



SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 098 D.F. ORIENTE

✓ "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS A NIVEL PRESCOLAR"

TESINA  
PARA OBTENER TITULO DE:  
LICENCIATURA EN EDUCACION



PRESENTA:  
ALICIA GARCIA MINERO

ASESOR:  
POFESORA LOIDA EUNICE CABELLO CÓRDOVA

México D.F.

**SEP**

SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



**UNIVERSIDAD  
PEDAGÓGICA  
NACIONAL**

**UNIDAD UPN 098  
D.F. ORIENTE  
098TIT/DICT027/2013**

**DICTAMEN DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

México, D.F., 24 de Mayo de 2013.

**C. ALICIA GARCÍA MINERO  
PRESENTE**

En calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo recepcional titulado: **"LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS A NIVEL PREESCOLAR"**.

Opción: **TESINA** Plan LE' 94 **LICENCIATURA EN EDUCACIÓN** manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo, y se le autoriza proceder a la impresión del mismo, así como realizar los trámites correspondientes para presentar su examen profesional.

**ATENTAMENTE  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**

  
**DR. MARCELINO MARTÍNEZ NOLASCO  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN**



**S. E. P.**  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 098  
D.F. ORIENTE  
DIRECCIÓN

## **DEDICATORIAS**

### **A Dios.**

*Por haberme permitido estar en este mundo y llegar hasta este punto, por haberme dado salud y sabiduría para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.*

### **A mi madre**

*Carlota Por haberme dado la vida, y ocupar el séptimo lugar de hija. Y por su apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor, al igual que mi padre Elías.*

### **A mis hermanas**

*Herminia que cuidó de mí pequeño hijo cuando me iba a estudiar la licenciatura, y nunca dejó de insistir que estudiar era lo mejor. Florinda, Gudelia, que se admiraba de lo que hacía, eso me daba más fuerzas cada día para seguir adelante y las gemelas Alejandra y Verónica que me decía tienes que darle una mejor vida a tu hijo y ejemplo a seguir.*

### **A mis hermanos**

*Elías que contribuyó en ver a mi hijo mientras estudiaba, estuvo cuando más necesita con la computadora y no importaba la hora. Santos que fue un ejemplo a seguir me admiraba de su tenacidad de estudiar y seguir adelante independientemente de la situación económica en la que nos encontrábamos, José Elías que lamentablemente en estos momentos ya no se encuentra a mi lado, pero estoy segura que igual manera me hubiera apoyado, tengo muy buenos recuerdos de él, y Carlos que no lo dejaba dormir por tener la luz prendida a altas horas de la noche.*

### **A mis cuñados y cuñadas**

*Juventino él también fue un ejemplo a seguir al igual que Aturo que sin dudar ningún momento sé que estaría cuando lo necesito, porque reconoce que estudiar no es nada fácil. Mario y David sé que puedo contar con ellos. No olvidando a mis cuñadas María Y Maru que están alado de ellos para apoyarlos y a su vez cuando yo lo requiera.*

*A mis profesores.*

Lic. Loida Eunice por su gran apoyo y motivación para la culminación de mis estudios profesionales y para la elaboración de esta tesina; y al Lic. Jaime Raúl por su apoyo ofrecido en este trabajo; su tiempo compartido y por impulsar el desarrollo de nuestra formación profesional.

*A mi hijo.*

Yocoyani, para que vea un mí un ejemplo a seguir, ya que vivió a mi lado los buenos y malos momentos, por su paciencia, por su comprensión en este caminar de la docencia, de hecho por el estoy en esta linda carrera, al verlo por primera vez y seguir sus pasos en preescolar fue que decidí trabajar en esta área. A su padre Epigmenio también le debo mucho ya que a pesar de la situación, estuvo de acuerdo en esta linda decisión, me apoyo y creyó en mí cada momento que pasaba, por esa fuerza y empuje de ser mejor cada día.

*A mis amigos.*

Que me apoyamos en mi formación profesional y que hasta ahora, seguimos siendo amigos: Elia, Olivia, Yesenia, Virginia, Carolina, Carina, Lulú, Sebastián, Mónica, Blanca, Arturo, Claudia etc.

*A todos ellos,*

*Muchas gracias de todo corazón*

*Siempre han estado desde hace años en mi camino, este tipo de frases que me animan a seguir adelante*

*Nacemos para vivir, por eso el capital más importante que tenemos es el tiempo, es tan corto nuestro paso por este planeta que es una pésima idea no gozar cada paso y cada instante, con el favor de una mente que no tiene límites y un corazón que puede amar mucho más de lo que suponemos.*

*Basta un poco de espíritu aventurero para estar siempre satisfechos, pues en esta vida, gracias a dios, nada sucede como deseábamos, como suponíamos, ni como teníamos previsto.*

*Si caes es para levantarte, si te levantas es para seguir, si sigues es para llegar a donde quieres ir y si llegas es para saber que lo mejor está por venir...*

## ÍNDICE

|                   |   |
|-------------------|---|
| INTRODUCCIÓN_____ | 3 |
|-------------------|---|

### CAPÍTULO I

#### CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO. CONTEXTO DE LA PRÁCTICA DOCENTE

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 1.1 Geografía_____            | 5  |
| 1.2 Historia_____             | 9  |
| 1.3 Servicios culturales_____ | 11 |
| 1.4 Contexto escolar_____     | 13 |

### CAPÍTULO II

#### EL JUEGO: RELEVANCIA EN EL PREESCOLAR Y EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

|   |    |
|---|----|
| 2.1 Antecedentes del juego_____                           | 15 |
| 2.2 ¿Qué es jugar?_____                                   | 17 |
| 2.3 Los juegos y juguetes como herramienta educativa_____ | 21 |
| 2.4 Características del juego_____                        | 25 |
| 2.5 La importancia del juego_____                         | 27 |
| 2.6 El desarrollo del niño a través del juego_____        | 29 |
| 2.7 Tipos de juegos_____                                  | 32 |
| 2.8 Beneficios del juego_____                             | 37 |
| 2.9 La psicomotricidad y el juego_____                    | 40 |

|   |    |
|---|----|
| 2.10 El juego en la educación preescolar                  | 41 |
| 2.11 Importancia del juego de roles en la edad preescolar | 42 |
| 2.13 El juego como aprendizaje y enseñanza                | 47 |
| 2.14 La motivación dentro del juego                       | 50 |
| 2.15 Teoría de Piaget y el juego                          | 51 |

### **CAPÍTULO III**

#### **ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 3.1 Propuestas de trabajo     | 61 |
| 3.2 Actividades a desarrollar | 69 |

|                     |            |
|---------------------|------------|
| <b>CONCLUSIONES</b> | <b>106</b> |
|---------------------|------------|

|                     |            |
|---------------------|------------|
| <b>BIBLIOGRAFÍA</b> | <b>108</b> |
|---------------------|------------|

## INTRODUCCIÓN

Las ideas que sustentan la presente investigación son basadas en mi práctica docente, he trabajado aproximadamente 10 años, en el nivel preescolar en diferentes instituciones particulares; me inquietaron estos 3 recientes años debido a que me percaté de que los niños tienen un mejor rendimiento escolar cuando aprenden jugando, también identifiqué que he estado trabajando de una manera meramente tradicional y autoritaria, con muchos errores y sin tomar en cuenta las características de los alumnos, de ahí la necesidad de reorientar mi práctica docente.

Lo que me importaba en el aula eran resultados, llenar de conocimientos al niño sin importar sus necesidades, cubrir las expectativas de los padres de familia, que era el que sus hijos tuvieran ciertos conocimientos para facilitar el aprendizaje y disminuir su tiempo y obligaciones frente a ellos; con el paso de los años concluí que no cuento con el apoyo de los padres para realizar ciertas actividades que ayuden al niño a su formación, por lo que me empezaron a preocupar las conductas que estos vienen presentando, me di a la tarea de investigar los porqués de estas conductas.

Al iniciar el 8º semestre de la licenciatura reflexioné sobre mi actitud frente a los niños y consideré que ser más paciente le ayudaría a los niños a tener mejor rendimiento escolar, de esta forma busqué dar solución a la problemática detectada, pues considero que a lo largo de la carrera, la licenciatura me ha servido ya que me está proporcionando herramientas para investigar, apoyándome con teóricos que hablan sobre el tema y planear una estrategia acorde al problema, puesto que no puedo y no debo continuar trabajando como lo vengo haciendo hasta hace algunos años, ya que al cambiar mi práctica docente estaré dando la pauta a los pequeños a modificar de manera paulatina su proceder y darle solución a la problemática que posteriormente se describirá, mediante un proceso que abarca el qué hacer, para qué, con qué, y ayudar con esto a proporcionar un servicio de calidad educativa en donde se pondrá en práctica los conocimientos adquiridos en esta licenciatura y se tratará de dar solución al problema.

En el capítulo uno se analiza lo que es la educación preescolar, su desarrollo en campos formativos en la formación inicial del niño, ya que es un aspecto realmente importante y relevante que haya un análisis profundo de las docentes de preescolar, pues de esta forma se pueden dar las mejores herramientas para los niños en sus siguientes años de educación básica, pero las bases emanan en la formación preescolar.

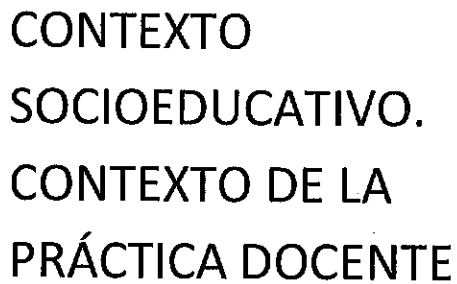
El capítulo dos lleva como nombre el desarrollo del niño; en él se aborda el concepto de desarrollo, hasta el concepto y características de las esferas cognitiva, psicomotriz y afecto social del niño, así como su importancia desde un punto de vista Piagetano, y del modelo sociocultural de Vigotsky, en donde se explica la zona de desarrollo próximo para entender que a partir de estas teorías se utilizó la estrategia del juego como función social, con la intencionalidad de disminuir las conductas inapropiadas de los alumnos, así como la propuesta alterna para tratar de resolver el problema.

Ya en el capítulo tres se analiza el juego desde una visión constructivista porque es la teoría educativa que se aplica en el sistema educativo nacional. Se destaca la definición de constructivismo, las características que debe de tener el docente constructivista y desde luego la relación que hay entre el constructivismo y el juego, que es la esencia de este trabajo.

Para ello, se analizan algunas estrategias que se proponen para realizar en el aula, y eso es lo que se presenta al final del documento. Sin dejar pasar de lado que las conclusiones y la bibliografía son el cierre de todo el documento.



# CAPÍTULO I



CONTEXTO  
SOCIOEDUCATIVO.  
CONTEXTO DE LA  
PRÁCTICA DOCENTE

## CAPÍTULO I

### CONTEXTO SOCIOEDUCATIVO. CONTEXTO DE LA PRÁCTICA DOCENTE

#### 1.1 Geografía

Iztacalco es una de las 16 delegaciones del Distrito Federal mexicano. Se localiza al centro-oriente del Distrito Federal. Limita al norte con la delegación Venustiano Carranza y Cuauhtémoc, al poniente con Benito Juárez, al sur con Iztapalapa y al oriente con el municipio mexiquense de Nezahualcóyotl. Es la delegación más pequeña de las dieciséis que comparten el territorio capitalino, con apenas 23,3 kilómetros cuadrados que albergan una población cercana a los 780 mil habitantes hasta el año del 2011.

La cabecera de la delegación se encuentra en la colonia Gabriel Ramos Millán, a un costado del edificio se encuentra el mástil que sostiene una de las banderas monumentales de México. Estácalo alberga importantes edificios de la ciudad de México, como el Palacio de los Deportes, el Autódromo Hermanos Rodríguez y las instalaciones de la Ciudad Deportiva Magdalena Mixiuhca.

Dirección del edificio delegacional: Río Churubusco, esq. con Av. Té, Gabriel Ramos Millán, C.P. 08000.

Iztacalco "es la delegación más pequeña del Distrito Federal. Los poco más de 23 km<sup>2</sup> que conforman su territorio se localizan casi íntegramente en el vaso desecado de lo que fue el Lago de Texcoco. La excepción la constituyen los islotes en los que se fundaron antiguos pueblos prehispánicos que vivieron del cultivo de las chinampas. De esta suerte, en el pequeño territorio iztactalquense no existe ninguna elevación importante del terreno, que se eleva a unos 2 mil 250 metros sobre el nivel del mar"<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup>[www.iztocalco.df.gob.mx/](http://www.iztocalco.df.gob.mx/) 26 de octubre de 2012, a las 13.26 hrs.

Como el resto del Distrito Federal, Iztacalco pertenece a la provincia geológica de Lagos y Volcanes de Anáhuac. Forma parte de dos sistemas topográficos: la mayor parte del territorio corresponde a una llanura lacustre, y sólo una pequeña sección al sureste, en el límite con Iztapalapa, es una llanura lacustre salina. Su suelo tuvo origen en la actividad geológica del cenozoico cuaternario, por lo que se trata de un territorio sumamente reciente en términos de la historia geológica del planeta.

En lo que respecta al clima de la delegación, la mayor parte de ella forma parte de una zona de clima semiseco templado. Sólo la parte suroeste --en el límite con Iztapalapa y Benito Juárez (Distrito Federal)-- tiene un clima templado subhúmedo con lluvias en verano. Iztacalco se encuentra en la zona más seca del Distrito Federal.

El lago que cubría la mayor parte de su superficie fue primero reducido a canales por acción de las obras de drenaje emprendidas desde el siglo XVIII, y luego las corrientes de agua superficiales fueron entubadas. Actualmente, los ríos Churubusco y de la Piedad, que forman los límites oriente y norte de Iztacalco, son grandes avenidas que fueron construidas en la década de 1950 sobre el lecho de los ríos. Estos transportan las aguas de las laderas del poniente del Distrito Federal hacia el lago Nabor Carrillo, y de ahí, a la cuenca del Tula.

En 1849 un hombre emprendedor y entusiasta de aquella época Don Mariano, investigador de la época, invirtió toda su fortuna en el proyecto y obtuvo la concesión para construir un cauce fluvial navegable a través del ya existente Canal de la Viga, que iniciaba en la Garita de La Viga, cuya localización actual sería en el cruce de la avenida Morelos, Eje 3 Sur, con la actual Calzada de la Viga, y terminaba en lo que era entonces el grandioso Lago de Xochimilco, aún ligado con el de Chalco Don Mariano dedicó gran parte de su vida a esta obra, no con mucho éxito, pues terminó muriendo en la miseria.

Se tuvo que dragar el canal y darle el ancho necesario en algunas partes y claro, también fue necesario aumentar la altura de los puentes que lo cruzaban, todo esto permitió que el primer "Vapor" denominado "La Esperanza" al igual que el simbólico verde de nuestra bandera patria, surcara el Canal de la Viga, mediante un poderoso motor de 20 caballos de fuerza y un cupo para 20 pasajeros el 21 de julio de 1850, en un primer viaje desde el embarcadero de la Garita de la Viga hasta el poblado de Chaíco.

Iztacalco "es una zona completamente urbanizada. Por lo tanto, los ecosistemas nativos han sido reemplazados por la capa asfáltica. La Ciudad Deportiva quedó como la única gran área verde en territorio de Iztacalco, pero fue reforestada con especies como el eucalipto y pinos de diversas clases. No existe fauna silvestre en el territorio iztacalquense"<sup>2</sup>.

#### División Territorial

Entre las colonias ubicadas en Iztacalco están la Agrícola Oriental, Agrícola Pantitlán, Santa Anita, Colonia Sur 16 y Granjas México. Siendo la primera una de las más grandes y pobladas de la demarcación, aunado su albergamiento de diferentes centros industriales como son: la internacional Coca-Cola, y la bicicletera Bennotto.

Además también se encuentran las Militar Marte, Reforma Iztacchuatl Norte y Sur y Viaducto Piedad, las cuales están catalogadas como una de las de nivel medio alto de vida en la Ciudad de México.

La Delegación Iztacalco cuenta con 38 unidades territoriales:

Barrió La Asunción

Barrió Los Reyes

Barrió San Miguel

Barrió San Pedro

---

<sup>2</sup>[www.iztacalco.df.gob.mx/](http://www.iztacalco.df.gob.mx/) 26 de octubre de 2012, a las 13.26 hrs.

Barrio San Francisco Xicaltongo  
Barrio Santa Cruz  
Barrio Santiago Norte  
Barrio Santiago Sur  
Barrio Zapotla  
Campamento 2 de Octubre  
Colonia Agrícola Oriental  
Colonia Agrícola Pantitlán  
Colonia Carlos Zapata Vela  
Colonia Cuchilla Agrícola Oriental  
Colonia El Rodeo  
Colonia Gabriel Ramos Millán  
Colonia Gabriel Ramos Millán Sección Bramadero  
Colonia Gabriel Ramos Millán Sección Cuchilla  
Colonia Gabriel Ramos Millán Sección Tlacotal  
Colonia Ampliación Gabriel Ramos Millán  
Colonia Granjas México  
Colonia Infonavit Iztacalco  
Colonia Jardines TECMA  
Colonia Juventino Rosas  
Colonia Reforma Iztaccihuatl Norte  
Colonia Reforma Iztaccihuatl Sur  
Colonia La Cruz  
Colonia Los Picos de Iztacalco Sección 1 A  
Colonia Los Picos de Iztacalco Sección 1 B  
Colonia Los Picos de Iztacalco Sección 2 A  
Colonia INPI Picos  
Colonia Militar Marte  
Colonia Nueva Santa Anita  
Colonia Santa Anita  
Colonia Tlazintla

Colonia Viaducto Piedad  
Ex-ejido La Magdalena Mixhuca  
Fraccionamiento Coyuta

## 1.2 Historia

Debido a su posición en medio de la laguna de Texcoco, el territorio de Iztacalco fue ocupado tardíamente, en comparación con otras partes del Distrito Federal. Sus primeros habitantes estaban relacionados con las tareas de extracción de sal de las aguas saladas de Texcoco esto es algo que puede observarse en el mismo emblema delegacional, que es una copia del glifo que aparece en el código Mendocino. En él, Iztacalco es representado por una casa con un filtro para la separación del agua y el mineral.

Se supone que fue uno de los puntos finales que tocó la peregrinación de los mexica en su camino a Tenochtitlan. Durante el período posclásico mesoamericano, Iztacalco fue un pueblo sometido al poder del señor de Texcoco, uno de los aliados de los aztecas en la Triple Alianza.

Tras la caída de Tenochtitlan a manos de los españoles, "el pueblo de Iztacalco fue ocupado por misioneros franciscanos, que fundaron en ese lugar, en medio del lago, un convento dedicado a San Matías. Debido a la escasa población del lugar, el número de religiosos en el convento era demasiado reducido. Además, sólo hasta el siglo XVII se tienen los primeros registros de bautizos en la vicaría. Por esa misma época, la población del pueblo de Iztacalco no llegaba a las trescientas personas"<sup>3</sup>.

En 1850 se introdujo el primer barco de vapor en el valle de México. Éste realizaba su recorrido a través del canal de La Viga desde la ciudad de México hasta Xochimilco. Por esa misma época, Iztacalco y sus pueblos chinamperos se convirtieron en uno de los principales paseos para los habitantes de la ciudad. Se

---

<sup>3</sup>[www.iztacalco.df.gob.mx/](http://www.iztacalco.df.gob.mx/) 26 de octubre de 2012, a las 13.26 hrs.

cuenta que el presidente Benito Juárez era muy ávido a pasear por los canales de Iztacalco, y que incluso en alguna ocasión estuvo a punto de morir en un accidente en el vapor que lo conducía por La Viga.

En 1855, "el territorio del Distrito Federal fue organizado en municipalidades. Una de ellas fue la que tuvo su cabecera en Iztacalco. Incluía los pueblos de Santa Ana Zacatlamanco, Iztacalco y sus ocho barrios; así como varios que actualmente pertenecen al territorio de Iztapalapa (Aculco, Atlazolpa, Nextipac) y Benito Juárez (Zacahuitzco). A finales del siglo XIX, Iztacalco pasó a depender de la municipalidad de Tlalpan, y contaba para entonces con unos 2 mil 800 habitantes en sus barrios, rancherías y pueblos"<sup>4</sup>.

Durante el siglo XIX, Iztacalco fue un punto estratégico en el tránsito entre los pueblos ribereños del lago de Xochimilco y la ciudad de México. A través de sus canales se transportaban los productos agrícolas de Iztapalapa, Tláhuac, Chalco, Xochimilco, Mixquic y Milpa Alta. A ellos se sumaban los propios de la chinampería iztocalquense. En Zacatlamanco existía un embarcadero de trajineras<sup>2</sup> y en torno a él se formaba un mercado donde se vendía toda clase de hortalizas.

Al inicio del siglo XX, la imagen de Iztacalco y sus pueblos seguía siendo la de una zona rural, rodeada de huertos de flores y verduras. Seguía siendo también uno de los paseos principales del Distrito Federal, aunque comenzaba a ser desplazado por otras zonas del suroeste como Mixcoac y San Ángel. En la década de 1930 el canal de La Viga fue cegado, en la actualidad ya no existen los canales de navegación por donde pasaban las canoas con producto agrícolas para la ciudad de México con lo que la actividad en la chinampería llegó a su fin al privársele del agua necesaria para su cultivo.

---

<sup>4</sup>Idem.

Sobre los canales de Iztacalco “fueron construidas numerosas avenidas que hoy forman parte de la red vial primaria de la ciudad de México. Las primeras industrias se establecieron en Iztacalco hacia la mitad del siglo XX, cuando la delegación formaba parte de la periferia capitalina. Dada su cercanía al Centro Histórico, el territorio fue urbanizado tempranamente”<sup>5</sup>.

### **1.3 Servicios culturales**

#### **Bibliotecas**

Iztacalco cuenta con once bibliotecas dependientes del gobierno delegacional. Son de dimensiones modestas y sirven principalmente la demanda de los estudiantes de niveles básicos de la demarcación.

La más grande de ellas es la Biblioteca Central Delegacional, localizada cerca del edificio sede de la jefatura. Esta biblioteca, sin embargo no se compara con la de UPIICSA, aunque el acervo de la biblioteca politécnica es demasiado especializado.

#### **Casas de Cultura**

La delegación opera diez casas de cultura, cuya cobertura está restringida a las colonias donde se localizan, siendo bienvenidos vecinos de todas las colonias y demás Delegaciones del D.F. o del Estado de México. De ellas la más importante es la de los Siete Barrios, que se localiza en el pueblo de Iztacalco.

No existe ningún auditorio público. Sin embargo, funcionan como escenario de diversos eventos culturales --especialmente conciertos de música comercial--, el Palacio de los Deportes y el Foro Sol, dentro del Autódromo Hermanos Rodríguez, aunque ninguno de ellos es operado por el gobierno, sino que han sido concesionados a empresas privadas.

---

<sup>5</sup>[www.delegacioniztacalco.com.mx/](http://www.delegacioniztacalco.com.mx/) Visto el 4 de noviembre de 2012 a las 17:36 hrs.



En la actualidad cuenta con el Faro Cultural y Recreativo Iztacalco, "recinto cultural que se encuentra en la Colonia Agrícola Oriental y que cuenta con un programa de exposiciones temporales de pintura y fotografía, programa de talleres, cine club y actividades de fin de semana, clases de pintura en cerámica todos los días de la semana, programación de grupos profesionales de teatro, danza, música y títeres"<sup>6</sup>.

Dentro de estas actividades se incluye un taller de fotografía gratuito impartido por fotógrafos profesionales al servicio de la Delegación Iztacalco, donde se aprende desde hacer su propia cámara estenopeica hasta el manejo y edición de cámara y fotografía digital, sin olvidar la cámara tradicional de 35 mm.

#### Oferta educativa

En Iztacalco se encuentra la Unidad Profesional Interdisciplinaria en Ingeniería y Ciencias Sociales y Administrativas (UPIICSA) del Instituto Politécnico Nacional, la segunda institución mexicana por su importancia en la educación superior.

En esta institución se ofrecen estudios universitarios de ingeniería, informática y administración, donde también se pueden estudiar lenguas extranjeras como inglés, francés, japonés e italiano. Así mismo se tiene la ESEF (Escuela Superior de Educación Física) formadora de maestros normalistas en ese ámbito y también se tiene la Escuela Nacional de Entrenadores Deportivos, institución que forma licenciados en Entrenamiento Deportivo. De nivel medio superior (correspondiente al ciclo de bachillerato) son el Plantel 2 de la Escuela Nacional Preparatoria (UNAM), la Preparatoria Iztacalco, dependiente del Instituto de Educación Media Superior del Distrito Federal (IEMS-DF); el Plantel 3 del Colegio de Bachilleres Metropolitano; así como dos escuelas de formación técnica pertenecientes al DGETI tales como son el Centro de Estudios Tecnológicos,

---

<sup>6</sup>Idem.

Industrial y de Servicios 31 y 76 de la Secretaría de Educación Pública del Gobierno Federal.

### Demografía

La población de Iztacalco es mayoritariamente de clase media baja a clase baja, con pequeños núcleos de personas de clase media alta (Colonia Militar Marte, Colonia Viaducto Piedad, Colonia Reforma Iztaccihuatl Norte y Sur). Según el censo del año 2000, la población es de 411 mil 321 personas, de las cuales, 215 mil 321 son mujeres y 196 mil son hombres, lo que representa el 4.77% de la población total del Distrito Federal. Su densidad de población es de 17 mil 884 hab/km<sup>2</sup>, índice superior en 365 veces al promedio nacional y 2.1 veces más alto que el del Distrito Federal.

“La tasa de crecimiento de la población muestra una tendencia negativa. En el lustro de 1990 a 1995, la población decreció a una tasa de -1.19%. Para el siguiente lustro, 1995-2000, la población se redujo en 8 mil 265 personas. En total, en la década 1990-2000, el crecimiento fue de -0.9%”<sup>7</sup>.

El 25.53% de la población (103 mil 506) tiene entre 0 y 14 años de edad; 67.61% (274 mil 047), se encuentra en el rango de 15-64 años y 6.84% (27 mil 745), tiene 65 años o más. Actualmente se está dando un proceso de cambio hacia una población de mayor edad: en 1980, la edad mediana era de 16 años, mientras que en 2000 es de 27 años, igual a la del Distrito Federal.

## **1.4 Contexto escolar**

### *Escuela Quetzal turno matutino*

El grupo está Conformado por 21 alumnos, 13 niños y 8 niñas; todos los integrantes cuentan con una experiencia previa escolar, el 99% dentro de esta institución. Cuatro de ellos vienen de otras escuelas. De acuerdo al diagnóstico realizado por la Educadora dentro del campo de desarrollo socio-afectivo se

---

<sup>7</sup>Idem.

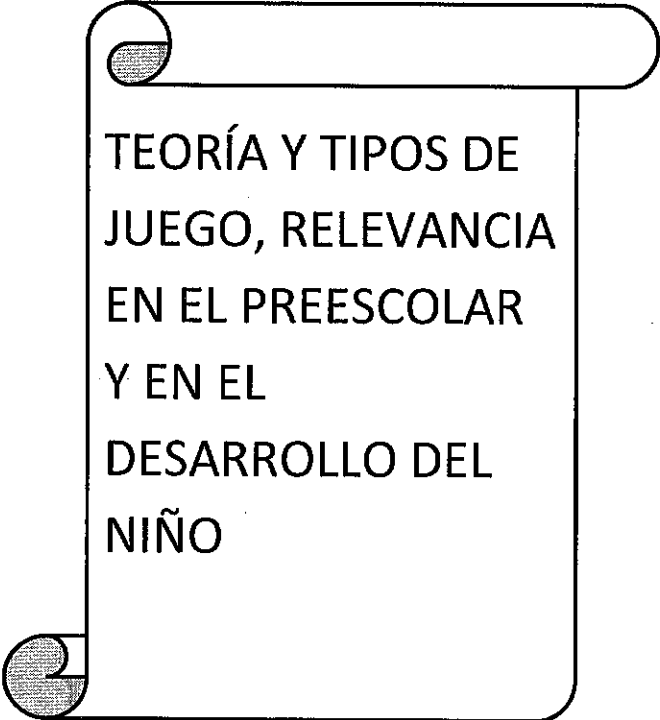
observa que los niños son autónomos, la mayoría de ellos asume reglas de convivencia social, se relacionan de manera satisfactoria con pares y con adultos no pertenecientes a su familia.

Muestran mayor empatía por sus coetáneos que por personas adultas aunque no se detecta total indiferencia con éstos. En algunos casos como el de Francisco, Nathaly, Marian, Ana, Diego Armando y Diego Rodríguez se observa exclusividad por los acompañantes de juego, existen niños líderes que deciden quién se integrará a la actividad lúdica y quién no, este es el caso de Pedro, Mariana, Rebeca, Leonardo y Juan Carlos. Les interesa que maestra y compañeros se den cuenta de sus logros, aunque algunos niños utilizan a la docente como portavoz para hacer notar estos, son capaces de expresar e identificar estados emocionales y preferencias además de explicar el motivo de éstos, les agrada participar en clase.

En relación con el campo de desarrollo del Lenguaje, la mayoría de los niños del grupo emplea un lenguaje adecuado debido a que, la fonología y sintaxis se encuentran desarrolladas ya que la forma de combinar palabras para formar frases y oraciones es gramaticalmente correcta (se hacen presentes sujeto, verbo y complemento) por tal motivo pueden hacerse comprender perfectamente por adultos.

Con respecto a la semántica y léxico se encuentra en proceso de desarrollo pues es evidente que todos los alumnos manejan un vocabulario aún reducido y no se observan reglas para ocupar el lenguaje en contextos determinados. Existen seis alumnos (Diego Armando, Nathaly, Bruno, Mario, Alexis y Joel) que presentan problemas fonológicos pues muestran la omisión de consonantes iniciales, supresión de consonantes finales y reducción de grupos.

# CAPÍTULO II



TEORÍA Y TIPOS DE  
JUEGO, RELEVANCIA  
EN EL PREESCOLAR  
Y EN EL  
DESARROLLO DEL  
NIÑO

## CAPÍTULO II

### EL JUEGO: RELEVANCIA EN EL PREESCOLAR Y EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

#### 2.1 Antecedentes del juego

A los largo de la historia son muchos los autores Juan Deval, Piaget e incluso Vigotsky, quienes mencionan que el juego es como una parte importante del desarrollo de los niños y son varias las teorías que se formulan acerca de éste.

La humanidad "ha jugado desde siempre, incluso los animales lo hacen, por eso el juego se considera previo a la cultura misma; existen innumerables manifestaciones de esta actividad en sociedades de todos los tiempos y se cuenta con muchas obras de arte donde se aprecian estas manifestaciones lúdicas"<sup>8</sup>.

Entre los filósofos que abordan el tema aunque sea tangencialmente, se cita a Platón como uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, la relevancia de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo "hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego"<sup>9</sup>. En otro fragmento

---

<sup>8</sup>CABRERA Angulo, Antonio. *El juego en Educación Preescolar Desarrollo Social Y Cognitivo del niño*, (tesis premiada) UPN, 2003, P. 118.

<sup>9</sup> Idem.

menciona, "la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura"<sup>10</sup>.

Otros pedagogos importantes como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, éste debe ser tomado en cuenta en sus intereses. Especialmente Friedrich Froebel, "fue quién abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y se interesó por los niños pequeños, estudiando los tipos de juego que necesitan para desarrollar su inteligencia"<sup>11</sup>. Las primeras teorías elaboradas sobre el juego propiamente dicho, se remiten al siglo XIX y pueden agruparse en cuatro tendencias:

1. La teoría del exceso de energía. (Herbert Spencer basado en los escritos filosóficos de Friedrich von Schiller), postula que el juego sirve, para gastar el sobrante de energía que todo organismo joven tiene y que no necesita, pues sus necesidades están satisfechas por otros.

2. La teoría de la relajación. (Lazarus), de forma complementaria a la anterior, sostiene que el juego sirve para relajar a los individuos que tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas (laboriosas), que le producen fatiga y para recuperarse juega, logrando así poder relajarse.

3. La teoría de la recapitulación. G.S.Hall, está basada en las teorías evolucionistas, que proponen que cada individuo reproduce el desarrollo de la especie, por eso el niño realiza en el juego, actividades que sus ancestros realizaron.

4. La teoría de la práctica o del pre-ejercicio. Es más cercana al concepto actual que tenemos sobre el juego y fue propuesta por el alemán Karl Groos, el

---

<sup>10</sup>Idem.

<sup>11</sup>BRUNER, Jerome. *Juego pensamiento y lenguaje, en: acción pensamiento y lenguaje*. J. L. Linaza (copilador) *Antología básica desarrollo del niño*. México, Alianza, 2006. P. 117.

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

Posteriormente a este autor, son varias las corrientes psicológicas que retoman estos conceptos y tratan el papel del juego en el desarrollo de niños y niñas, entre ellas la de Jean Piaget, se considera la más completa. Para Sigmund Freud, el juego está relacionado con la expresión de los deseos que no puede satisfacerse en la realidad y por lo tanto las actividades lúdicas que el niño realiza le sirven de manera simbólica.

Para el autor Lev S. Vigotsky "el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juegos simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y los convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño"<sup>12</sup>.

El estudio del juego actualmente ha reafirmado lo que se ha mencionado en aportaciones de estos autores, tanto en el hogar como en la escuela son múltiples las aplicaciones de las actividades lúdicas en pro del desarrollo armónico de niños y niñas, siendo el juego el canal de las manifestaciones creativas y culturales por donde transita la infancia.

Pero el panorama del juego "no puede quedar sólo en los aspectos pedagógicos y psicológicos, ya que a lo largo de la historia es inmenso el abanico de manifestaciones que en forma de juegos, deportes, competencias, y entretenimientos el ser humano ha desarrollado y continúa practicando y

---

<sup>12</sup>Idem.

disfrutando"<sup>13</sup>, pues además de ser el Homo Sapiens y el Homo Faber es desde siempre, el Homo Ludens.

## 2.2 ¿Qué es jugar?

Hacia una definición de juego:

Desde siempre la palabra juego ha puesto en movimiento a una gran variedad de ciencias que se han preocupado su estudio. Para Schwartzman: "Es el alcance enculturizador de los juegos lo que los ha hecho más difícil de definir y clasificar"<sup>14</sup>.

Ortega, filósofo: " La actividad original y primera de la vida es siempre espontánea, lujosa, de intención superflua, es libre de expresión de una energía preexistente"<sup>15</sup>.

Platón, filósofo: "La vida debe ser vivida, y hay que sacrificar, cantar y danzar jugando ciertos juegos para congraciarse con los dioses... y conseguir la victoria"<sup>16</sup>.

Huizinga: "El juego es más viejo que la cultura. Ahí dice cómo se cree que el juego ya existiese antes de que el hombre poblara la tierra en especies animales"<sup>17</sup>.

Huizinga: "La verdadera cultura nace en forma de juego y cuando el hombre juega es únicamente cuando crea verdadera cultura" y "Las grandes ocupaciones del hombre están impregnadas de juego como: el lenguaje, los mitos, el culto, la política, la guerra..."<sup>18</sup>. (El juego es pues, esencial para el hombre y la sociedad en la que vive).

---

<sup>13</sup>Ibidem. P. 117.

<sup>14</sup>GUÍA DEL ESTUDIANTE. Antología básica. El juego. UPN. México. 1994.

<sup>15</sup>Idem.

<sup>16</sup>Idem.

<sup>17</sup>Idem.

<sup>18</sup>Idem.



Huizinga: "El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría"<sup>19</sup>.

Jacquin, psicopedagogo, Juego: "Actividad espontánea y desinteresada, que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente justo que vencer"<sup>20</sup>.

Blanchard y Cheska, antropología social: "Actividad en la que intervienen la destreza física, la estrategia y la suerte, o cualquier combinación de esos elementos y que igual como ocurre con el deporte, suelen desarrollarse en las mismas condiciones ambientales de ocio"<sup>21</sup>.

M.Klein: "Por medio del juego el niño expresa de manera simbólica sus fantasías, sus fantasmas, sus deseos. Las experiencias que vive"<sup>22</sup>.

Visión etológica: Conjunto de actos motores pertenecientes a distintos patrones de comportamiento, cuya ejecución suele ser parcial y sin relación con el contexto motivacional o con una finalidad habitual, que practican individuos que se encuentran en fase de desarrollo. Las actividades de juego sólo se han estudiado entre los jóvenes mamíferos y su apelación hace referencia a las actividades lúdicas de los jóvenes humanos.

Son ante todo los individuos jóvenes quienes practican el juego. Sin embargo, se han descrito unos esbozos comparables de comportamientos de captura entre perros y gatos adultos, en ausencia de cualquier estímulo desencadenante. Se considera que el juego es una actividad indispensable para la

---

<sup>19</sup>DELVAL, Juan y C. Kammi, El juego, en UPN, el juego, Antología Básica, LE'94,México, 2004. P. 111.

<sup>20</sup>Idem.

<sup>21</sup>Idem.

<sup>22</sup>Idem.

maduración computacional del individuo. Le permite ejercer y perfeccionar aisladamente unos elementos motores que más tarde se integrarán en secuencias completas y acabadas. La expresión de las actividades de juego en el curso de la ontogénesis, puede ser comprendida como una forma de aprendizaje precoz tanto de ciertos comportamientos (sexuales, alimenticios...), como de futuras relaciones del individuo con los factores bióticos de su entorno (presa, congéneres...).

El juego es una actividad "que responde a motivaciones inconscientes. Estas motivaciones a las cuales los instintos proveen de su energía psíquica, están ligadas a la vida de fantasía y al mundo interno de cada individuo, psicológicamente responde a una necesidad humana tanto de niños como de adultos. El placer logrado sirve para negar sufrimientos y miedos en el ámbito de la realidad externa del yo"<sup>23</sup>.

Se entiende al juego como "un intento de elaboración de fantasías inconscientes ligadas a los hechos fundamentales de la vida como la lucha generacional, la rivalidad fraterna, la angustia ante la muerte, la estructuración de la propia identidad a través de los sucesivos procesos de identificación y a las ansiedades ante los procesos de cambio"<sup>24</sup>.

El juego es el primer medio de expresión de la actividad sicomotora del niño. En su forma más elemental el juego lo realiza el niño en forma solitaria con sus propios miembros o instrumentos. Más adelante el juego se transforma en actividad social, realizado por varios de acuerdo a ciertas reglas admitidas por todos, que regulan sus posibilidades de acción y sus consecuencias. El juego tiene un alto valor educativo (estimulo del interés, desarrollo del sentido de observación, cooperación, y convivencia). Tiene también un valor psicoterapéutico en cuanto que por una parte sirve para el diagnóstico, al manifestar conflictos y actividades del niño o del adulto, por otra parte se utiliza para hacerle comprender

---

<sup>23</sup>M. de Mendonca, Margarita. *Gua práctica para la maestra de Jardín de niños, contenidos básicos comunes*. Ediciones Corcel SRL 2007. Gil Editores, SA de CV.

<sup>24</sup>Idem.

sus problemas y enseñarle la solución. Para tener ocupado al adulto enfermo o ayudarle a reinsertarse en la sociedad.

### **2.3 Los juegos y juguetes como herramienta educativa**

Cada día es más común escuchar a padres e hijos, comentar sobre la adquisición de juegos y no de juguetes; aquí parece importante hacer la distinción entre juegos y juguetes, ya que los juegos son las acciones desarrolladas por los humanos para "x" motivo y los juguetes son elementos, claro está, indispensables para el desarrollo de la acción.

Las personas no adquirimos juegos, compramos o construimos juguetes que sirven para la acción de jugar. Ej. Las cartas no son un juego si no un juguete y sirven para realizar distintos juegos, al igual que el domino o el parkés, tan conocido en nuestro medio.

Para la realización de juegos, no siempre es necesario adquirir juguetes en el mercado, pues los que fabrican los mismos usuarios, terminan siendo más apetecidos por éstos; más adelante volveremos sobre este punto.

Los juguetes tienen la característica de ser inanimados y su vitalidad la da siempre un jugador, incluso cuando hablamos de los más modernos, que también hablaremos de ellos más adelante, son juguetes que necesitan de un jugador para poder "ser", por ejemplo, "la muñeca que dice papá y mamá, termina siendo una muñeca repetitiva en sus palabras y cansando a la dueña aunque ésta no lo manifieste, olvidándola y cambiándola por otra que le dirá todos lo que ella desea escuchar, en resumidas cuentas, esa muñeca no es pieza de un juego, si la flamante propietaria no oprime un botón para hacerla participe de alguna aventura infantil"<sup>25</sup>.

---

<sup>25</sup>PIAGET, Jean. Apuntes sobre el desarrollo infantil. Edit. Secretaria de Educación Pública, México. 2005. P. 117.

### *Hablemos de los juguetes*

Los juguetes existen hace millones de años y son producto de las circunstancias culturales y sociales de los pueblos; no vamos a adentrarnos en la historia de éstos, aunque valdría la pena, si no que vamos a recoger aquí, sólo las características de dos juguetes; uno que hace referencia a los "viejitos" y otro a los juguetes modernos.

Empecemos por la reina de los juguetes: la muñeca, la que no habla y que no tiene movimiento, aquella relegada a ser comprada por los más pobres; a nuestro juicio, es un excelente juguete, precisamente por el hecho de no hablar, no tener movimiento propio, se convierte en un elemento versátil, tanto como la dueña; ésta entra profundamente en el mundo de la jovencita que asume jugar con el objeto. Basta con observar a un grupo de niños y niñas jugando a representar una escena de la cotidianidad familiar de alguno de los protagonistas y las muñecas se convierten en enfermeras, cocineras, doctoras, amas de casa y la lista sería tan larga como la experiencia de los participantes; es decir, la versatilidad del juguete consiste en la apropiación que el dueño y en este caso la dueña pueda hacer de ella.

Estos juguetes posibilitan la creatividad infantil de manera amplia, permitiéndoles mayores condiciones para la vivencia de sus espacios afectivos, sociales y síquicos.

El juguete "es un posibilitador si se quiere de los sueños de los infantes, siempre que éstos puedan convertir a sus juguetes en protagonistas de sus más profundos deseos"<sup>26</sup>.

Ahora nos referimos a los juguetes más modernos: pensemos en la pista de carros, en la que éstos se chocan y su dueño o dueños pueden corregir manualmente para volver a enfrentarlos a la velocidad de la pista y de la potencia

---

<sup>26</sup>Idem.

de las baterías que se pueden adquirir. Ante esta propuesta lúdica - consumista, nos surgen interrogantes como:

¿Qué otro juego puede desprenderse de esta propuesta?

¿Qué creatividad permite este tipo de juguetes a los niños?

Como podemos nos encontramos ante un juguete que obligaría a los niños a ponerlo al centro de los juegos ejercitados, un juguete repetitivo, poco versátil y no posibilitador de los deseos de los niños. "La relación jugador juguete, en una relación simple donde el jugador no tiene muchas posibilidades de crear de hacer del juguete eso, su juguete"<sup>27</sup>.

Para terminar, quisiéramos plantear como alternativa, el uso de juguetes menos sofisticados cada día ya que los modernos terminan por fastidiar a los adultos y guardados en la habitación de los niños para no ser destruidos por éstos, gracias al precio que papá y mamá pagaron en el supermercado; qué sentido tiene comprar juguetes que los niños y niñas no pueden utilizar por prohibición expresa de las mismas personas que se los compraron.

#### *Una palabrita sobre los juegos*

Para no detenernos aquí, sólo basta con decirles que con los juegos pasa algo similar a los juguetes; "existen hoy un conjunto de juegos que posibilitan a las niñas el encuentro con los otros y por ello facilitan la vida social de éstos, al igual que su vida afectiva y por otro lado, han surgido en el mercado un conjunto de juguetes modernos que facilitan el juego de personas solas y que pueden en un momento determinado dificultar el acceso de los pequeños en el concierto social, contrario a juguetes y juegos que lo facilita"<sup>28</sup>.

---

<sup>27</sup> Idem.

<sup>28</sup> ZABALA VIDIELA, Antoni: *La Práctica Educativa. Cómo enseñar. Las secuencias didácticas y las secuencias de contenido*. Colección El Lápiz, Barcelona, España, 2005. P. 116.

### *Lo educativo*

De entrada, podremos decir que los sistemas educativos, se han caracterizado por su rigidez, por transmitir el conocimiento desde la óptica de lo serio, como una herencia quizás del cristianismo medieval. Vale la pena destacar que esta propuesta fue válida y que obviamente no es condenable, pero que hoy es necesario reevaluarla y convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un modelo de encuentro con el saber un poco más dinámico, más participativo y quizás menos agresivo con el educando.

"Los juguetes y los juegos por su versatilidad pueden ser utilizados en propuestas del conocimiento, siempre que se tenga en cuenta que es lo que se quiere transmitir. Nada más satisfactorio que evaluar un joven estudiante con propuestas que le faciliten encontrarse con los elementos ofrecidos por sus docentes sin tensiones y de manera agradable"<sup>29</sup>.

Desde el punto de vista de la Recreación, los juegos son herramientas que deben ser utilizadas y no fines en sí mismos que no permiten más que alienar a los que participan, así no sé a este el fin que persiguen.

Así como utilizamos juegos para romper el hielo, podremos utilizarlos para brindar a los estudiantes un tema específico de literatura, de ciencias, de aritmética etcétera. De igual forma se puede evaluar una actividad desde una propuesta lúdica, permitiéndoles a los participantes una forma menos tensa de entregar los conocimientos adquiridos.

En los juegos colectivos, los docentes tienen la posibilidad de evaluar u observar en los jóvenes estudiantes, su proceso de socialización, sus posibilidades motrices tanto finas como gruesas. La elaboración de una cometa, podría ayudar a un profesor de sociales a reforzar el trabajo en equipo.

---

<sup>29</sup> Idem.

La realización de una comida juntos, podría ayudar para que los jóvenes se acerquen a los espacios geográficos donde se producen los elementos que hacen parte de esta comida típica. La elaboración de una torta o panque, facilitaría el acercamiento con el proceso de la suma y de la resta si se quiere.

Así podríamos enumerar un conjunto de juegos y técnicas para que los procesos educativos pudiesen ser asimilados por los protagonistas de una manera más divertida.

#### **2.4 Características del juego**

Es una actividad espontánea y libre, además de que el juego es el cambio para construir libremente su espíritu creador.

El juego se orienta sobre la misma práctica.

El jugador se preocupa por el resultado de su actividad.

La interacción de juego es la recreación de las escenas e imágenes del mundo real con el fantástico.

El juego es que el niño tenga una actitud espontánea y de libertad y cuando el niño juega hace una recreación de escenas e imágenes del mundo real o fantástico.

El niño expresa una actitud lúdica que tiene necesidades psicobiológicas lo que le permiten prepararse para el futuro.

Otra cosa interesante es el grado hasta donde el niño es capaz de fantasear para llegar a la realidad a tomando en cuenta que los niños juegan a los héroes, villanos, papá, mamá y ellos imitan lo que observan.

El juego es evolutivo ya que empieza por el dominio del cuerpo y posteriormente maneja las relaciones sociales y su medio.

Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

### *Características del juego*

**Libre:** Se juega si se quiere. Si es impuesto pierde su condición de juego.

**Separado:** Se juega dentro de ciertos límites temporales y/o espaciales, separándolo del ámbito de la realidad, en la cual rigen otras leyes, suspendidas temporalmente y reemplazadas por las reglas del juego.

**Incierto:** Si se supiera de antemano el desenlace o resultado no sería un juego, puesto que jugar es arriesgarse ignorando su desarrollo y resultado.

**Improductivo:** No crea bienes como lo hace el trabajo.

**Reglamentado:** Las reglas de juego anulan temporalmente las reglas ordinarias de la convivencia y las sustituyen por otros postulados y aceptados libremente

**Ficticio:** Todo juego se acompaña de "una conciencia específica de segunda realidad o de franca irrealidad en relación a la vida cotidiana"

### **Clasificaciones de los juegos**

**Competición:** Comprende tantos los juegos centrados en el cuerpo (boxeo, lucha, carrera, etc.), como los ligados al ejercicio de una facultad mental (ajedrez, barajas, etc.), desde los individuales (esgrima, tenis, etc.) a los grupales (fútbol, básquet, voley, etc.). Esta clase de juegos se encuentran dentro de determinadas normas o leyes (reglas de juego). Es requisito fundamental la igualdad de condiciones entre los competidores.

**Suerte:** Comprende todos los juegos en los que interviene el azar (ruleta, dados, lotería, etc.) y en que la decisión no depende del jugador. No se juega contra un adversario y en pie de igualdad, sino contra el destino, en su condición de desconocido y omnipotente.



**Imitación:** Comprende aquellos juegos en el que el jugador finge ser otro. Asume otra personalidad, se disfraza y se comporta de acuerdo a un modelo que conscientemente imita (ladrón, policía, mamá, papá, supermán, etcétera). Es innegable el parentesco de esta clase de juego con el teatro, que fue y es, un juego basado en actuar como si uno cambiara (deliberada, consciente y libremente) de identidad.

**Torbellino o vértigo:** Es un intento de provocar en uno mismo, por un movimiento rápido de rotación o de caída, un estado orgánico de confusión y de estupor. Estos juegos pueden lograrse con intervención de aparatos mecánicos (columpios, tobogán, calesita, etc.), o sin ellos (rondas, saltos, etc.).

El juego es placentero, divertido. Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.

El juego "no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherentemente productivo"<sup>30</sup>.

El juego es voluntario y espontáneo. No es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo practica.

El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.

Tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.

Con finalidad en sí mismo.

Espontáneo, repentino sin necesidad de aprendizaje previo.

Expresivo, comunicativo, productivo, explorador, comparativo...

---

<sup>30</sup> BRUNER, Jerome. Ob cit. P. 119.

## 2.5 La importancia del juego

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

En un principio, "cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía"<sup>31</sup>.

Aun cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización

---

<sup>31</sup>CAZA Álvarez V. M. Angélica. *Como poner límites a tus hijos sin dañarlos*. PAX. México, 2001. P. 116.

netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado. ¿Y qué pasaba entonces con los niños?

Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para "practicarla", y que habrían de realizar en la vida adulta. Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo.

Esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

## **2.6 El desarrollo del niño a través del juego**

Se dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y de hecho esto se puede aplicar incluso a antes del nacimiento del niño. A parte del condicionante genético heredado, es de suma importancia que la madre lleve una vida sana.

El niño nada en el líquido amniótico y de hecho un niño de veinticuatro horas puede nadar, pasado este tiempo el niño comienza a experimentar el miedo por lo que se hunde perdiendo su capacidad natatoria. Por lo tanto la natación es el ejercicio potencial primero del niño.

A los seis meses: "El niño es capaz de mantenerse sentado y posteriormente podrá levantarse, este es un ejercicio que tonifica las estructuras musculares. Con un año y gracias al proceso de crecimiento de la masa encefálica y de la mielinización de sus fibras nerviosas adquiere tres nuevas actividades, andar, hablar y masticar"<sup>32</sup>.

A los dos años: aparece el juego espontáneo. El cual, cuando se produce en el marco familiar suele ser individual, pero no deja de ser vital. El niño juega con lo que tiene a su alcance y donde esté. Pese a la espontaneidad de estos juegos pueden tener una finalidad dirigida para favorecer el desarrollo de la inteligencia y de la adaptación. En este año se perfecciona el hablar y andar.

A los tres años: se produce una importante actividad física la cual se debe dejar interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Más tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevas combinaciones más complejas.

El juego es, además de una actividad natural consustancial al desarrollo de procesos psicológicos básicos, una actividad educativa de enculturación social. En los juegos se aprende, como afirmaba Sutton Smith en 1980 lo más ambiguo y lo más precioso de la naturaleza humana: el ser y la posibilidad del no-ser.

Si el proceso de aprendizaje que está incluido en los juegos es el de "aprendizaje para el desarrollo", del que habló Vygotski, el contenido de lo que se

---

<sup>32</sup>CEMPA E, *Expresión y comunicación. Auxiliar didáctico, preescolar*, (2000). P. 117.

aprende debe referirse a aspectos relevantes de la vida. En los juegos se aprende a conocer a los otros y saber qué esperar de ellos; a conocerse a sí mismo y saber hasta dónde se puede llegar en qué circunstancias posibles. Unas de las características principales son tanto la tranquilidad como alegría emocional que supone la conciencia de saber que sólo es un juego. El contenido básico de los juegos es la experiencia interpsicológica sobre la cual tiene lugar los acontecimientos cognitivos, afectivos, emocionales y sociales que dan significado a los acontecimientos individuales.

En los juegos se aprenden facetas particulares de ese proceso tan complejo que es el de irse convirtiendo en persona., o sea, el ir adquiriendo una identidad social desde la cual pueda interpretarse a sí mismo y al sentido de las cosas. Así podremos decir que el juego se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como los sistemas de comunicación; por tanto es de esperar que se halle íntimamente relacionado con estas áreas de desarrollo.

El juego del niño tiende, en todo momento, a la representación, a la simbolización, a la abstracción "del acto al pensamiento", según la idea clave de la teoría de Wallón. "La explicación de esta teoría nos indica cómo el proceso del primer movimiento del niño devienen en juegos y más tarde en simbolismos y abstracciones"<sup>33</sup>.

La actividad lúdica es muy importante en el niño pequeño, que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo. Tiene, por tanto, un valor educativo esencial como factor de desarrollo, como gimnasia física y mental, como estímulo del espíritu,... El juego pues, ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado.

---

<sup>33</sup>Idem.

No podemos considerarlo sólo como un pasatiempo o diversión: es también un aprendizaje para la vida adulta. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo. Desde el punto de vista del desarrollo de la persona el juego es una necesidad porque inicia una buena relación con la realidad y porque de una forma placentera introduce en el mundo de las relaciones sociales.

Según Chateau es el valor moral del juego, "la alegría de sentirse causa de algo, de superar los obstáculos, de crear dificultades, riesgos y reglas para sentir la satisfacción de superarlas y de someterse voluntariamente a una disciplina, experimentar el gozo del éxito, la conclusión de una "obra", con su proyecto incluido, la terminación de un trabajo arduo"<sup>34</sup>.

Y lo sorprendente es que en gran parte de las actividades con las que se enfrenta el niño, la diferencia entre juego y trabajo está sólo en la valencia afectiva con que se enfoque la actividad, y en el grado de voluntariedad e ilusión o superación que se ponga al realizarla. Y es que una misma actividad puede ser propuesta como gratificante o como sancionadora.

Cuando el niño vence las dificultades que él mismo se ha propuesto o aceptado, tiene una alegría más moral que sensorial. Incluso a veces, busca él mismo mayores dificultades y hasta el dolor para superar los obstáculos, situándose así en un camino que le conduce a superar airoosamente las dificultades, al dominio de sí mismo, a su propio perfeccionamiento.

La situación del juego "proporciona estimulación, variedad, interés, concentración y motivación. Si se añade a esto la oportunidad de ser parte de una experiencia que, aunque posiblemente sea exigente, no es amedrentadora, está libre de presiones irrelevantes y permite a quien participa una interacción significativa dentro del entorno, las ventajas del juego se hacen aún más

---

<sup>34</sup>Idem.

evidentes. Sin embargo, a veces, el juego también puede proporcionar un escape de las presiones de la realidad, aliviar a veces el aburrimiento...<sup>35</sup>.

## 2.7 Tipos de juegos

Esta clasificación sobre los tipos de juegos según Juan de Val, es una de las muchas que hay. Esta se basaría principalmente en las edades. Así pues tendremos:

**Juego sensomotor:** Ocupa el periodo de la infancia comprendido hasta el segundo año de vida, cuando el niño está adquiriendo afanosamente el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. En este estadio el juego consiste con frecuencia en repetir y variar movimientos. El niño obtiene placer a partir de su dominio de capacidades motoras y de experimentar en el mundo del tacto, la vista y el sonido. Obtiene placer al comprobar que es capaz de hacer que se repitan acontecimientos.

Los orígenes de la mayoría de los aspectos del juego pueden detectarse, y deseo intentar mostrarlo, a través de los primeros contactos del niño con sus padres o cuidadores. Aun cuando de un modo gradual, y dentro de otros contextos, se pueden aprender nuevas vías de juego, probablemente durante los primeros meses de la vida le es comunicada al lactante una orientación no realista con respecto a experiencias. "Una nueva experiencia, si no es amedrentadora, atraerá probablemente primero la atención y luego la exploración. Sólo tras haber sido investigada, una nueva característica del entorno podrá ser tratada y disfrutada más ligeramente"<sup>36</sup>.

**Juego simbólico o representativo:** Predomina tras la edad de dos años, hasta aproximadamente la de seis. "Durante este periodo el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse

---

<sup>35</sup>*Diccionario de las Ciencias de la Educación*. Edit. Santillana, España. 2003.

<sup>36</sup>Idem.

imágenes de acontecimientos. Un niño comienza a jugar con símbolos y las combinaciones de éstos. Por ejemplo un niño puede pensar que llena de huevos un nido cuando apila canicas en el sombrero de una muñeca<sup>37</sup>.

Juegos sujetos a reglas: Se inicia con los años escolares. El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de cooperación y competición; está empezando a ser capaz de trabajar y de pensar más objetivamente. Su juego refleja este cambio cuando se enfoca sobre actividades lúdicas que están estructuradas a base de reglas objetivas y que pueden implicar actuaciones en equipo o en grupo. Dentro de situaciones educativas, y en su mejor forma, el juego no sólo proporciona un auténtico medio de aprendizaje sino que permite que unos adultos perspicaces e instruidos adquieran conocimientos respecto a los niños y sus necesidades.

En el contexto escolar, esto significa que los profesores deben ser capaces de comprender en donde "están" los niños en su aprendizaje y en su desarrollo general, lo que a su vez indica a los educadores el punto de partida para la iniciación de un nuevo aprendizaje, tanto en el campo cognitivo como en el afectivo. Los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del niño.

Éstos juegos "de regla inician en la organización y en la disciplina al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo el niño aprenderá a ser él, a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades"<sup>38</sup>.

#### *Los juegos infantiles y la educación física:*

Los juegos infantiles de educación física, en su diferente intensidad y características especiales, constituyen eslabones que conducen al muchacho, en

<sup>37</sup>BERTELY, María B. *Obligatoriedad y función social del juego de niños en México* en: Antología. IEEPO/Oaxaca/Fundación SNTE, México, 2005. P. 118.

<sup>38</sup>Idem.



el camino de su formación general, hacia la práctica de los deportes (por eso se les llama "predeportivos"). Esta tarea ha de lograrse en progresión pura hasta el deporte. Han de conducir a la juventud por su camino, si se aplica con éxito, en condiciones de servir a la Sociedad.

Los juegos "son uno de los medios empleados por la educación física que resulta imprescindible en edades hasta de catorce años y siempre buen complemento para las demás edades, incluso para los adultos, por colaborar, y hasta la edad de siete años casi suplir, a la obra de gimnasia educativa. Desenvuelven facultades y recrean el espíritu, al tiempo que proporcionan las ventajas del ejercicio físico sin el importante gasto de energías que la práctica de los deportes supone, y sin exigir tampoco la formación psicofísica obligada para aquellos"<sup>39</sup>.

Es medio lúdico de gran atracción para el muchacho el que habitúa a una rápida concepción y ejecución y sirve por su cualidad recreativa de buen complemento, amenizador para las lecciones de gimnasia educativa, pues evita la monotonía y rigidez en que fácilmente se puede caer.

Por supuesto resultan imprescindibles en todo plan de educación física que se confeccionen para los muchachos.

La serie de ventajas proporcionadas por el juego son muchísimas. El juego ayuda a los participantes a lograr una confianza en sí mismos y en sus capacidades y, en situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales y a conseguir una empatía con los otros. Induce tanto a los niños como a los adultos a desarrollar percepciones acerca de otras personas y a comprender las demandas en los dos sentidos de expectación y tolerancia. En un nivel básico, el juego brinda situaciones en donde

---

<sup>39</sup>BRUNER, Jerome. Ob cit.

se pueden practicar destrezas, tanto físicas como mentales, repitiéndolas tantas veces como sea necesario para conseguir confianza y dominio.

"Los juegos en la educación física sirven para desarrollar y afianzar unas habilidades físicas básicas que irán dando paso a que se produzca la posibilidad de adquisición de otras más complejas. El origen del juego se establece como generador de modalidades deportivas"<sup>40</sup>.

*El método de enseñanza puede ser de dos tipos:*

**Enseñanza por método directo:** Este tipo de enseñanza es el más frecuente en el ámbito de la educación. Se basa en una exposición a los alumnos del método de trabajo a seguir. Las ventajas que tiene este método de enseñanza es que el docente asegura en cierta manera los objetivos marcados para dicha sesión. Por ejemplo si el docente pretende trabajar la lateralidad mediante este método lo que hará es mandar una serie de ejercicios con el material que el estime oportuno y de la forma que él considere oportuna. Además están: la variedad (no son demasiado repetitivos); Corregimos y eliminamos los desajustes del niño; se produce un equilibrio en los resultados... La desventaja que tiene este método es que no desarrolla el niño su imaginación. Se dice que el niño ya lo tiene todo hecho y por tanto no tiene que aportar cosas nuevas.

**Enseñanza por descubrimiento:** Este tipo de enseñanza es el contrario al anterior. O sea es el discente el que va descubriendo ejercicios nuevos del mismo tipo que uno propuesto (o sea que refuerza ciertos aspectos). En este caso trabajo de la lateralidad se hará, por ejemplo, con unas pelotas. El docente proporciona a los alumnos el material y a partir de ahí son ellos los que empiezan a descubrir. Las ventajas que tiene este método son las desventajas del anterior y viceversa. O sea, aquí el niño trabaja su imaginación e inventiva, pero se corre el riesgo de no

---

<sup>40</sup>ZABALA VIDIELA, Antoni: *La Práctica Educativa. Cómo enseñar. Las secuencias didácticas y las secuencias de contenido*. Colección El Lápiz, Barcelona, España, 2005. P. 112.

"tratar" lo suficiente o correctamente el tema propuesto. Además es mucho más lento aunque, eso sí, más perdurable.

Y como en el punto medio está la virtud nosotros hemos de intentar una mezcla coherente de estos dos métodos de enseñanza sin olvidarnos que hay ejercicios más propicios para uno que para otro.

El desarrollo motor "son los cambios producidos con el tiempo en la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano con el medio. Éste forma parte del proceso total del desarrollo humano., que no ha acabado aún al llegar a la madurez. Y es que desde la infancia el niño va experimentando y descubriendo, progresivamente, habilidades sencillas e individuales"<sup>41</sup>.

Con el paso de las diferentes etapas por la que atraviesa un niño, éste tiende a mecanizarlas, a combinarlas y a modificarlas hasta llegar a un punto en el que ya no deberíamos hablar de habilidades motrices básicas sino de unas habilidades deportivas. "La mayoría de las habilidades que se dan en el deporte, por no decir todas, tienen su origen y fundamento en las habilidades físicas básicas, como son: andar, correr, saltar, equilibrio, volteos, balanceos, lanzar, patear... Y por medio de los juegos es fácil asegurar la presencia en el niño de estas habilidades que ponen base a otras superiores"<sup>42</sup>.

### **2.8 Beneficios del juego**

Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico

Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos

La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas

Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional

---

<sup>41</sup>Idem.

<sup>42</sup>Idem.

Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto

Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales

El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.

Es muy importante participar en el juego con ellos

La psicomotricidad es un elemento muy importante en el desarrollo de los niños ya que sienta las bases para la adquisición de posteriores aprendizajes.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. "Los juegos le permiten al grupo (a los estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal"<sup>43</sup>.

El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Los juegos se dividen en:

Juegos creativos

Juegos didácticos

Juegos profesionales

---

<sup>43</sup>MEECE, Judith. Desarrollo Cognitivo: Fundamentos Piagetanos. México, 2000. P. 119.

Los juegos creativos nos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad y bien concebidos y organizados propician el desarrollo del grupo a niveles creativos superiores.

Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

Existen varios juegos creativos que se pueden utilizar para romper barreras en el trabajo con el grupo, para utilizar como vigorizantes dentro de la clase y desencadenar un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes.

"Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar"<sup>44</sup>. Entre los aspectos a contemplar en este índice científico pedagógico están:

- correspondencia con los avances científico técnico,
- posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos,
- influencia educativa,
- correspondencia con la edad del alumno,
- contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades,
- disminución del tiempo en las explicaciones del contenido,
- accesibilidad.

Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad (es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas).

Elementos necesarios para el éxito del trabajo con los juegos didácticos:

- ✓ Delimitación clara y precisa del objetivo que se persigue con el juego.

---

<sup>44</sup>Idem.

- ✓ Metodología a seguir con el juego en cuestión.
- ✓ Instrumentos, materiales y medios que se utilizarán.
- ✓ Roles, funciones y responsabilidades de cada participante en el juego.
- ✓ Tiempo necesario para desarrollar el juego.
- ✓ Reglas que se tendrán en cuenta durante el desarrollo del juego
- ✓ Lograr un clima psicológico adecuado durante el desarrollo del juego.
- ✓ Papel dirigente del profesor en la organización, desarrollo y evaluación de la actividad.

Adiestrar a los estudiantes en el arte de escuchar. A continuación le sugerimos las diez reglas del arte de escuchar que debemos desarrollar en el grupo de estudiantes:

- ❖ Escucha ideas, no datos.
- ❖ Evalúa el contenido, no la forma.
- ❖ Escucha con optimismo.
- ❖ No saltes a las conclusiones.
- ❖ Toma notas.
- ❖ Concéntrate.
- ❖ El pensamiento rompe la barrera del sonido.
- ❖ Escucha activamente.
- ❖ Mantén la mente abierta... contén tus sentimientos.
- ❖ Ejercita la mente.

Variantes de los juegos didácticos:

- ✓ Mesas redondas.
- ✓ Paneles.
- ✓ Discusión temática.

## 2.9 La psicomotricidad y el juego

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. "Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar,... desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea"<sup>45</sup>.

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos.

### Juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad

Montar en correr pasillos, triciclos, bicicletas, patinar, o andar con monopatines, saltar a la comba, jugar a la goma, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, zancos, etcétera.

Los juegos de movimiento, "pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior"<sup>46</sup>.

## 2.10 El juego en la educación preescolar

Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y

---

<sup>45</sup>Idem.

<sup>46</sup>Idem.

usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar.

Los niños, menos comer y llorar, lo ha de aprender todo; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer.

Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual. Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo dirá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño. El sonajero o el oso de peluche son objetos sin sentido si no hay alguien que les dé vida. Jugar para los bebés, depende casi totalmente de la capacidad de dedicación que le puedan dar los mayores. De esta manera, además, estamos desarrollando y fortaleciendo el espíritu de la familia.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.



De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

### **2.11 Importancia del juego de roles en la edad preescolar.**

Desde los primeros días de nacido el niño juega, juega con su propio cuerpo, a medida que va creciendo va interactuando con juguetes u otros objetos que le proporcionan placer y satisfacción al escuchar sus sonidos y observar sus colores. El juego es para los niños el medio a través del cual disfruta, crea. Es además una actividad completamente necesaria que lo va desarrollando física, psíquica, social y espiritualmente.

Él es considerado como una actividad práctica social variada que consiste en la reproducción activa parcial o total de cualquier fenómeno de la vida y fuera de su situación práctica real. Al llegar el niño a la edad preescolar (a partir de los tres años) el juego para ellos va siendo diferente, ya no sólo interacciona con los juguetes sino que este se va haciendo cada vez más complejo, utilizando objetos sustitutos e imaginarios y sienten la necesidad de imitar a los adultos; por lo tanto es en esta etapa que surge el juego de roles que es una forma particular de actividad de niños y niñas.

Este tipo de juego surge en el de cursar del desarrollo histórico de la sociedad y cuyo contenido es la actividad del adulto, sus acciones y relaciones personales. En el juego de roles los niños/as asumen un papel determinado para satisfacer las necesidades básicas de parecerse al adulto, estableciendo relaciones relativas en las cuales debe estar presente el cumplimiento de deberes y derechos y la creación de una relación ficticia.

El juego de roles es la actividad fundamental en la edad preescolar porque los pequeños resuelven en este juego una contradicción propia de su edad: ser como adultos y hacer todo lo que estos hacen.

El juego de roles contribuye al desarrollo integral del niño pues a través de este el niño/a desarrolla la imaginación, el lenguaje, su independencia, la personalidad, la voluntad, el pensamiento; se comunican con lo que le rodea, satisfacen sus deseos de hacer vida social conjuntamente con los adultos, conocen el mundo que los rodea; es un medio para educar el interés por un ulterior trabajo.

Entre los diversos tipos de actividad que realiza el niño, "el juego es una de las más importantes en la edad preescolar por cuanto al ser realizada por los propios niños y dirigido adecuadamente por el adulto es capaz de desarrollar en ellos, mejor que cualquier otro tipo de actividad, la psiquis infantil, debido a que por medio del juego, los preescolares pueden satisfacer su principal necesidad de trato y de vida colectiva con los adultos, que tiene al niño como ser social permitiéndole a este aprender y actuar en correspondencia con la colectividad infantil"<sup>47</sup>.

El juego de debe ser dirigido por el adulto para que este se convierta en un medio de educación y desarrollo. Sin embargo se ha comprobado que existen distintas formas de dirigir el juego y que no todas son adecuadas.

Dentro de los tipos de dirección del juego tenemos:

La autoritaria: donde la educadora le dice al niño todo lo que él debe hacer al jugar. El niño es un elemento pasivo, sólo cumple con lo que se le indica.

Dirección liberal: plantea que al niño no se le puede privar del juego, de la creación. La educadora apenas dirige, sólo se dedica a realizar preguntas.

---

<sup>47</sup>PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. Editorial Seis Barral, Barcelona, 2001. P. 56.

Dirección pesada democrática: la educadora deja que el niño actúe, hable, pero ella es quien determina quién será cada cual y qué hará en el curso del juego.

Dirección óptima: la educadora le da el modelo de juego al niño y luego lo deja actuar de forma independiente de manera que desarrolle sus habilidades y hábitos. Aplicando su experiencia social.

Esta dirección pedagógica es considerada la más adecuada pues es donde el niño seleccionará sus juegos, sus compañeros, los materiales a utilizar y llega a formar sus propios argumentos.

Como todo proceso pedagógico, la dirección del juego debe tener presente la planificación, la ejecución, el control y la evaluación.

En la planificación:

La educadora debe conocer las características de los niños y diagnosticar el nivel de juego alcanzado.

Conocer el nivel de preparación de los niños (qué conoce acerca del juego, qué vivencias tiene).

Realizar actividades preparatorias (conversaciones, muestras de láminas, visitas previas relacionadas con el argumento).

Debe conocer con qué materiales cuenta y cuáles necesita.

Valorar los procedimientos a utilizar.

Analizar cuáles son los argumentos en correspondencia con sus intereses.

La ejecución y control.

Se comienza desde la conversación inicial, donde se le permitirá al niño decidir a qué va a jugar, con quién va a jugar, con qué va a jugar.

La educadora juega con los niños ocupando diferentes lugares en los argumentos (rol principal, menos principal, secundario), utiliza el método integral que consiste en familiarizar al niño con el medio. El juego se utiliza con carácter didáctico y debe llevar la experiencia real del niño, se realizan demostraciones y se organiza el área de juego.

La educadora "debe tener presente diferentes procedimientos que favorezcan a que este momento del juego se desarrolle de manera adecuada. Dentro de este los docentes pueden utilizar las sugerencias, demostraciones de acciones, preguntas, recomendaciones, consejos, conversaciones"<sup>48</sup>.

El control se cumple durante todo el desarrollo del juego a través de diferentes procedimientos. La educadora controla cómo se comportan los niños, las cualidades positivas y negativas y los conflictos que pueden presentarse.

#### La evaluación

Este es el momento que permite a los docentes presentar valoraciones del comportamiento de los jugadores en el rol asumido y no necesariamente esta valoración se hace al final del juego.

Puede darse el caso en que se hace en el decursar de juego y en pequeños grupo, nunca con todos los niños en general. Esta valoración se hace llamando al niño por el rol, nunca por su nombre. Se realizan preguntas como ¿A qué jugarán?, ¿cómo jugarán?, ¿Con quién jugarán?, ¿Qué utilizarán?

Al realizar la evaluación debe tenerse presente los cuatro indicadores y los cinco niveles de juego.

---

<sup>48</sup> *Revista Mexicana de investigación educativa, sección temática problemas de indisciplina y violencia en las escuelas* 2005. P. 23.

| Indicadores                 | 1                                      | 2                                | 3                                    | 4  | 5  |
|-----------------------------|--|----------------------------------|--------------------------------------|--|--|
| I(acciones)                 | No lúdicos                             | Lúdicos-aislados, repetitivos    | Varios de un tema pero no vinculados | Vinculados a la trama del juego                    | Secuencia <u>lógica</u> , enriquecen el juego.               |
| II(Rol)                     | .                                      | Está en la acción                | Después de la acción                 | Previo a la acción                                 | Crean roles diversos   |
| III(Utilización de objetos) | Manipulan con su <u>función</u> social | Varios pero no sustituyen        | Objetos reales y algunos sustitutos  | Sustitución imaginaria antes o después             | Sustituyen objetos variados en situaciones lúdicas creativas |
| IV (Relaciones)             | Contactos breves aislados              | Casuales por acciones o juguetes | Juegan con otros casualmente         | Juegan con otros previo acuerdo y son más estables | Planifican y organizan <u>juegos</u> conjuntos               |

Para una correcta dirección del juego el docente debe tener presente diferentes habilidades:

*Habilidad de análisis y diagnóstico.*

Consiste en analizar y valorar el nivel de desarrollo de la actividad lúdica de cada niño, cada grupo y del ciclo. Para poder realizar un adecuado diagnóstico se hace necesaria la observación sistemática.

*Habilidad de proyección.*

Es la que se desea obtener por todo el grupo en general y para cada niño en particular, se trazan objetivos a corto y largo plazo, permite planificar los métodos y procedimientos para lograr los objetivos.

### *Habilidad de organización y comunicación.*

Organización de los niños en el juego. Permite despertar un verdadero interés sobre la actividad, aplicando de manera certera los métodos y procedimientos para dirigir los juegos. Permite la organización de los docentes en la dirección del juego.

Pensamos que este trabajo puede lograr que los docentes se apropien de manera sintética la importancia que tienen el juego de roles en la edad preescolar en diversos aspectos tales como la socialización, el aprendizaje, independencia, etcétera. Se analizó además la importancia que reviste la adecuada dirección pedagógica de los juegos de roles, los métodos y procedimientos a utilizar. Como último aspecto se analizó de manera específica la metodología a seguir para la realización de los juegos de roles. De esta manera se pretende llegar a conocer más a fondo el juego de roles como tal.

### **2.13 El juego como aprendizaje y enseñanza**

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etcétera. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y

edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués. Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño. Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus "inventos" les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro, la radio, la lectura, etcétera.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia. El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo. Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas. Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene



una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable. Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etcétera.

### **2.14 La motivación dentro del juego**

En el estudio del comportamiento humano en el trabajo hay pocos temas tan atractivos como el de la motivación. Siempre ha existido interés por conocer las razones por las cuales la gente actúa de una determinada forma. Las herramientas teóricas para lograr tal conocimiento distan de ser consensuales. El término motivación ha sido usado en diversos sentidos. Definirlo implica moverse entre algunas alternativas que hacen énfasis en uno o en otro aspecto del fenómeno.

“La motivación ha sido conceptualizada como un estado interno que provoca una conducta; como la voluntad o disposición de ejercer un esfuerzo; como pulsiones, impulsos o motivos que generan comportamientos; como fuerza desencadenante de acciones; como proceso que conduce a la satisfacción de necesidades...”<sup>49</sup>.

Con el tiempo han terminado por imponerse estas dos últimas concepciones: la posición de quienes definen la motivación como una fuerza o conjunto de fuerzas, y la visión de quienes la conciben como un proceso o serie de procesos. En el seno de estas dos tendencias se presentan múltiples definiciones, algunas muy sencillas y generales, otras más completas y precisas. Tratemos de encontrar un concepto que sea comprensible y útil.

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

---

<sup>49</sup> Idem.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia; actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador. Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones.

### **2.15 Teoría de Piaget y el juego en el desarrollo del niño en preescolar**

Jean Piaget es el hijo mayor de Arthur Piaget, profesor de literatura medieval y de Rebecca Jackson. Cuando tiene 11 años, alumno de la escuela latina de Neuchâtel, escribe un comentario corto sobre un gorrión albino que vio en un parque. Este pequeño artículo ha sido considerado como el punto de partida de una brillante carrera científica que fue ilustrada por unos sesenta libros y por muchas centenas de artículos.

La vocación de naturalista de Piaget se desarrolla en la adolescencia a través de su interés, ya profesional, por los moluscos lacustres y su clasificación

zoológica. Antes de terminar sus estudios secundarios Piaget será un malacólogo de renombre. Publicará muchos artículos en este dominio que continuará a interesarle toda su vida.

Cuando egresa de la escuela secundaria se inscribe en la Facultad de Ciencias de la Universidad de Neuchâtel en donde obtiene un doctorado en Ciencias Naturales. Durante este período, el joven Piaget, se interesa por la filosofía, la metafísica e inclusive por la teología. Fue miembro del movimiento "Los Jóvenes Cristianos" y de movimientos socialistas y nos deja de esta época textos líricos, poemas y una novela.

Más tarde Piaget dirá que son solo escritos de adolescencia. Sin embargo ellos serán determinantes en la evolución de su pensamiento. Conociendo a fondo los métodos estadísticos modernos y también las teorías psicoanalíticas de Freud, Adler y Jung, Piaget viaja a París, en donde estudia durante un año, en el laboratorio de Alfred Binet, problemas relacionados con el desarrollo de la inteligencia. Es allí que construye su primera teoría del desarrollo cognitivo.

En 1921, Edouard Claparède y Pierre Bovet, le ofrecen en el Instituto Jean-Jacques Rousseau de la Universidad de Ginebra el puesto de jefe de trabajos prácticos. En 1923 se casa con Valentine Châtenay con quien tendrá tres hijos que le permitirán estudiar el desarrollo de la inteligencia desde el nacimiento hasta la aparición del lenguaje.

Piaget ejercerá sucesivamente los cargos de profesor de psicología, sociología, filosofía de las ciencias en la Universidad de Neuchâtel (1925 a 1929), de profesor de historia del pensamiento científico en la Universidad de Ginebra de 1929 a 1939, de director de la Oficina Internacional de Educación de 1929 a 1967, de profesor de psicología y de sociología en la Universidad de Lausanne de 1938 a 1951, de profesor de sociología en la Universidad de Ginebra de 1939 a 1952 y luego de psicología experimental de 1940 a 1971. Ha sido el único profesor suizo

que se ha invitado para enseñar en la Sorbonne, de 1952 a 1963. En 1955 Piaget creará el Centro Internacional de Epistemología Genética que dirigirá hasta su muerte.

El mérito esencial de Piaget habrá sido el de haber renovado completamente nuestra concepción del pensamiento del niño. Sus trabajos de psicología genética y de epistemología buscan una respuesta a la pregunta fundamental de la construcción del conocimiento. Las distintas investigaciones llevadas a cabo en el dominio del pensamiento infantil, le permitieron poner en evidencia que la lógica del niño no solamente se construye progresivamente, siguiendo sus propias leyes sino que además se desarrolla a lo largo de la vida pasando por distintas etapas antes de alcanzar el nivel adulto. La contribución esencial de Piaget al conocimiento fue de haber demostrado que el niño tiene maneras de pensar específicas que lo diferencian del adulto.

Es Piaget que nos da las pruebas experimentales que muestran que los modos del pensamiento del niño son fundamentalmente diferentes de los del adulto. La obra de Piaget es difundida en el mundo entero y continúa a inspirar, aún hoy, distintos trabajos en dominios tan variados como lo son la psicología, la sociología, la educación, la epistemología, la economía y el derecho. Es lo que muestra el análisis de los Catálogos anuales publicados por la Fundación Archivos Jean Piaget.

Piaget constata que aplicando dichos test a diferentes grupos etéreos infantiles, los resultados diferían entre uno y otro grupo, mientras que se mantenía una medida estable dentro de cada uno de ellos. Además verificó que la incorrección de los resultados obtenidos se corregía en la medida que avanzaba la edad de los grupos testeados.

Esto lo llevó a pensar que existía un proceso evolutivo en el desarrollo del pensamiento infantil y elabora la hipótesis por la que las causas de dicho proceso eran de origen biológico.

A raíz de estos estudios Piaget es invitado a trabajar en el Instituto J. J. Rousseau de Ginebra, donde instituye una epistemología psico-biológica. Este concepto epistemológico piagetiano se basa en el estudio de los mecanismos psicológicos intervinientes en la elaboración de las operaciones lógicas, fundamentándolas en los factores de: el medio social y el lenguaje.

Su investigación se focalizó en la generación y desarrollo cognitivo del ser humano, por lo que su teoría es de carácter estrictamente epistemológico. Su incursión en el área de la psicología radica únicamente en usar a esta disciplina como herramienta para lograr su objetivo epistemológico. En cuanto a la repercusión de su obra en el ámbito pedagógico no resulta ser otra cosa que una consecuencia de sus estudios aplicados en la praxis de la educación.

Es válido recalcar estas aclaraciones porque suelen confundirse los objetivos y el carácter intrínseco de su obra dada las repercusiones que arrojó sobre las áreas psico – pedagógicas. Pues así es que su teoría es constructivista, es netamente epistemológica y de orden científico y no así de carácter filosófico. El objetivo de Piaget es el conocer el origen del conocimiento, de ahí que a su obra se la denomina como "Epistemología Genética".

Coherente con su búsqueda inicia su investigación a partir del nacimiento del niño para analizar desde el principio mismo de la existencia el desarrollo cognitivo del ser humano. El niño al nacer no tiene plenamente desarrollado su sistema senso-motor, su mundo circundante no es otra cosa que una extensión de su propio yo, por cuanto no podemos hablar de percepciones exactas y como consecuencia es inexistente la capacidad del conocimiento.

En función de ser el mundo que le circunda una extensión de su yo, no exista la partición dualista, necesaria para concebir la idea de conocimiento: el sujeto capaz de conocer separado del objeto pasible de ser conocido, por lo que estamos ante un todo indiferenciado. Para que sea posible el conocimiento no basta con la sola separación de sujeto – objeto, pues ellos por sí mismo no producen conocimiento si no intermedia una capacidad volitiva del sujeto, lo que implica necesariamente una acción por parte de éste.

Al nacer, genéticamente el niño trae consigo actos de reflejos (succión, aprensión, etc.) y será a partir de estos actos reflejos que el sujeto comenzará a percibir que el mundo que lo circunda es ajeno a él, o que por lo menos los objetos le ofrecen resistencia.

La acción del sujeto sobre los objetos lo hará consciente de su diferenciación con aquellos, en ese acto radica el punto de partida, el reconocer lo ajeno le posibilitará internalizarlo y por consecuencia conocerlo. Una acción es una transformación de un objeto que es percibida por el individuo como externa.

Por tanto la adquisición de la capacidad cognitiva y su desarrollo dista mucho del sujeto entendido en forma pasiva, sino que por el contrario es una capacidad propia del ser como sujeto activo. Consecuentemente podemos comprender que el conocimiento no es la mera adquisición de contenidos exteriores y hábitos.

La "Epistemología Genética" de Piaget, es una teoría constructivista de carácter interactivo. Acorde a la teoría piagetiana el sujeto construye el conocimiento en su interacción con el medio. Piaget desarrolló la teoría de la psicogénesis (psicología genética), entendiendo que a partir de la herencia genética el individuo construye su propia evolución inteligible en la interacción con el medio donde va desarrollando sus capacidades básicas para la subsistencia: la adaptación y la organización.

### *Adaptación*

Estado de equilibrio entre la asimilación y la acomodación, es decir, entre la adecuación del ambiente al individuo, y la adecuación del individuo a la influencia ambiental, respectivamente. Cuanto más equilibrio exista entre asimilación y acomodación, tanto mejor adaptado estará el individuo.

La adaptación es, junto a la organización una de las dos invariantes funcionales. Piaget distingue una adaptación orgánica y una adaptación funcional, constituyendo la adaptación inteligente el ejemplo más evolucionado de ésta última.

### *Organización*

La organización "es el proceso en virtud del cual la inteligencia como un todo se relaciona internamente con sus partes"<sup>50</sup> y estas, a su vez, llamadas 'esquemas' también lo hacen combinándose mediante asimilación recíproca. La organización es, junto a la adaptación, una de las dos invariantes funcionales.

La adaptación es un concepto propio de la biología. En el origen de todo proceso adaptativo siempre hay algún cambio, y lo que Piaget sostendrá, siguiendo los lineamientos teóricos de la biología, es que tales cambios ocurren siempre en el organismo y en el ambiente: si se produce una alteración ambiental, el organismo deberá también cambiar para adaptarse a dicha alteración (esto último se llama acomodación), y viceversa, una alteración en el organismo se compensará con un cambio ambiental (esto último se llama asimilación). De aquí que acomodación y asimilación sean los dos procesos inseparables que constituyen el mecanismo adaptativo, pudiendo predominar uno u otro según cada situación particular.

---

<sup>50</sup>PIAGET, Jean. Apuntes sobre el desarrollo infantil. Edit. Secretaría de Educación Pública, México. 2005. P. 102.

De lo dicho, también se desprende que un proceso de asimilación lleva a (o implica, o contrarresta, o compensa) uno de acomodación, y viceversa. Se trata de funciones que realiza el organismo a todo lo largo de su vida, y de aquí que Piaget las designe como invariantes funcionales.

En Piaget, "el concepto de adaptación es lo suficientemente amplio como para incluir tanto la adaptación biológica en general, como su continuación más avanzada: la adaptación inteligente. Por ello, en la teoría piagetiana nunca se deja de recalcar la naturaleza adaptativa de la inteligencia. La adaptación es un proceso que contiene una doble faz: la de asimilación y la de acomodación"<sup>51</sup>.

En primer instancia el sujeto internaliza al objeto mediante la asimilación, una vez interiorizado realiza una interpretación de dicho objeto encastrándolo a los esquemas ya poseídos con anterioridad.

Vale detenernos sobre este punto para apreciar que un concepto cualquiera vertido por un docente en una clase va a tener tantos matices de interpretación como alumnos existan en la clase. De ahí que el proceso cognitivo es de carácter puramente individual, si son de carácter social los conocimientos transmitidos, pues proceden de una sumatoria sincrónica y acumulativa de conocimientos individuales dentro de un contexto social.

De la interpretación deviene un proceso de acomodación, donde el sujeto re-acomoda el estado de su sistema de red cognitiva a la inclusión de un nuevo dato. Esta reacomodación atiende a mantener el equilibrio coherente de pensamiento que mantenía con anterioridad a la nueva inclusión.

A los efectos insertamos el siguiente cuadro de adaptación:

---

<sup>51</sup>Idem.



Es aquí donde podemos notar con mayor claridad la injerencia que tuvo el área de la psicología, como herramienta de la que se valió Piaget para la elaboración de su hipótesis.

No olvidemos que el ser humano es un todo donde interactúan lo biológico (fisiológico) y lo psicológico (psíquico). Por tanto que el conocimiento no es un acto meramente abstracto e intelectual, dado que en la adquisición del mismo actúa todo un bagaje emocional del sujeto.

Es por lo dicho anteriormente que podemos explicar que ante un mismo estímulo cognitivo en un sujeto, la asimilación y adaptación difieren acorde a su estadio de vida (estadio cognitivo).

Así como se reacomoda una familia ante el nacimiento de un nuevo hijo o hermano, se reacomoda nuestro edificio cognitivo ante la reposición de un mismo conocimiento en diferentes etapas de nuestra vida, pues al mismo hecho lo asimilamos y le acomodamos nuevamente pero de manera diferente a la anterior.

O sea que hay una relación especial entre la asimilación y acomodación, ya que una no sucede simplemente a la otra sino que hay una relación dinámica entre ambas, pues cada una de ellas genera nuevas situaciones que a su vez provocan la acción de la otra.

Desde este sentido constructivista se entiende que la teoría atiende a diferentes etapas, pues no existe una construcción uniforme, sobre este concepto constructivista Piaget elaboró su teoría del desarrollo cognitivo.

De lo dicho cabe resaltar que el desarrollo cognitivo se logra por un proceso de interacción del sujeto con el objeto, y que dicho desarrollo no se logra por el simple proceso de maduración o estímulo.

Oblvamente que esta visión constructivista de la adquisición y desarrollo cognitivo, como ya lo hemos dicho, tuvo importantes repercusiones en la pedagogía.

Desde el punto de vista filosófico la hipótesis piagetiana en su concepto constructivista es de carácter dialéctico, donde la realidad se desprende de una compleja red de relaciones y cuya asimilación es una actividad constante de situaciones contrarias entre sujeto y objeto; de esta contrariedad situacional surge como síntesis el conocimiento de la realidad.

Hacia la segunda mitad del siglo XIX la biología entendía a la psicología genética únicamente desde el ángulo hereditario con un concepto casi mecanicista. De ahí la visión revolucionaria de Piaget, quien sirviéndose de este concepto investiga sobre la génesis de la lógica del pensamiento y sobre las reglas que la rigen. Identifica la psicología genética con la infantil, para luego y desde ésta llegar a abordar a la psicología general. Por este camino busca llegar a la comprensión de la inteligencia humana y los procesos lógicos y ontológicos del pensamiento.

#### *Implicancia de la teoría de Piaget en la educación*

Sin perder de vista el carácter epistemológico de la teoría piagetiana bien podemos decir que sus estudios, en cuanto a implicancia directa, apenas si rozan tangencialmente al tema de la educación, si bien la teoría de la génesis del conocimiento tiene relación directa con el aprendizaje. Mientras la psicología empirista consideraba que el conocimiento se transmitía a través del lenguaje, Piaget por el contrario limitó en parte dicha injerencia vinculándolo fundamentalmente al desarrollo del sujeto.

Este punto de vista cambió el concepto pedagógico de la Escuela Tradicional durkheniana; si bien ambos enfoques son opuestos en su concepción de la pasividad y actividad del sujeto frente al aprendizaje, no debemos perder de

vista que Durkheim abordó al tema de cómo y para qué enseñar, mientras a Piaget le preocupó cómo se aprende.-

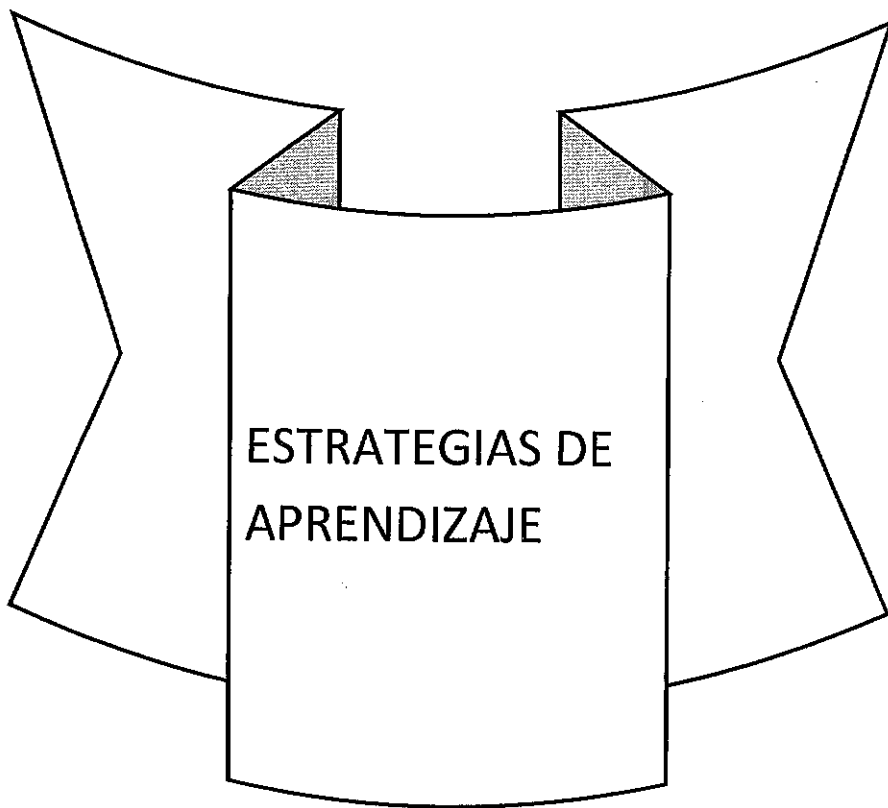
Teniendo en cuenta la naturaleza del desarrollo del conocimiento, se ha ido adecuando el currículo de las materias a la edad de los alumnos y por sobre todo el fundamento de la investigación, o sea el abordar al conocimiento por propios medios y ya no dándole la misma primacía a la transmisión de los ya existentes. Llegar al contenido de los conceptos por adquisición propia da una mayor solidez al conocimiento.

En función de que la adquisición de las operaciones concretas se va dando en forma natural en el sujeto, deja de ser considerable la imposición de su aprendizaje como tal; de ahí el comienzo de la aplicación del método hipotético – deductivo.

Por otro lado se llega a la jerarquización de un mismo objeto de conocimiento acorde a los estadios del conocimiento donde se imparta el mismo, ya sea en un pre-operatorio, de operaciones concretas o formales. Acorde con el pensamiento de Piaget, el conocimiento del proceso del aprendizaje nos ayudará a organizar la actividad educativa.

Todas estas razones llevan también a que se incluya la dimensión psicológica en el currículo formaciones de los docentes.

# CAPÍTULO III



ESTRATEGIAS DE  
APRENDIZAJE

## **CAPÍTULO III**

### **ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

#### **3.1 Propuestas de trabajo**

Ningún conocimiento es una copia de lo real, porque incluye, forzosamente, un proceso de asimilación a estructuras anteriores; es decir, una integración de estructuras previas. De esta forma, la asimilación maneja dos elementos: lo que se acaba de conocer y lo que significa dentro del contexto del ser humano que lo aprendió. Por esta razón, conocer no es copiar lo real, sino actuar en la realidad y transformarla.

Los autores nos dejan ver que la lógica, por ejemplo, no es simplemente un sistema de notaciones inherentes al lenguaje, sino que consiste en un sistema de operaciones como clasificar, seriar, poner en correspondencia, etc. Es decir, se pone en acción la teoría asimilada. Conocer un objeto, para Piaget, implica incorporarlo a los sistemas de acción y esto es válido tanto para conductas sensorias motrices hasta combinaciones lógicas-matemáticas.

Los esquemas más básicos que se asimilan son reflejos o instintos, en otras palabras, información hereditaria. A partir de nuestra conformación genética respondemos al medio en el que estamos inscritos; pero a medida que se incrementan los estímulos y conocimientos, ampliamos nuestra capacidad de respuesta; ya que asimilamos nuevas experiencias que influyen en nuestra percepción y forma de responder al entorno.

Las conductas adquiridas llevan consigo procesos auto-reguladores, que nos indican cómo debemos percibir las y aplicarlas. El conjunto de las operaciones del pensamiento, en especial las ideas, son un vasto sistema auto-regulador, que garantiza al pensamiento su autonomía y coherencia.

Hoy día existe una contradicción entre lo que los maestros conocen sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje de los contenidos curriculares y las estrategias didácticas que ponen en práctica cotidianamente en el nivel preescolar. Prueba de ello es la planeación, organización, elaboración y puesta en marcha de los cursos de "fortalecimiento y capacitación docente", que emergieron como alternativa para enriquecer su "eficiencia profesional"; y los resultados obtenidos que no fueron realmente satisfactorios; dado que se pasó por alto la tarea de conocer la realidad que vive el educador dentro de las cuatro paredes de su aula de clases.

De esta manera, aunque se sobreentiende el interés por abordar el tema de la lecto-escritura con los profesores de educación preescolar, por la importancia que tienen estos procesos en la formación inicial del pequeño; no se justifica sin embargo, el que dichos cursos se formulen sólo en base a "suposiciones" de lo que vive, siente y realiza el educador frente al grupo de alumnos, pues lejos de acercarse a la realidad, se aleja más de ella.

Por ejemplo, se cree erróneamente que el educador, al estudiar alguna licenciatura, al recibir cursos de actualización didáctica o al leer libros de apoyo técnico-pedagógico, está modificando por ende su práctica docente; la pregunta en esta situación es: ¿los estudios académicos garantizan un cambio en las formas de pensar y de actuar de los profesores en relación a su labor diaria, o aseguran, tal vez, el rompimiento de sus esquemas de pensamiento tradicionalista?

Este problema, de gran envergadura, requiere y exige estudios de investigación de grandes dimensiones, que determinen con conocimiento de causa las necesidades inmediatas del educador en servicio.

Estaría fuera de este trabajo proponer estrategias metodológicas a los educadores como "recetarios pedagógicos"; antes bien, sólo se desea compartir

con los interesados en la educación, un conocimiento más sobre la realidad laboral del profesor, en la idea de que cada quien deberá construir las estrategias metodológicas que crea pertinentes, a partir de los aportes de este estudio y de la discusión sobre su propia práctica docente. Además, se pretende brindar elementos de análisis que pudieran constituirse en puntos de reflexión para otras investigaciones más focalizadas, que permitan tomar decisiones convenientes y oportunas que posibiliten elaborar, con antecedentes sólidos, programas de apoyo a los educadores tendientes a reorientar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

A partir de la observación directa, se pretende describir el patrón estratégico de las acciones concretas que el educador pone en juego en la orientación del proceso de la lectura y escritura. Y con el cuestionario y la entrevista, dar testimonio oral y por escrito de lo que dice realizar el docente frente al grupo.

A partir de estas dos formas de indagación y otras más no estructuradas, llámese: fuentes informales, conversaciones espontáneas, evidencias de trabajo, registros "perdidos", plan de actividades diarias; se pudo construir un esquema de interpretación que dio cuenta de lo más importante de este estudio: confrontar si lo que expresan los profesores sobre su quehacer diario se corresponde realmente con lo que hacen y cómo lo hacen al interior del grupo. Además, si ello es congruente con el desarrollo biopsicosocial del niño de preescolar.

Los procedimientos utilizados en este estudio corresponden a los tipos de análisis cuantitativo y cualitativo. El primero, aplicado en las entrevistas y cuestionarios efectuados a los docentes, donde se codificaron las respuestas obtenidas, y una vez concentradas, se decidió graficar los resultados para brindar mayor objetividad y claridad de interpretación.

Al menos los niños en el entorno que laboro tienen ciertas similitudes, dado que pertenecen a la misma clase social, a la misma comunidad, al mismo entorno

geográfico, en fin, sus modos de vida se asemejan unos con otros, aunque no por ello quiere decir que son iguales –como robot's.

En ese sentido, los alumnos juegan un papel importante para en entorno escolar, nos marcan la pauta para ir buscando nuevas reglas de trabajo, metodologías y teorías que nos permitan aplicarlas en beneficio de sus conocimientos.

En el ámbito social, el niño debe de aprender muchas cosas, que no sólo son responsabilidad de la escuela, sino también de la familia y de la sociedad misma. Me parece que como la conciencia social sobre su responsabilidad con la niñez no existe, es necesario crearla, modificando la cultura, las creencias y las percepciones, así como los comportamientos individuales y colectivos en relación con la protección y educación de la niñez. Es necesario reconocer y transformar los conocimientos, actitudes y prácticas que vulneran y afectan negativamente las condiciones de vida de los niños en las familias y en la sociedad.

Tengo la certeza de que frente a los numerosos desafíos del porvenir, la educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social. Todo esto para lograr un desarrollo humano más armonioso, más genuino, para hacer retroceder la pobreza, la exclusión, las Incomprensiones, las opresiones, las guerras, etcétera.

La educación es también un clamor de amor por la infancia, por la juventud que tenemos que integrar en nuestras sociedades en el lugar que les corresponde, en el sistema educativo indudablemente, pero también en la familia, en la comunidad de base, en la nación. Hay que recordar constantemente este deber elemental para que inclusive las decisiones políticas, económicas y financieras lo tengan más en cuenta. Parafraseando las palabras del poeta, el niño es el futuro del hombre.



En ese sentido, la socialización debe de ir dirigida a mejorar a los niños de hoy para que los hombres del mañana sean mejores y sepan no sólo enfrentar los problemas que se les presenten, sino también, resolverlos. Y la educación es parte fundamental en ello.

El logro de los propósitos de un programa educativo, por correcta que sea su formulación, sólo se concreta en la práctica cuando su aplicación se realiza en un ambiente propicio y bajo prácticas congruentes con esos propósitos.

Por esta razón, se ha considerado necesario incluir en este programa un conjunto de principios que den sustento al trabajo educativo cotidiano con los niños. Estos principios tienen las siguientes finalidades:

a) Brindar un referente conceptual común sobre algunas características de las niñas y los niños y de sus procesos de aprendizaje, como base para orientar la organización y el desarrollo del trabajo docente, así como la evaluación del aprendizaje y de las formas en que se propicia.

b) Destacar ciertas condiciones que favorecen la eficacia de la intervención educativa en el aula, así como una mejor organización del trabajo en la escuela; en este sentido, los principios pedagógicos son un referente para reflexionar sobre la propia práctica.

Las docentes desempeñan un papel fundamental para promover la igualdad de oportunidades de acceso al dominio de los códigos culturales y de desarrollo de competencias que permitan a los niños y las niñas del país una participación plena en la vida social.

El hecho de compartir determinados principios, asumirlos en el actuar pedagógico y comprometerse con ellos, favorece mejores condiciones para el intercambio de información y coordinación entre los maestros y fortalece las

formas de trabajo concertadas que den origen a un verdadero trabajo de gestión escolar.

Desde los inicios de la educación preescolar el concepto de profesoras era diferente a como es en la actualidad, ya que en un principio las maestras solo se encargaban de cuidar a los niños y no estaban capacitadas para la formación adecuada de los niños pues la educación de los pequeños no era tan exigente como lo es en estos momentos.

El eje básico del proceso educativo, es el educador pues él se encuentra la responsabilidad de conducir y orientar a los alumnos en un proceso educativo y aún más en la formación infantil.

En un principio, se atribuyeron funciones de "guarderfa" infantil, sin control social, con locales adecuados; pues lo primordial era cubrir las necesidades elementales de los niños las cuales eran dotarlos en conocimientos, y tener un espacio apropiado para que ellos pidieran desenvolverse de la mejor manera, y favorecer su motricidad ya que esa era la función de las guarderías, encaminar a los niños a la vida escolar, porque para las maestras eso era lo primordial, explotar su motricidad y no su desarrollo como ahora se pretende con el PEP 04, pues si bien la educación anteriormente se encontraba estancada en planteamientos tradiciones y se limitaban a realizar las mismas actividades, como también lo podemos ver en algunas escuelas en la actualidad, llevar el mismo mecanismo de enseñanza conduce a quedarnos rezagados en lo tradicional y darle la importancia que merece al transformar sus planteamientos. La educación preescolar se enfocaba a la motricidad y no al desarrollo de la inteligencia.

Así bien se iba formando una necesidad pedagógica de más importancia y con la necesidad de progresar el nivel educativo, pues con el paso de los años iba siendo más amplio y necesario para un nivel educativo que iba en crecimiento, por eso los conocimientos de las profesoras ya resultaba obsoleto porque se

planteaban los mismos proyectos ya se trabajaba de una manera mecanizada, sin innovar en cuanto actividades didácticas, se trabajaban ya los mismos métodos y eso para los alumnos se volvía aburrido, pues ellos buscan e indagan para conocer otro tipo de circunstancias, además a ellos les gusta trabajar cosas novedosas.

Si bien ellas tenían experiencia en el cuidado de los infantes pero ya no era suficiente pues los niños, siempre buscan la manera de conocer cosas divertidas, de tocar, de expresarse de la mejor manera ellos mismos se encontraban exigiendo más todavía.

Sensibilizar a quienes tienen la responsabilidad de guiar el proceso educativo con los niños pequeños y convencerlos –con base en el análisis, la reflexión y la comprensión de los propósitos y fundamentos del nuevo programa– de que el cambio es necesario para mejorar, es un punto de partida para garantizar la participación consciente de las personas involucradas en el proceso.

#### *Diagnóstico de la práctica educativa*

Es un recurso básico para identificar el tipo de actividades o formas de trabajo, las actitudes o tipos de relación que es necesario eliminar, fortalecer y/o modificar, de tal manera que dichas prácticas sean congruentes con los planteamientos del Programa.

Por sus características y finalidades, este curso constituye el eje en torno al cual giran tanto la actualización del personal docente y directivo en relación con los fundamentos y las características del Programa, como la función de asesoría para favorecer su comprensión.

- Programar las sesiones de trabajo con cada módulo tomando en cuenta los tiempos.

- Promover que los textos incluidos en la bibliografía.

•Diseñar y poner en práctica situaciones didácticas, y analizar las experiencias de trabajo en aula con ellas.

#### Seguimiento y evaluación de la experiencia

El cuaderno del asesor y las entrevistas que realice son recursos para documentar lo que ocurre, y para reconstruir y valorar la experiencia de trabajo.

#### Orientaciones básicas para el desempeño de la función de asesoría

La principal finalidad de la asesoría es informar, sensibilizar, promover el diagnóstico de la práctica y hacer un seguimiento del trabajo que se realiza, propiciando la comprensión de sus planteamientos por parte del personal docente, técnico y directivo al que se atiende. Por esta razón, el principal instrumento de trabajo, análisis y discusión es el propio Programa. Es importante tener presentes algunos principios y requisitos de la asesoría:

a) es acompañamiento. La asesora no es la maestra de la educadora, la experta ni tampoco la supervisora. El plan de trabajo de la educadora no tiene por qué ser el instrumento en el cual se centre la asesoría.

b) El eje de la función de asesoría es la práctica pedagógica. La finalidad de la presencia y participación de las asesoras en el centro escolar es propiciar la participación individual y colectiva del personal en la tarea central de la escuela que es la formación de los niños.

c) La asesoría debe prepararse.

d) Es necesario que el asesor o la asesora vivan la experiencia de planificar y poner en práctica ciertas situaciones didácticas.

e) La tarea de asesoría implica la intervención de las asesoras para promover procesos de reflexión individual y colectiva, y orientar así a las

educadoras en relación con las dificultades que van enfrentando al trabajar con el nuevo Programa.

### **3.2 Actividades a desarrollar**

La tarea de asesoría implica la intervención de las asesoras para promover procesos de reflexión individual y colectiva, y orientar así a las educadoras en relación con las dificultades que van enfrentando al trabajar con el nuevo Programa. Para entender mejor lo anterior se presentan cinco ejemplos que podrían desarrollarse en el aula.

## RELEVOS DEL CANGREJO

### Objetivo:

Que los alumnos entiendan las señales del sonido, la distancia y coordinen sus sentidos en sonido y movimiento del cuerpo.

### Instrucciones:

Participantes: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años.

Edad: a partir de los cinco años.

Desarrollo: En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida.

A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.

### Desarrollo:

Gracias a esta actividad, se dejó ver el juego es considerado como un fenómeno global libre y vital, caracterizado por ser una actividad sumamente placentera, espontánea y voluntaria que va a propiciar que el niño explore el mundo en el que vive y entable relaciones con los diferentes grupos sociales que interactúa.

El juego podemos observar cambios de comportamiento en el niño, donde va a manejar conceptos de acuerdo a su edad para que lo puedan comprender; al mismo tiempo para que lo pueda expresar, permitiéndole así un desarrollo integral.

Existen diferentes tipos de juegos como son el juego libre y el juego educativo. El primero no tiene ninguna intención educativa y sólo se juega por el simple hecho de jugar y divertirse; el segundo "cumple su propósito sólo cuando atraen y mantienen el interés del niño".

No pretendo que a través del juego el niño adquiriera conocimientos, en el sentido convencional que dan muchos adultos a esta expresión, sino que ejercite y desarrolle su inteligencia y su imaginación en una situación divertida y espontánea.

## RELEVOS CIEGOS

### Objetivo:

Desarrollar habilidades sensomotoras a fin de poder proporcionar en los alumnos habilidades de coordinación de movimientos y distancias, así como responder a la estimulación del sonido.

### Instrucciones:

Los equipos estarán divididos en dos grupos cada uno, y se pondrán enfrente uno de otro en los dos extremos de un campo. A una señal salen los primeros corredores, que llevarán los ojos vendados e irán al otro lado dirigidos por los gritos de sus compañeros.

Al llegar, entregarán el testigo a otro compañero que también estará con los ojos vendados y que ha de recorrer el camino hacia donde salió el primero y allí entregar el testigo a otro ciego... hasta que hayan corrido todos los del grupo.

### Desarrollo:

Gracias a esta actividad se entiende que el juego, el pensamiento y el lenguaje contribuyen a un desarrollo integral del ser humano en los juegos; los niños disminuyen sus errores a través de la desvinculación entre los medios y los fines que en un sentido muy profundo el juego es una actividad que no tienen consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria.

La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines. No es que los niños no perciban los fines ni que dejen de utilizar los medios para llegar a ellos, sino que muy a menudo cambian estos fines para que encajen con medios que acaban de descubrir o modifican estos medios para que se adapten a fines nuevos



## CARRERA CON CARGAS

### **Objetivo:**

Los alumnos desarrollaran la habilidad de poder cargar a sus compañeros, demostrando fuerza, habilidad y destreza en sus movimientos ante la competencia, encontrando motivación de un posible triunfo.

### **Instrucciones:**

Formarán los equipos en columnas detrás de una línea. El primero llevará sobre sus espaldas al segundo. Al llegar a una cierta distancia el que va de carga se vuelve para transportar al tercero y así sucesivamente hasta que pase todo el equipo.

### **Desarrollo:**

Gracias a esta actividad, vemos que con aprender a comportarse de formas aprobadas socialmente: cada grupo social tiene sus normas respecto a las conductas aprobadas para sus miembros

Desempeño de papeles sociales aprobados: cada grupo social tiene sus propios patrones de conducta habitual, que se definen cuidadosamente y esperan los miembros del grupo.

Desarrollo de actitudes sociales: para socializarse a los niños les deben gustar las personas y actividades sociales. Si es así, realizarán buenas adaptaciones sociales y se verán aceptadas como miembros del grupo social con el que se identifican.

Relativamente pocas personas, ya sean niños o adultos, logran el éxito total en esos tres procesos. Sin embargo, la mayoría desea obtener la aprobación social y por lo tanto, se conforman las expectativas del grupo, contribuyendo a que alcance la independencia.

El hecho que los niños se desarrollen como personas sociales, asociales o antisociales, depende principalmente del aprendizaje y no de la herencia como sostiene la tradición.

Como podemos ver, aprender a ser una persona social no se logra de la noche a la mañana. Los niños aprenden por medio de ciclos, con periodos de mejoramientos rápidos seguidos de momentos en los que hay poco avance o incluso puede producirse una regresión a niveles conductuales inferiores, en lo que se refiere a lo social.

## CARRERA DE TRAINERAS

### **Objetivo:**

Los alumnos deben de coordinarse con sus demás compañeros a fin de poder integrarse al grupo de participantes, para ello deben de buscar ir a la par con sus compañeros, desarrollando una adecuada coordinación.

### **Instrucciones:**

Todo el equipo corre agarrado a una larga cuerda en fila india y sin soltarse. La llegada a la meta se cuenta con el tiempo del último que ha entrado.

### **Desarrollo:**

La actividad nos permite entender que el desarrollo socio-afectivo comienza con la aparición de sonrisas sociales, las primeras respuestas de los bebés serán hacia los adultos y posteriormente hacia otros bebés o niños. Los patrones de conducta socio-afectiva establecidas durante esta época constituyen los fundamentos para el desarrollo posterior, dichos fundamentos son: la imitación, conducta de afecto, dependencia, aceptación de la autoridad, rivalidad, búsqueda de atención, cooperación social, conducta de resistencia. De los 2 a los 5 años de edad, los niños aprenden a realizar conductas sociales y a entenderse con las personas fuera de su hogar.

Hay que destacar que el ser humano se desarrolla en base a sus características sociales y culturales; hace énfasis en los factores que intervienen, tanto internos como externos, también afirma que el lenguaje es indispensable para que el niño se comunique con los demás y adquiera un auto control en el juego, logrando definir objetos y conceptos, lo cual es la edad conductora de su evolución; sostiene que en los juegos las reglas están explícitas e implícitas la imaginación, los deseos, la satisfacción la acción y el significado son esenciales en el juego, visto como un sistema de signos que generalizan la realidad. El juego

es un factor en el desarrollo de los niños, donde se ven reflejadas sus potencialidades tanto individuales como sociales quienes van a producir nuevos aprendizajes.

Es Vigotsky quien habla de la zona de desarrollo próximo que no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y un nivel de desarrollo potencial determinado a través de la resolución de un problema, bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.

## CARRERA DE VAGONES

### **Objetivo:**

Los alumnos desarrollan de esta forma mensajes con el cuerpo, habilidades de pensamiento y razonamiento sin decir palabras, mejorando su capacidad de reflexión y habilidad sensoriomotora.

### **Instrucciones:**

Todo el grupo en fila india y con los ojos tapados menos el último. El último les ha de guiar, pero sin hablar. Un golpe en el hombro derecho significa girar a la derecha. Un golpe en el hombro izquierdo significa girar a la izquierda. Un golpe en la cabeza significa ir hacia delante. Deben pasarse las señales desde el último hasta el que va en cabeza.

### **Desarrollo:**

La tarea del docente consistirá en no mantener a los niños en los estadios ya superados, por el contrario, favorecer la diferenciación de la regla, dentro del rol, por medio del repliegue paulatino de la situación lúdica y la disminución de los accesorios utilizados al tiempo que unas reglas ya pueden ser separadas y el juego funciona como reglas en casos más complejos.

En esencia, el juego es el tipo de actividad que el niño preescolar realiza de manera práctica la individualización de las reglas de conducta de uno u otro adulto.

También afirma que el juego es auto controlado por la capacidad del niño, por otro lado también hace mención de la importancia que tiene el lenguaje del infante, ya que por medio de éste es capaz de definir los objetos y establecer de manera posterior los conceptos. Asegura que la actividad lúdica es conductora, ayudando a determinar la evolución del niño; hace hincapié en que todo juego

contiene reglas, solo que algunas están implícitas y otras no se perciben, pero ahí están.

Debido a que el juego tiene diferentes objetivos y finalidades, basadas en diferentes autores decidimos rescatar la que consideramos más acertada y que nos va a servir para disminuir la problemática de agresividad que se vive actualmente en el jardín de niños en el cual laboramos, ya que es la más apropiada para ayudarnos a socializar en el preescolar.

## JUGUEMOS AL JARDINERO

### **OBJETIVO GENERAL:**

Qué los alumnos entiendan y fomenten el cuidado del medio ambiente a través de la conservación de las áreas verdes.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

Explicar el cuidado de las áreas verdes y los beneficios que ello genera para todos los seres vivos del planeta.

Mostrar los beneficios de la conservación de las áreas verdes y del medio ambiente en general, así como el fomento del trabajo en equipo, la solidaridad y el compañerismo sin importar la distinción de raza, género y capacidades diferentes.

### **PROCEDIMIENTO:**

Explicación docente en donde se detallan los procedimientos de cada una de las actividades a realizarse, tanto de los alumnos como de la guía.

Se van a limpiar las áreas verdes de la escuela a fin de que los alumnos aprecien y valoren cada una de las áreas que a ellos les sirven para realizar algunas actividades escolares e incluso, para jugar.

Esto debe de ir acompañado del ejemplo de la guía, quien también realiza funciones de limpieza.

La realización del alumno se va a presentar con una participación constante de la actividad, para ello va a observar de sus demás compañeros lo que hacen para que el alumno en forma individual se integre a las actividades grupales y comprenda lo valioso y el trabajo que cuesta tener áreas verdes bien cuidadas.

**RESUMEN DE LA ACTIVIDAD.**

Se emprende la actividad de tal forma que la maestra prepara los materiales para la misma. Posteriormente, ya en el salón de clase se explica a los niños lo que éstos van a hacer y se les dan los materiales correspondientes.

Finalmente el niño emprende su actividad y se presenta una evaluación al último.

**ACTIVIDADES:**

Docente:

Se explicará la importancia de mantener dentro de la escuela áreas verdes y cuidar de ellas.

Va a mostrar con el ejemplo la limpieza y cuidado de las plantas, césped y demás para motivar a los alumnos a hacer lo mismo.

Alumnos:

Los alumnos regarán las plantas de la escuela

Identificarán con orientación de la maestra qué plantas son de sol y cuáles son de sombra

Los alumnos limpiarán las áreas verdes.

**TIEMPO:**

2 horas

**Planeación:**

Explicación de la maestra: 10 minutos

Actividades de los alumnos: 1 hora

Revisión de las actividades: 30 minutos

Evaluación: 20 minutos



**RECURSOS**

Humanos:

Profesora

Alumnos

Materiales:

Plantas de diversas clases

Cubetas o botes pequeños

Escobas

Bolsas de basura

**BIBLIOGRAFIA**

Nájera, Antonio. *Métodos de enseñanza para niños diferentes. Enseñar desde diversas perspectivas*. Edit. Páginas ilustradas. Bogotá, Colombia. 1991.

**CAMPO FORMATIVO:**

Exploración y Conocimiento del mundo

**ASPECTO:**

Mundo Natural

**COMPETENCIA:**

Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla

**SESIONES:**

1 sesión

**PEP 2011**

## **JUGUEMOS A CONOCER A LOS SERES VIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL:**

\*Desarrollar en los niños conocimientos sobre el mundo natural y la necesidad de amarlo y cuidarlo para su conservación.

Específico:

\*Fomentar vivencias emocionales positivas en su relación con el mundo natural.

### **PROCEDIMIENTOS:**

Explicación de la maestra de las labores que van a desempeñar los niños  
Observación de la maestra para que enseñe a los niños el procedimiento de la actividad.

Conversación maestra alumnos para esclarecer posibles dudas que pudiera existir en torno a la actividad.

### **RESUMEN DE LA ACTIVIDAD:**

-La actividad consta de varias partes. En la primera se comenzará hablando de cómo en la naturaleza, en el mundo en que vivimos, hay seres vivos (naturaleza animada) y seres no vivos (naturaleza inanimada), y se explicarán sus características.

En la segunda parte se explicarán algunas características de los animales como seres vivos y por qué es necesario amarlas y cuidarlas.

En la tercera parte se explicará algunas de las características de los animales como seres vivos y por qué es necesario también amarlos y cuidarlos.

La cuarta parte consiste en un juego didáctico en el cual los niños clasificarán un grupo de láminas, siguiendo el criterio de seres vivos y no vivos.

## ACTIVIDADES

Se explicará a los niños que la naturaleza que nos rodea es bella: los ríos y lagos, las montañas, las plantas con sus sabrosos frutos y bellas flores, nuestras queridas y bellas mascotas que tanto nos alegran y en general los animales que nos alimentan y las plantas que nos dan su sombra sus frutos, y purifican el aire que respiramos, haciendo posible nuestra vida (se puede mostrar una lámina o foto, o proyectar una cinta de video de corta duración).

La naturaleza que nos rodea está compuesta por seres vivos: son las plantas y los animales que tienen vida. Se les llama seres vivos porque nacen, crecen, respiran, se alimentan y se reproducen ( tienen hijos, mostrar lámina de algún animal con su cría); las personas somos también seres vivos.

También estamos rodeados por la naturaleza inanimada compuesta por cosas que no tienen vida, no nacen, ni crecen, ni se desarrollan, por ejemplo: las rocas, la tierra, las montañas, la arena, el mar, etc. (se le muestra lámina o una piedra, etc.).

Esta naturaleza del mundo en que vivimos hay que amarla y cuidarla, pues gracias a ella nos alimentamos, respiramos, se obtiene nuestra ropa, nuestro calzado, etc.

Se preparan una serie de preguntas para que los niños en asamblea las respondan y establezcan un diálogo al respecto.

### PLANTAS:

¿Qué son las plantas?

¿Tienes plantas en tu casa?

¿Sabes cómo cuidarlas?

¿Las amas?

¿Alguna vez les has dado comida?

Después que los niños contestan estas preguntas, se les explican algunas características de las plantas y la necesidad de amarlas y cuidarlas para que no mueran. Puede utilizar comentarios como este:

Las plantas no tienen que buscar comida, como los animales. Sólo necesitan la energía del sol, agua y oxígeno y ellas solas fabrican su alimento ¡Las plantas son los únicos seres vivos que pueden producir su propio alimento! (se les muestra una lámina). Ellas no necesitan que se les dé comida todos los días: sólo tienes que ponerles tierra y regarlas de vez en cuando.

Sabrías que las plantas también respiran?

Es por eso que a las plantitas que hay en la casa y en la escuela, se les debe limpiar las hojas para que respiren mejor (se les muestra una rama con sus hojas). Al igual que el resto de los seres vivos, las plantas se reproducen y originan nuevas plantas: cuando la semilla germina y la planta es chiquita, hay que cuidarla como a un bebé para que crezca y se desarrolle sana.

¿Sabes por qué se enferman y mueren las plantas?

Pues por falta de cuidado, si las ves mustias échales agua, ellas están tristes por eso. Si vez que la plantita tienen unas manchas blancas o negras en sus hojitas, seguramente ellas sabrán cómo curarla o si no llamar a un doctor de las plantas. Nunca maltrates las plantas arrancando o golpeando sus hojas o tallos, porque morirán.

Hay muchas clases de plantas, ellas se diferencian por la forma y el tamaño y el color de sus hojas, por el grosor y tamaño de sus tallos, por sus raíces, que unas se hunden profundo en la tierra, otras se quedan más en la superficie, algunas son anchas y gruesas, otras son delgaditas y pequeñas, etc.

Algunos árboles tienen flores y frutos y otros no. (Todo esto se les explica, mostrándole láminas, la planta o sus partes en forma natural)

Se empieza por hacer una pregunta: ¿Qué son los animales? Y los niños van diciendo lo que saben de los animales.

Posteriormente se explica que los animales, al igual que las plantas, son seres vivos, porque nacen, crecen, respiran, se alimentan y se reproducen. (Se vuelve a mostrar una lámina o foto, o proyectamos un film corto sobre animales).

Algunos son tan diminutos que no se pueden ver a simple vista: otros, en cambio, alcanzan grandes tamaños. La ballena azul es el animal más grande.

Los animales, a diferencia de las plantas tienen que buscar su comida del medio que los rodea, y también se diferencian de las plantas, que no pueden moverse, casi todos los animales desplazarse de un sitio a otro. En general, todos necesitan moverse para obtener comida, buscar pareja y reproducirse o para escapar de sus depredadores (otros animales más grandes y feroces que los cazan para comérselos).

Se preparan una serie de preguntas y que las contesten al respecto:

¿Tienes animales en tu casa?

¿Los cuidas?

¿Los amas?

¿Cómo los cuidas?

¿Sabías tú que los animales enferman y mueren si no los amas y cuidas?

A los animales hay que darles comida, tratarlos con cariño, no abusar de ellos, hay que llevarlos al veterinario cuando se enferman.

Es seguro que conoces muchas clases de animales y, a lo mejor tienes alguna mascota que vive contigo. Los perros, los gatos, los periquitos, las tortugas o los hámsteres son algunos de los animales que puedes tener en tu casa (se les presenta a una mascota)

Los animales pueden tener el cuerpo cubierto de pelo, plumas, escamas, (se les muestran láminas o fotos o al animalito vivo).

Unos se desplazan por la tierra (se les van dando ejemplos) y otros por el aire como las ave. Unos tienen cuatro patas, otros dos (les vamos dando ejemplos).

Los animales pueden vivir prácticamente en cualquier lugar. En la tierra, algunos nadan, tanto en los lagos y los ríos como en las aguas saladas de los océanos. Otros vuelan por el aire (se les muestran fotos)

#### EVALUACIÓN.

Se realiza un juego didáctico de clasificación de características de los seres vivos y los inanimados.

#### OBJETIVO:

Que los niños realicen una clasificación atendiendo al criterio siguiente:

El grupo de los seres vivos.

El grupo de los seres no vivos.

La actividad puede organizarse de la manera siguiente:

Primero los niños realizan la clasificación, echando en las cestas las láminas según el criterio de selección y después, uno a uno a la orden que se les dé, sacarán una lámina de la cesta de la derecha o de la izquierda y responderá la pregunta que se le formule. Se formulará una sola pregunta por niño.

Las preguntas pueden ser las siguientes:

- ¿Por qué echaste la tarjeta en esa cesta?
- ¿Por qué consideras que es un ser vivo?
- ¿Explica por qué es un ser vivo?
- ¿Cómo cuidas a tus mascotas?
- ¿Cuidas las plantas?
- ¿Cómo se pueden cuidar las plantas?
- ¿Por qué deben cuidarse las plantas?
- ¿Por qué deben cuidarse los animales?
- ¿Deben amarse los animales Por qué?
- ¿Deben amarse las plantas por qué?
- ¿Amas y cuidas tus plantas y animales? ¿Por qué?
- ¿Dónde vive ese animal?
- ¿Cómo tiene cubierto su cuerpo?
- ¿Las plantas necesitan comida?
- ¿Dime algo que sepas sobre las plantas?
- ¿Dime algo de lo que te expliqué sobre los animales?

### **TIEMPO**

3 Horas

### **PLANEACION:**

Se les entrega un grupo de 10 láminas mezcladas, en las cuales estarán representados:

Un elefante, un perro, una planta, otra planta, un gato.

Una roca, un saquito de arena, un caracol, una montaña, un río, etc.

Se orienta al niño en el desarrollo de la actividad.

Deben clasificar en dos grupos. Echarán en la cesta de la derecha los seres vivos y en la de la izquierda los seres no vivos, y después responderán a las preguntas que se les hagan, y se les explican las reglas del juego que son:

Serán ganadores los niños que logren echar correctamente las 10 tarjetas en las cestas y contesten correctamente la pregunta que se hace.

Después que hayan realizado el juego se estimulará a los ganadores regalándoles una lámina o cualquier sencillo obsequio y al resto del grupo se les felicitará por el esfuerzo realizado, de forma que todos se sientan estimulados y se les exhortará a que cuiden y amen la naturaleza.

## **RECURSOS**

Láminas o fotos, películas o cintas de video cuyo contenido se refiera a los animales y las plantas.

Plantas naturales o partes de ellas como: hojas, ramas, semillas.

Algún animalito doméstico como: un perrito pequeñito, un pollito, pajarito, un hámster, etcétera.

Un pedazo de roca o piedra o cualquier muestra de naturaleza inanimada.

## **BIBLIOGRAFIA**

Del Carmen, L.M. y Zabala, A. 1997. Del proyecto educativo a la programación de aula. Selección Bibliográfica, Secret. Progr. Educat., MCyEN, Bs. As.



**SESIONES:**

1

**CAMPO FORMATIVO**

Exploración y conocimiento del mundo

**ASPECTO:**

Mundo Natural

**COMPETENCIA:**

Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza: distingue semejanzas y diferencias, y las describe con sus propias palabras.

**PEP 2011**

## JUGUEMOS A COMUNICARNOS

### OBJETIVO

Dramatizar las fábulas como medio para fomentar las competencias comunicativas en el cual el niño pueda pensar y aprender y al mismo tiempo tener oportunidades para exponer, manifestar y expresar lo que saben y compartirlo por medio del lenguaje oral y escrito.

### RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

Considerando la gran importancia que tiene el enfoque comunicativo en la Educación Preescolar se hace necesario reflexionar sobre las didácticas que se realizan para atender al desarrollo de las capacidades comunicativas del niño a partir de la concepción de Lenguaje Integral.

Sabemos que el lenguaje es una función compleja que nos permite expresar y percibir estados afectivos, conceptos e ideas a través de signos acústicos, gráficos y/o gestuales que se integran en códigos, sin embargo su enseñanza-aprendizaje hacia los niños de preescolar juega un papel fundamental y forma parte de todo lo que ocurre dentro y fuera del aula escolar.

### PROCEDIMIENTO

Dramatizar la fábula "El león y la zorra" de Félix María Samaniego

Un león, en otro tiempo poderoso,  
Ya viejo y achacoso,  
En vano perseguía hambriento y fiero  
Al pequeño becerrillo y al cordero,  
Que, trepando por la áspera montaña,  
Huían libremente de su saña.



Affligido del hambre a par de muerte,  
discurrió su remedio de esta suerte:  
Hace correr la voz de que se hallaba  
Enfermo en su palacio y deseaba  
Ser de los animales visitado.

Acudieron algunos muy de prisa:  
Más como el grave mal que le postraba  
Era un hambre voraz, tan sólo usaba  
La receta exquisita  
De engullirse al animal de la visita.

Acércase la zorra callada,  
Y a la puerta asomada  
Atisba muy despacio  
La entrada de aquel cóncavo palacio.

El león la divisa, y al momento  
Le dice: "¡Ven acá;  
Pues que me siento  
En el último instante de mi vida!  
Visítame, como otros, mi querida."

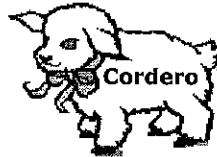
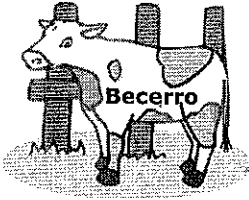
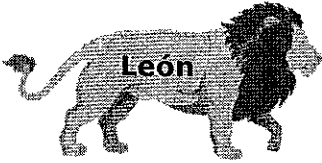
"¿Cómo otros? ¡Ah, señor! He conocido  
Que entraron sí, pero que no han salido.  
¡Mira, mira la huella!

¡Bien claro lo dice ella!

Y no está bien el entrar de donde ya salir no se podrá.

"Moraleja: *La prudente cautela mucho vale.*"

⇒ Presentar a los personajes (león, zorra, becerro, cordero) con su nombre escrito



⇒ Cada niño tomará un antifaz del animalito de su preferencia (león, zorra, becerro, cordero) para imaginarse que son ese animalito y actuar como tal.



⇒ Amarrarán palabras con las tarjetas de sílabas y las deletrearán

Fá rra la bu Be

de ce ro ón

Zo Le rro Cor

⇒ Leerles las palabras en sílaba para que identifiquen el muñeco (león, zorra, becerro, cordero, hombre) con su nombre.

⇒ Que los niños adivinen la respuesta de la adivinanza alzando el muñeco de peluche correspondiente y emitiendo el rugido (grrrrr), aullido (aaauuu) u otro sonido del animalito:

Tengo una larga melena

soy fuerte y muy veloz

Abro la boca muy grande

Y doy miedo con mi voz.

(El león)

Ladino y astuto

va por el sendero

buscando incansable

Algún gallinero

(La zorra)

Envuelto en un cobertor,

haga frío o calor

(El cordero)

Dos torres pequeñas,

Dos miradores,

Anquita moscas,

Y cuatro andadores.

(El becerro)

Si me miras del derecho

me verás como un animal,

pero si al revés me miras,

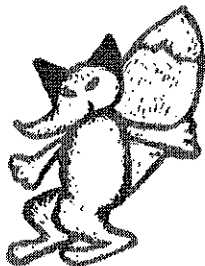
Un vegetal verás

(La zorra)

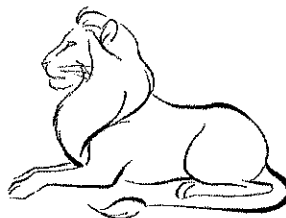
⇒ Para reforzar la propuesta se les regalará a los niños una hoja para iluminar a su animalito favorito (león, zorra, cordero, becerro)



Becerro



Zorra



León



Cordero

### ACTIVIDADES:

#### Organización del grupo

La educadora diseña, organiza, coordina y da seguimiento a la propuesta educativa.

El niño modifica, participa, elige, rediseña, cambia o reestructura la actividad.

La organización del grupo es juntarlos en pequeños grupos y después en parejas.

#### TIEMPO:



5 minutos para presentar a los personajes

- ⇒ 10 minutos de dramatización de la fábula
- ⇒ 5 minutos de juego con el antifaz
- ⇒ 8-10 minutos para amarrar palabras
- ⇒ 8-10 minutos para las adivinanzas

**RECURSOS:**

- ⇒ Muñecos de peluche (león, zorra, cordero, becerro)
- ⇒ Antifaces de león, zorra, cordero, becerro
- ⇒ Dibujos en hojas para colorear
- ⇒ Colores
- ⇒ Tarjetas de sílabas
- ⇒ Música
- ⇒ Cojines
- ⇒ Experiencias

**Organización física del salón de clases**

Colocar cojines para cada niño formando un semicírculo frente al pizarrón

Ambientación musical

Mesa frente y al centro del pizarrón con los muñecos, antifaces y tarjetas

**BIBLIOGRAFIA**

Cabrera, T. Donoso y Ma. A. Marín, El proceso lector y su evaluación, Alertes, Barcelona, 1996.

**SESIONES:**

1

**CAMPO FORMATIVO:**

Lenguaje y comunicación

**ASPECTO:**

Lenguaje Oral

**COMPETENCIAS:**

Obtiene y comparte información mediante diversas formas de expresión oral.

- Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.
- Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.
- Aprecia la diversidad lingüística de su región y de su cultura.

**ASPECTO:**

Lenguaje escrito

**COMPETENCIAS:**

- Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para qué sirve.
  - Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.
  - Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura.
  - Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas.
- Seleccionar, interpretar y recrea cuentos, leyendas y poemas, y reconoce algunas de sus características.



## JUGUEMOS AL DÍA DE CAMPO

### **OBJETIVO:**

Estimular la observación y la interacción con las manos, pies, la vista, el olfato, agregar herramientas para experimentar e investigar como lupas.

### **PROCEDIMIENTO**

Debido a que la mejor manera en que los niños pequeños aprendan es a través de experiencias directas concretas, la mejor vía para aprender sobre la naturaleza es estando inmerso en ambientes o con elementos naturales.

Se dividirá en tres partes el patio escolar para dispersar en una parte el manojo de alfalfa, en el segundo el de cilantro y en el tercero la hierbabuena.

### **RESUMEN DE LA ACTIVIDAD:**

El propósito del contacto con la naturaleza para niños pequeños no es el de aprender hechos, más bien, es el de aprender respeto y apreciación y a desarrollar un sentido por lo maravilloso. En realidad, los niños pequeños aprenderán mejor a través de la experiencia que le proporcionan los lugares, los sonidos, los sentidos, olores y sabores de la naturaleza en vez de hablar al respecto.

### **ACTIVIDADES:**

Los niños entienden la educación ambiental como un proceso que forma a la persona para participar en la construcción de una relación armónica entre su sociedad y el ambiente. Este proceso desarrolla conceptos, actitudes y capacidades que permiten comprender, evaluar y transformar las relaciones entre una sociedad, su cultura y el medio.

El desarrollo de conceptos consiste en la adquisición de conocimientos necesarios para comprender en forma global la estructura y funcionamiento del medio ambiente, las acciones del hombre sobre éste y los problemas derivados de esa interacción hombre-naturaleza.

**TIEMPO:**

2 Horas

**PLANEACION**

Se les pedirá a los niños que se quiten zapatos y calcetines/calcetas para que puedan caminar descalzos sobre la hierba que está en el piso. Se debe observar la reacción de ellos ante las indicaciones y las sensaciones y emociones que despierten en ellos al sentir la hierba.

Se les preguntarán:

- ★ ¿Qué sientes?
- ★ ¿La conoces?
- ★ ¿Dónde la has visto?
- ★ ¿Qué olores distingues?
- ★ ¿Qué te gusta de tocar la hierba?
- ★ ¿Para qué la usan?
- ★ ¿Cómo se deben cuidar?

Con estas preguntas se les ofrece muchas oportunidades para el descubrimiento, la exploración inicial y la inmersión en la naturaleza. Dicha inmersión involucra el compromiso de todos los sentidos tanto como sea posible.

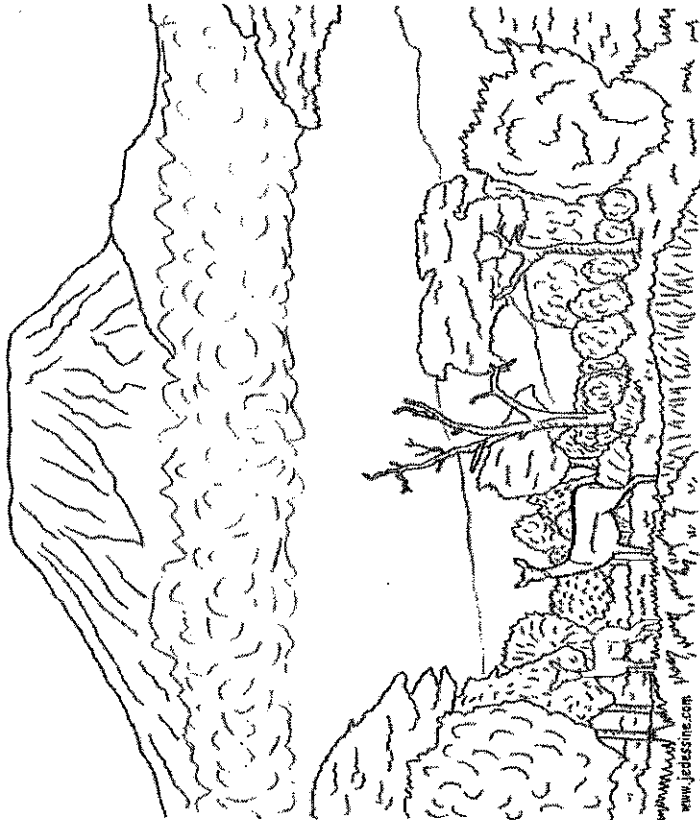
Después se les pedirá que bloqueen el sentido de la vista para aumentar la experiencia del estímulo a través de éste sentido, es decir, que se tapen un ojo derecho y luego el izquierdo y expresen lo que ven con un solo ojo.

Posteriormente, en una hoja prediseñada de un paisaje, tomarán ramitas de las hierbas y las pegarán en todo el paisaje que necesite llevar plantas.

### RECURSOS

- ★ Manojos de alfalfa
- ★ Manojos de cilantro
- ★ Manojos de hierbabuena
- ★ Lupas

ACTIVIDAD: Pega hierbita en donde creas que deba ir y colorea.



**BIBLIOGRAFIA**

Del Carmen, L.M. y Zabala, A. 1997. Del proyecto educativo a la programación de aula. Selección Bibliográfica, Secret. Progr. Educat., MCyEN, Bs. As.

**SESIONES:**

1

**CAMPO FORMATIVO**

Exploración y conocimiento del mundo

**ASPECTO:**

El mundo natural

**COMPETENCIA:**

Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza: distingue semejanzas y diferencias, y las describe con sus propias palabras.

**PEP 2011**

## **JUGUEMOS A CONOCER A LOS ANIMALES**

### **OBJETIVO:**

Que los niños desarrollen su habilidad manual con los colores o crayolas para una mejor escritura

### **PROCEDIMIENTO**

Explicarles a los niños que el Oso es un "DISPERSOR DE SEMILLAS" y por eso es muy importante para el bosque.

Cada vez que el Oso come frutas va "regando" las semillas en sus heces ayudando así al crecimiento de nuevos árboles.

Los niños van a entender la importancia de ciertas cosas que la naturaleza genera para darle vida en abundancia al planeta.

### **RESUMEN:**

Los niños aprenden los efectos de la naturaleza para el nacimiento de nuevas formas de vida, lo hacen desarrollando habilidades manuales para la escritura, al mismo tiempo que conocen efectos de la naturaleza

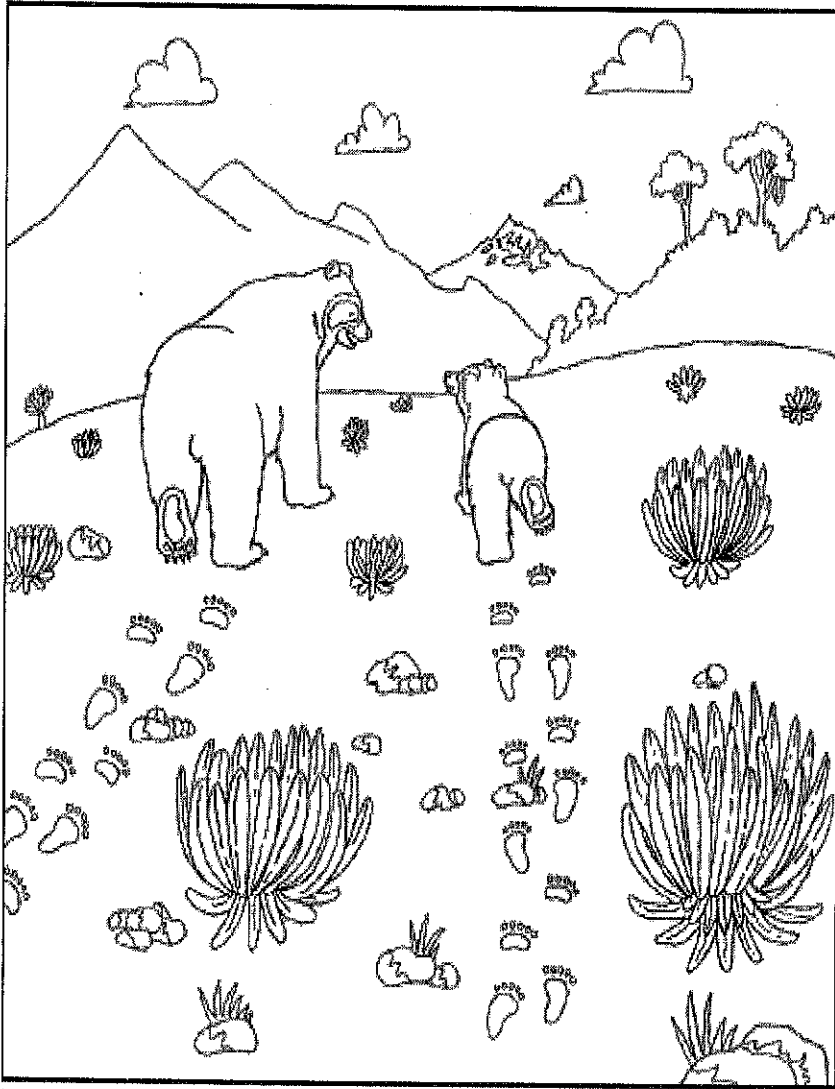
### **ACTIVIDADES:**

★ Indicarle que recorte y ordene la secuencia de los cuadros que muestran lo que pasa después que un Oso come fruta. Luego colorear los dibujos.

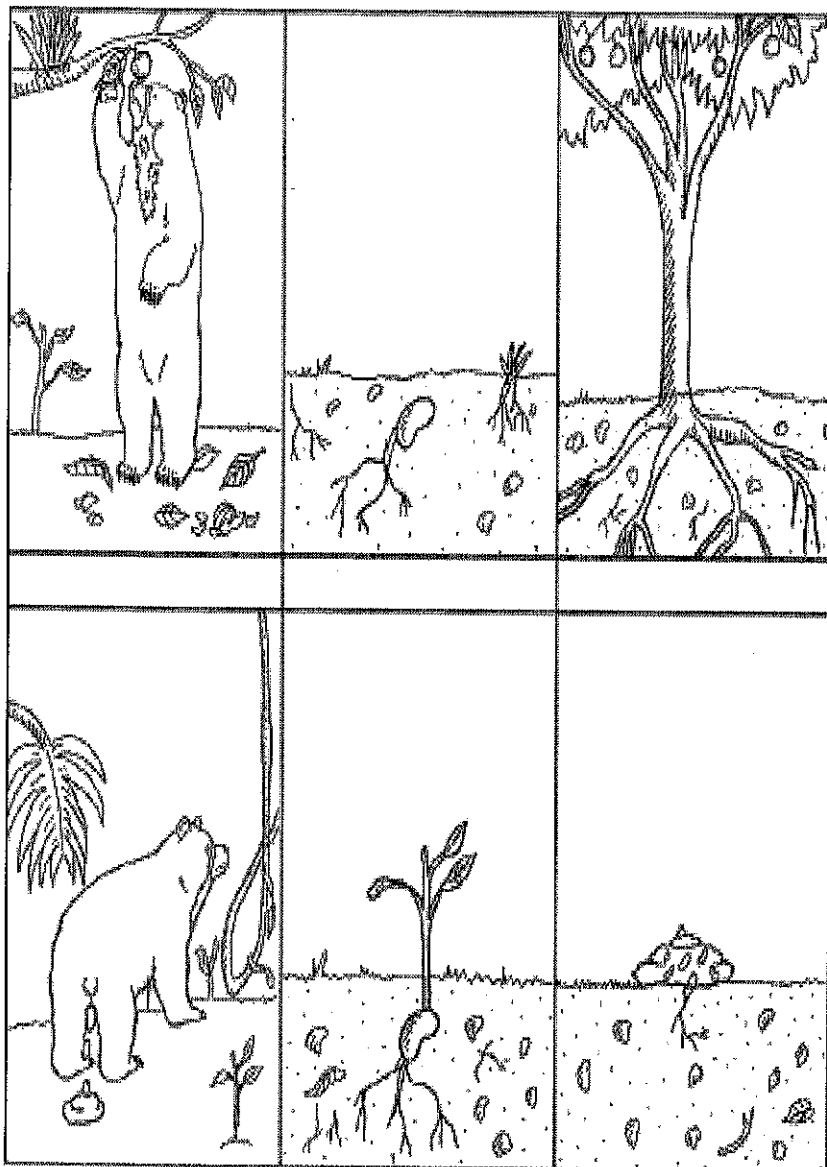
#### **\* Dispersor de Semillas**

Es cualquier animal que se alimenta de frutas y cuyas adaptaciones le permiten mantener intactas las semillas que ingiere. De esta manera puede expulsarlas junto con las heces en lugares alejados del sitio donde las comió.

## DALE COLOR AL MUNDO DEL OSO FRONTINO



*Los Osos También Dejan Huella en La Vida... ¡Dejémoslos Vivir!*



**TIEMPO:**

3 Horas

**PLANEACION**

Se les pide a los niños que observen las imágenes que se les entregan

Los niños deben de analizar los dibujos

Los niños iluminan del color que consideren conveniente cada parte del dibujo, para intentar recordar de acuerdo a las cosas que han visto los colores naturales de cada objeto. También los niños pueden adoptar actitudes creativas a fin de poder resaltar sus conocimientos propios sobre lo que es el panorama y la vida del oso, tratando de recordar algunos colores que hayan visto para decorar su dibujo, por ejemplo, el pasto verde, el cielo azul, etcétera.

**RECURSOS**

Colores

Crayolas

Ilustraciones en blanco y negro

**BIBLIOGRAFIA**

Del Carmen, L.M. y Zabala, A. 1997. Del proyecto educativo a la programación de aula. Selección Bibliográfica, Secret. Progr. Educat., MCyEN, Bs. As.

**SESIONES:**

1

**CAMPO FORMATIVO**

Lenguaje y formación y

Exploración y conocimiento del mundo



**ASPECTO:**

El mundo natural

Lenguaje escrito

**COMPETENCIA:**

Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza: distingue semejanzas y diferencias, y las describe con sus propias palabras.

Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para qué sirven.

**PEP 2011**

## CONCLUSIONES

Debido a que el juego es relevante tanto para el desarrollo del niño, como para el aprendizaje, hay que considerar que deben de implementarse condiciones en las cuales en el aula se juegue mucho a fin de que los niños aprendan más y se diviertan. Como resultado de esta investigación hay que plantear las siguientes conclusiones:

**PRIMERA:** La particularidad fundamental del juego es que representa cómo los niños ven la vida circundante, las acciones, las actividades de las personas, sus interrelaciones en el ambiente creado por la imaginación infantil. En el juego, la habitación puede ser el mar, el bosque, la estación de metro y un vagón de ferrocarril. Los niños atribuyen a este ambiente, el valor de su imaginación y el contenido del juego han condicionado.

**SEGUNDA:** El carácter creador es otra particularidad de la actividad lúdica. Los niños son los creadores del juego. Ellos reflejan en el juego sus conocimientos sobre fenómenos y hechos de la vida que ellos conocen, ponen de manifiesto su relación con esos hechos. La combinación y la correlación de la imagen, de la acción lúdica y de las palabras, es también una particularidad del juego.

**TERCERA:** Los niños no juegan en silencio. Incluso cuando el niño está solo, conversa con el juguete, dialoga con un compañero imaginario, habla con la mamá, como si fuera el enfermo, el médico, etc. La palabra es un acompañante de la acción lúdica y describe completamente la imagen, la relación que tiene con ella el propio niño.

CUARTA: La comunicación oral desempeña un gran papel en el proceso del juego. Cuando los niños entablan comunicación, intercambian ideas, vivencias, precisan las ideas y el contenido del juego.

El acuerdo verbal en el juego, establece una función organizativa, contribuye al desarrollo y fortalecimiento de las interrelaciones y de la amistad entre los niños, así como su relación con unos u otros hechos y fenómenos de la vida circundante.

QUINTA: El juego es un medio importante para educar y desarrollar a los preescolares. Pero esto tiene lugar cuando se incluye en el proceso pedagógico de forma orientada y dirigida. El desarrollo y el proceso de creación del juego tienen lugar, en gran medida, precisamente cuando se utiliza como un medio de educación.

## BIBLIOGRAFÍA

Antología Básica. ***Hacia la innovación***. Licenciatura en educación plan 94 universidad pedagógica nacional.

AUTORES VARIOS. Enciclopedia, ***500 Dinámicas grupales tomo 2***, año 2007.

BERTELY, María B. ***Obligatoriedad y función social del jardín de niños en México*** en: Antología IEEPO/Oaxaca/Fundación SNTE, México, 2005.

BRUNER, Jerome. ***Juego pensamiento y lenguaje***, en: acción pensamiento y lenguaje. J. L. Linaza (copilador) Antología básica Desarrollo del niño. México, Alianza, 2006.

CAZA Álvarez V. M. Angélica. ***Como poner límites a tus hijos sin dañarlos***. PAX. México. 2001.

CABRERA Angulo, Antonio. ***El juego en Educación Preescolar Desarrollo Social Y Cognitivo del niño***, (tesis premiada) UPN, 1993.

CARRETERO, Mario. ***"Constructivismo y Educación"***. Ed. Aique.2005.

CEMPA E, ***Expresión y comunicación***. Auxiliar didáctico, preescolar, 2000.

COLL, César y otros: ***El Constructivismo en el Aula***. Biblioteca de Aula. Cap. 1: Los Profesores y la Concepción Constructivista. Barcelona, España, 2005.

DELVAL, Juan y C. Kammi, ***El juego***, en UPN, el juego, Antología Básica, LE'94. México, 2004.

**Diccionario de las Ciencias de la Educación.** Edit. Santillana, España. 2003.

FLOREZ, Ochoa: **Hacia una Pedagogía del Conocimiento.** Cap. 13: Constructivismo Pedagógico y Enseñanza por Procesos. Edit. McGRAW-HILL, Colombia, 2004.

GUÍA DEL ESTUDIANTE. Antología básica. **El juego.** UPN. México. 2004.

GIMENO, Sacristán José. **Currículo moldeado por los profesores,** en: UPN Análisis de la práctica docente propia. México, 2008.

M. de Mendonca, Margarita. **Guía práctica para la maestra de jardín de niños, contenidos básicos comunes.** Ediciones Corcel SRL 2000. Gil Editores, SA de CV.

MEECE, Judith. **Desarrollo Cognitivo: Fundamentos Piagetanos.** México, 2000.

PIAGET, Jean. **Seis estudios de psicología.** Editorial Seix Barral. Barcelona, 2001.

PIAGET, Jean. **Apuntes sobre el desarrollo infantil.** Edit. Secretaría de Educación Pública, México. 2005.

**Revista Mexicana de investigación educativa,** sección temática problemas de indisciplina y violencia en las escuelas 2005.

ZABALA VIDIELA, Antoni: **La Práctica Educativa. Cómo enseñar. Las secuencias didácticas y las secuencias de contenido.** Colección El Lápiz, Barcelona, España, 2005.

SEP. *Programa de Educación Física*. México 2009.

SEP. *Programa de Educación Preescolar 2004*. México, DF. 2004.

SEP. *Programa de Educación Preescolar 2011*. México, DF. 2011.

SEP. *Artículo 3º Constitucional y la ley de Educación*. México, agosto de 2012.

SEP. Educación Preescolar, *Áreas de trabajo: un ambiente de Aprendizaje*, México. 2012.

SEP. *Teorías del Desarrollo y Aprendizaje del Niño capítulo tercero*. Modelo sociocultural (Aldama García Galindo. México, DF; 2011).

SEP. *Guía para padres*. Educación Preescolar 2010.

#### **Internet**

[www.iztaccalco.df.gob.mx/](http://www.iztaccalco.df.gob.mx/)

[www.delegacioniztaccalco.com.mx/](http://www.delegacioniztaccalco.com.mx/)