3.3.7 Instrumento de evaluación para la ludoteca

Esta evaluación pretende crear oportunidades para que al educador se le facilite el quehacer cotidiano, y lo más importante, una planeación válida en términos de desarrollo.

3.3.7.1 Conveniencia de un registro anecdótico en la ludoteca del patio de recreo

- * Por su carácter sistemático corresponde a una realidad que muestra los cambios y el desarrollo en el transcurso del tiempo.

- * Es un auxiliar muy valioso para sesiones con padres de familia y reuniones de equipo de trabajo docente.

- * Es accesible para el manejo cotidiano y esto coadyuva a la planeación diaria, ya que provee de la información esencial que el maestro necesita.

- * ~~Fomenta la observación basada en el desempeño de la actividad espontánea del niño~~ proporcionando evidencias reales.

* Es un documento que promueve la reflexión en el análisis individual y colectivo, identificando las distintas manifestaciones del proceso por el que transitan los niños, auxiliando al educador a aprender sobre las experiencias significativas lúdicas que nos permitirán velar por las verdaderas necesidades e intereses de los sujetos para la planificación diaria.

3.3.7.2 Sugerencias para el registro anecdótico

Se sugiere que el registro anecdótico contenga los siguientes indicadores con la finalidad de que obtenga datos confiables imparciales y con validez:

Representación espontánea.- Iniciativa, expresión, organización, elección, compromisos en un juego complejo.

Representación social.- Hacer amigos, juega solo, cuántos participan en su juego, qué roles sociales le agradan, cómo se comunica al jugar, tradiciones familiares, autonomía, se muestra solidario, coopera al recoger los objetos, ocioso, espectador, participativo, juega con otros niños, solicita ayuda, interacción con adultos.

Representación creativa.- Transformaciones, hacer, construir, jugar a ser, hacer creer, fingimiento, juego de roles.

Representación constructiva.- El uso de material de ensamble, construcción, bloques, arena.

Representación corporal.- Coordinación corporal, imita el juego y movimientos de los demás, movimientos musculares repetitivos, cómo manipula los objetos, manejo del tiempo y espacio.

Representación del juego. Juego solitario, juego compartido (con objeto o con sujetos) juego constructivo (individual, por tríos, dúos o grupal) juego simulado (individual o grupal), juego con reglas (impone las reglas, negocia o asume la regla, no acepta las reglas, no acepta perder)

Representación intelectual.- Función simbólica, construcción de relaciones lógicas (clasificación, seriación, conservación de relaciones de cantidad, lenguaje oral, escrito, describir, secuencias de tiempo).

3.3.7.3 Formato del registro anecdótico de la ludoteca

Anote la fecha de la anécdota al iniciar el texto, acto seguido inicie identificando quién, cuándo y dónde describiendo la escena, respetando el lenguaje utilizado por los niños y más tarde establezca la culminación con el resultado obtenido de la experiencia.

Es importante tomar en cuenta:

- Ser específico
- Ser breve
- Enfocarse a lo que el niño hizo
- Basarse en los hechos

3.3.7.4 Verificación para evaluación en la ludoteca

Esta lista evalúa el grado en el cual una actividad involucra a los niños en una experiencia de aprendizaje.

1. MATERIALES. Cada niño usa uno o más de los siguientes tipos:

- Objetos reales, funcionales, cotidianos.
- Materiales naturales y encontrados.
- Utensilios.
- Materiales con diversas características (para articular, pegajosos, que chorreen, etc.)
- Materiales grandes y pesados.
- Materiales fáciles de manejar.
- El propio cuerpo.

2. MANIPULACIÓN. Los niños usan los materiales en una o más de las siguientes formas:

- Exploran con todos los sentidos.
- Descubren relaciones a través de la experiencia directa.
- Transforman y combinan materiales.
- Adquieren habilidades con herramientas y equipo.
- Usan los músculos grandes.

3. ELECCIONES. Los niños eligen:

- Que materiales usar.
- Qué hacer con los materiales.
- Cómo cuidar de sus propias necesidades.

4. LENGUAJE DE LOS NIÑOS Los niños hablan sobre:

- Lo que están haciendo.
- Lo que es importante para ellos.
- Sobre sus observaciones, pensamiento y razonamiento.

5. RELACIONES DE ESPACIO

- Armando y desarmando objetos.
- Volviendo a arreglar un grupo de objetos, o un objeto en el espacio (doblando, torciendo, estirando, amontonando, atando).
- Observando objetos y lugares desde distintos puntos de vista en el espacio en el espacio: de, sobre, fuera de, encima de, arriba, abajo, bajo, al fondo, arriba de, delante de, detrás de, después de, al lado, al lado de, entre.
- Describiendo distancias relativas de objetos y ubicaciones (cerca, lejos, al lado, aparte, junto).
- Experimentando y representando con el propio cuerpo: ¿cómo está estructurado?, ¿qué pueden hacer las distintas partes del cuerpo?
- Aprendiendo a ubicar cosas en la sala, jardín, vecindario.
- Interpretando representaciones de relaciones de espacio en dibujos y láminas.
- Distinguiendo y describiendo en formas.

6. RELACIONES TEMPORALES

- Describiendo acontecimientos pasados en palabras.
- Anticipando acontecimientos futuros verbalmente y haciendo preparaciones adecuadas.
- Comenzando y terminando una acción por medio de una señal
- Describiendo en palabras el orden de los acontecimientos (más temprano, más tarde, hace un rato, justo ahora, ahora, entonces, una vez más, otra vez, cuando, hasta, al mismo tiempo, el primero, el siguiente, el último, primero, segundo, tercero, antes, después, desde, mientras).
- Describiendo diferentes velocidades de movimientos (rápido, lento).
- Planificando y llevando a cabo lo que uno ha planificado.
- Usando unidades convencionales de tiempo al conversar sobre acontecimientos pasados y futuros (mañana, mediodía, tarde, noche, hoy, ayer, mañana, hora, semana, fin de semana).
- Comparando periodos de tiempo (corto, largo, nuevo, antiguo).

1.- Aprendizaje activo

- Explorando activamente y con todos los sentidos.
- Descubriendo relaciones a través de experiencias directas.
- Manipulando, transformando, combinando materiales.
- Caminando, corriendo, trepando, usando los músculos grandes.
- Preocupándose de sus propias necesidades.
- Adquiriendo destrezas con herramientas y equipo.

2.- Lenguaje

- Conversando con adultos y compañeros acerca de experiencias personales significativas.
- Describiendo objetos, acontecimientos y relaciones verbalmente.
- Expresando sentimientos en palabras.
- Escuchando a otros describir objetos y acontecimientos.
- Haciendo que un adulto escriba lo que el niño dice y luego se lo lea.
- Escuchando cuentos y poemas que se lean; recortando cuentos; inventando cuentos.

3.- Representación

- Reconociendo objetos por el sonido, tacto, gusto y olor.
- Imitando acciones.
- Relacionando láminas, fotografías y modelos con objetos y lugares reales.
- Asumiendo y representando roles.
- Construyendo modelos a base de gises, bloques, etc.
- Haciendo dibujos y pintando.

4.- Clasificación

- Investigando y nombrando las características de los objetos.
- Fijándose y describiendo en qué se parecen y en qué se diferencian los objetos. Agrupando.
- Describiendo algo de diversas maneras.
- Describiendo qué características no poseen un objeto o indicar a qué clase no pertenece.
- Teniendo en mente más de un atributo de los objetos a la vez (ejemplo: ¿puedes encontrar algo que sea rojo y esté hecho de madera?)
- Distinguiendo entre "algunos" y "todos".

5.- Seriación

- Comparando qué objeto es más grande (más pequeño), más pesado (más liviano), más áspero (más suave), más duro (más blando), más largo (más corto), más alto (más bajo), más ancho (más angosto), más filoso (menos filoso), más oscuro (más claro).
- Arreglando varias cosas en orden, por dimensión y describiendo sus relaciones (la más larga, la más corta, etc.)
- Encajando una serie ordenada de objetos con otra.

6.- Número

- Comparando número y cantidad: más/largo, igual/cantidad, muchos/pocos, igual/número.
- Comparando el número de ítems en dos grupos, emparejando en una correspondencia de uno a uno (¿hay tantas tazas como platitos?)
- Enumerando (contando) objetos, tanto como contando de memoria.

3.3.8 Participación de la comunidad en la ludoteca del patio de recreo

Los jardines de niños que trabajan en conjunto con la comunidad, evolucionan y se proyectan como instituciones productivas, transformadoras y orientadoras, impactando en los hogares de los niños que asisten a ellos, auxiliando a los padres a comprender la etapa preescolar, previniendo así que ese desconocimiento de esta etapa de la vida genere maltrato, incomprensión, crueldad, descuido, injusticia, arbitrariedad, etc. hacia los infantes.

La ludoteca, es un espacio idóneo para que el padre de familia pueda observar de vez en cuando a los niños jugar, para después retomar en las orientaciones y evaluaciones con el educador los registros anecdóticos y poder definir metas y tareas que impulsen el proceso de desarrollo de sus hijos.

Así mismo, en actividades colectivas con los padres de familia, la ludoteca puede ser un excelente auxiliar en los talleres vivenciales para llegar a experimentar acciones que hagan comprender y encarnar las necesidades de los preescolares.

En lo que se refiere a la participación en el equipamiento de la ludoteca, es recomendable solicitar la ayuda de los padres para la recolección de materiales, juguetes, objetos, etc., siempre y cuando no genere gastos económicos. Para esta recopilación puede ser muy útil hacer uso de los comités de participación social, comités de participación municipal o delegacional, comerciantes de la comunidad, amigos de la escuela, mesas directivas, comités altruistas, etc., con el fin de acondicionar, montar, incrementar, mantener e impulsar el espacio lúdico en el patio de recreo.

3.3.9 Opciones para el manejo de la ludoteca

Existe una variedad de oportunidades para activar una ludoteca en el jardín de niños de cada comunidad, colonia, zona, sector escolar, esto gracias a la oportunidad de instalar una ludoteca rodante o bien permanente en cada comunidad.

La ludoteca rodante puede formarse con la ayuda de diferentes jardines de niños y al conjuntar este esfuerzo en una zona escolar, hacer un rol participante para calendarizar la

ubicación que durante un tiempo determinado tendrá este espacio. Esta modalidad puede transportarse en cajas con ruedas, maletas, cajones de madera, plástico o bien en bolsas de tela resistentes.

La ludoteca permanente funciona en cada jardín de niños, anexo de una biblioteca, en la casa municipal, en un espacio comunitario, etc. Específicamente en la del jardín de niños, los educadores y la comunidad son los encargados de su uso y mantenimiento.

3.3.9.1 Procesos de aprendizaje que generan los juegos y juguetes de la ludoteca del patio de recreo.

LA CASITA.

Los niños y las niñas juegan a representar roles.

Materiales:

Teléfonos reales

Ollas

Cazuelas

Comales

Cajas que formen la cocina

Zapatos y ropa de mamá y papá.

Televisión con cajas o real (que no funcione)

Radio

Muebles pequeños de la casa (casa de muñecas)

Muñecas de trapo

Sábanas

Bolsas de mano

Mochilas

Maletines

Peluches (perro, gato, pájaro, etc.)

Sombreros

148256

Técnica:

Acción libre. Los niños se organizan libremente; la intervención del educador debe ser cuidadosa y evitar liderar y ordenar el juego.

Procesos de aprendizaje:

Dar al niño y a la niña la oportunidad de expresar sus afectos y percepción de los roles adultos, así como la cultura en la que está inmerso.

LA TIENDITA

Los niños y las niñas juegan a pesar, cuantificar, clasificar, seriar, comparar, comprar y vender.

Materiales:

Caja de cereal, gelatina, galletas, guacales, estantes, cajas grandes fichas o corcholatas pintadas, bolsa de mano y mandado, latas, bolsas, envolturas vacías de productos de uso cotidiano, papel lápiz, etiquetas, costales, caja registradora o calculadoras (funcionen o no), mandiles elaborados con bolsas de plástico o de tela.

Técnica:

Libremente los niños eligen quienes serán los compradores y los vendedores, el acomodo y los precios.

El educador observa y registra los episodios del juego, interviene para orientar y pedir puntos de vista de los niños.

Procesos de aprendizaje:

Dar a los niños y a las niñas la oportunidad de sociabilizar, tomar acuerdos, solucionar problemas y llevar a cabo un ejercicio cognitivo de clasificación, seriación y cuantificación.

LA OFICINA:

Los niños y niñas juegan a representar roles y experiencia del mundo, creando su concepción personal sobre el manejo de los materiales y habilidades con respecto a la dimensión social e intelectual.

Materiales:

Radio, máquina de escribir, teléfonos celulares (de desuso o juguete), teléfonos reales que ya no sirvan o de juguete, ropa de papá o de mamá, una caja grande o mesita para funcionar como escritorio, maletines de desuso, portafolios de desuso, sombreros, tableros de computadora de juguete o desuso.

Técnica: Juego libre.

La intervención del adulto debe ser cuidadosa. Evite asignar roles. Puede involucrarse como un miembro más del juego.

Procesos de aprendizaje:

Dar la oportunidad al niño o a la niña de manifestarse socialmente a resolver conflictos, promover y liderar el juego.

LA AUTOPISTA

Los niños y niñas juegan a maniobrar un vehículo.

Materiales:

Triciclos, montables, carros de baleros, carros de plástico, de madera, de hoja de lata, etc., volantes con material de desuso, platos, círculos de fierro, etc.

Técnica:

El niño elegirá el equipo con el que quiera trabajar; en caso de problemas con los triciclos se pueden implementar medallones para el uso racional de los vehículos.

Procesos de aprendizaje:

Dar la oportunidad de crear códigos de manejo, desarrollo del espacio y tiempo, lateralidad, respeto de las reglas y habilidades físicas.

GANAR O PERDER

Los niños y las niñas juegan a respetar reglas, formar conjuntos, memoria, armar, etc.

Materiales:

Juegos de mesa como loterías, memorias, rompecabezas, oca, serpientes y escaleras, perinolas, toma todo, lince, etc.

Técnica.

Permita que los niños elijan libremente; oriente a los niños o cuestione para saber qué harían en caso de presentarse situaciones problemáticas. Evite poner usted las reglas. Deje que los niños organicen y negocien.

Proceso de aprendizaje:

Negociar problemáticas, controlar la frustración de perder, aceptación de reglas, creación de las reglas, sociabilización, establecer criterios, establecer conjuntos.

3.3.10 Cómo manejar el tiempo en la ludoteca

El propósito de este escenario lúdico es implementarlo durante el juego libre, mejor conocido como recreo. Por lo tanto, esta actividad tiene una distribución de tiempo en la jornada. Por tal motivo el manejo del tiempo en la ludoteca del patio de recreo debe establecer acuerdos con los niños y los educadores con la finalidad de que se establezcan las rutinas en base a lo planificado.

Algunas sugerencias útiles pueden ser:

- Utilizar una vela para ejemplificarle al niño el tiempo.
- Utilizar relojes de arena hechos por los niños con botellas, biberones, popotes, etc.
- Reloj despertador programado para el tiempo disponible.
- Tarjetas con números que contabilicen el tiempo.
- Metrónomo para medir el tiempo.
- Cajas musicales
- Discos de música sinfónica

CONCLUSIONES

La observación y el registro son elementos primordiales en el trabajo de la ludoteca, con la finalidad de comprender, mediante un espacio de juego espontáneo propiciado en el patio de recreo por medio de la instalación de una ludoteca, los diferentes episodios por los que transitan los preescolares en el proceso de desarrollo social, intelectual, físico y afectivo, expresado en el juego. Lo anterior con el propósito de entender adecuadamente los verdaderos intereses y necesidades actuales, así como los juegos, juguetes y objetos que seleccionan que a través de los cuales, se manifiestan actitudes, lenguajes, emociones, roles, conductas, expresiones, movimientos, etc. Ello nos permitirá obtener elementos básicos para una práctica educativa válida en término de desarrollo con el pleno conocimiento (a través del juego) con respecto a la etapa que vive el preescolar.

La ludoteca del patio de recreo será el punto de enlace entre los materiales, tiempo, espacio, elecciones, espacio, experiencia, juego individual o colectivo, etc., y el involucramiento de los jugadores, los adultos (padres y maestros), cultura, comunidad, conjugador, liderazgo, etc. Además nos puede evidenciar las modificaciones que debemos hacer en la práctica educativa, cuánto debemos de incrementar la actividad lúdica, los cambios e incremento de materiales y espacios requeridos, así como las experiencias que coadyuvan a enriquecer y extender los episodios del juego. Por otra parte, esta experiencia de juego libre nos indicará el momento propicio para intervenir, orientar (a padres y niños) acerca de la importancia del juego, su suministro e involucramiento en forma atinada. Por todo esto, este ensayo se realiza desde una visión de la realidad de práctica diaria del nivel preescolar a través de la cual sí es posible propiciar ambientes lúdicos y espacios ex-profesos para el juego libre, así como rescatar el patio de recreo como un momento de evaluación y útil para la inclusión del juego en el curriculum.

Para tratar de proporcionar algunas sugerencias, se hacen necesarias algunas deducciones que en este espacio se plantea:

* El juego es una de las actividades de mayores posibilidades para generar nuevos modelos de relación y comunicación, no sólo entre niños, sino también entre niños y adultos.

* En el juego se expresan y crean emociones y sentimientos, se ejemplifica la vida cotidiana, la cultura, valores y modelos de comportamiento.

* El juego libre, espacio para participar en la construcción de su propia comunidad.

* El derecho del niño a jugar es un deber del Estado, la sociedad y de las instituciones educativas, en la instauración de espacios para jugar creando una nueva cultura sobre la actividad lúdica.

* La concepción y creencias que los educadores y los padres tengan acerca del juego será condicionante en el desarrollo de la infancia. Por ello, la ludoteca de patio de recreo nos auxilia para descubrir la trascendencia del juego y genera un espacio orientador para los padres de familia.

* La organización e instalación de la ludoteca del patio de recreo debe articularse a un proceso de reflexión sobre la importancia social, económica y cultural para el bienestar de la infancia.

* El juguete de la ludoteca no es, se hace juguete en la medida, que se introduce en la dinámica del juego.

* La ludoteca del patio de recreo debe entenderse como un compromiso común del personal docente, directivo, intendencia y comunidad, que se origina, consolida y se mantiene a través de un amplio proceso de anticipación.

* Concebir a la ludoteca como una estrategia educativa resulta fundamental para definir sus propósitos en relación con la familia y comunidad, en relación con el desarrollo infantil que recupere elementos para incluir en el currículum.

* La ludoteca constituye un amplio proceso de movilización social cimentado en la participación activa de la comunidad.

* La disponibilidad de juguetes y materiales favorecen el juego espontáneo individual y colectivo promoviendo la autonomía de pensamiento y moral, así como el desarrollo y la consolidación de los procesos básicos de aprendizaje como son los procesos de discriminación perceptual, coordinación intersocial, desarrollo de conceptos de forma, espacio, volumen, tiempo, etc.

* A través del juego los niños experimentan nuevos modelos de relación, vivencias, conflictos, ensayan y aprenden a compartir los juguetes y materiales.

* Las metas del programa de educación preescolar so debe dejarse a la intuición de los educadores, sino que el juego debe ser la actividad medular para el logro del desarrollo armónico del niño preescolar.

* Es necesario desterrar la idea de que el patio de recreo es lugar ruidoso para socializar los problemas personales de los maestros o bien para descansar o ingerir alimentos, por el contrario, el juego libre es la forma en la que los niños aprenden; el juego es el trabajo del niño. Por lo tanto, es importante recuperar este espacio como útil** para la evaluación con efectos en el aprendizaje y desarrollo de los niños.

* Finalmente, la ludoteca es un excelente apoyo demostrativo como estrategia fundamental para convocar a educadores de preescolar y primaria, padres de familia, autoridades, consejos de educación, comunidad, etc., para fundamentar el juego como actividad de aprendizaje y desarrollo y así proteger a la niñez de la premura académica y social y así promover el respeto de los intereses y necesidades de la infancia.

BIBLIOGRAFÍA

- Áreas de Trabajo. Un ambiente de aprendizaje, México, S.E.P. Septiembre de 1992
- Arfovilloux, Jean. El juego en la entrevista con el niño. Ed. Morova, Madrid, 1977 p 91-101.
- Arroyo de Yazchine, Margarita, otros P.E.P. (1) S.E.P. P. 26
- Deval, J. El Desarrollo Humano, México Siglo XXI, Editores 1994
- Ejecutivo Federal. Programa para la Modernización Educativa. Separata, Educación Básica. 1982
- Fortuny, M. Vocabulario Básico Decrolyano Cuadernos de Pedagogía N° 163 año 1986.
- Freinet, C. La Educación por el Trabajo, Fondo de Cultura Económica, México, 1967.
- High Scope Educational Research Foundation. Adult-child interaction. Participant guide. Ypsilanti, Michigan: High Scope Press, 1993
- Kam, II Constance. La Autonomía como Objetivo de la Educación. Implicaciones de la teoría de Piaget en la infancia y aprendizaje N° 18 Madrid, España, 1982 p. 3-14
- Monighan Nourot, P. y Van Hoorn, J.L. Symbolic play in preschool and primary setting. Young Children, Septiembre 1991. P.P. 40-50
- Montessori, María. El niño. El secreto de la infancia. Ediciones Araluce Barcelona 1937, p. 156.
- Nelson Ortiz, P El juego como derecho y dimensión de la cultura en favor de la niñez. Santa Fe de Bogotá. Forum Pacis, 1995.
- Perret-Clermont, A. La construcción de la inteligencia en la interacción social. Madrid: Visor, 1984
- Piaget, Jean. Play, dreams and imitation in childhood. New York, 1962. P. 87
- S.E.P. Dirección General de Educación Preescolar. Programa de Educación Preescolar, México, Fernández Editores, 1992. Libro 1 P. 25
- UNICEF. Educación para el Desarrollo: Informe de la Consulta Thonon-les Bains, Francia, Geneve, 1991.

63Vygotski, L.S. El Papel del Juego en el desarrollo de los procesos psicológicos superiores.
Barcelona. Crítica 1988 p.p. 141