



**GOBIERNO DEL ESTADO DE QUINTANA ROO
SECRETARIA DE EDUCACION Y CULTURA
UNIDAD UPN 231**



**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL
NIVEL PREESCOLAR**

POR

SILVIA GUADALUPE QUINTANA DZUL

**TESINA EN LA MODALIDAD DE ENSAYO QUE SE PRESENTA
PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN
EDUCACION PREESCOLAR**

CHETUMAL, QUINTANA ROO 1999

CDA-21001-00



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 231**

Gobierno del Estado Libre y
Soberano de Quintana Roo
Chetumal, Q. Roo, México

SECCION: DIRECCION
OFICIO NO. D-604/99

ASUNTO: SE EMITE DICTAMEN

CHETUMAL, Q.R., 23 DE NOVIEMBRE DE 1999.

**C. PROFRA. SILVIA GUADALUPE QUINTANA DZUL,
PASANTE DE LA LICENCIATURA EN
EDUCACION PREESCOLAR PLAN '85,
P R E S E N T E.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación en esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado: "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR" OPCION: TESINA a criterio del Director de Tesis de la C. Profra. SANDRA PATRICIA LIZAMA QUIJANO, le 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 a presentar su Examen Profesional.

Sin otro particular, le envío un cordial saludo.

**ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"**

**PROFR. CARLOS ANTONIO MAY SANCHEZ
DIRECTOR DE LA UNIDAD**



**S. E. Q.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 231
DIRECCION
CHETUMAL, Q. ROO**

C.C.P. LIC. MARIA DELFINA MAGAÑA UGARTE.-JEFE DEL DEPARTAMENTO DE CONTROL ESCOLAR
C.C.P. C. PROFRA. SANDRA PATRICIA LIZAMA QUIJANO.- DIRECTOR DE TESIS.
C.C.P. MTRA. MARIA DEL CARMEN HOIL PUC.-COMISION DE TITULACION
C.C.P. MINUTARIO
CAMS/lis

CONTENIDO

	Pág.
I. INTRODUCCION	1
II. DESARROLLO	
1. Antecedentes del juego	6
1.1. Origen del juego	6
1.2. Definiciones del concepto de juego	7
2. El juego en relación al desarrollo del niño	9
2.1. El juego actividad principal para el desarrollo	9
2.2. El juego en relación con las dimensiones	12
3. Teorías sobre el juego	16
3.1. Teorías clásicas	17
3.2. Teorías cognoscitivas	19
3.3. Teorías sociológicas	23
4. El juego en la educación	25
4.1. El juego y su importancia pedagógica	25
4.2. Importancia del juego en el nivel preescolar	26
4.3 El papel del juego en los proyectos	27
4.4. Juego como recurso didáctico	29
5. Juego y trabajo	32
III. CONCLUSIONES	
1. Conclusiones	34
2. Sugerencias	38
BIBLIOGRAFIA	50

I. INTRODUCCION

El niño desde su concepción atraviesa por ciertas etapas de desarrollo y formación hasta el momento de nacer, a partir de ahí, también se sigue desarrollando mediante un proceso continuo y complejo que se da de manera continua.

Desde épocas anteriores médicos, biólogos, psicólogos y pedagogos se interesaron en estudiar ese proceso de desarrollo, y se dieron cuenta de la influencia que tiene el juego en el transitar de una etapa de la infancia a otra.

En las investigaciones observaron que el bebé empieza a jugar desde los primeros meses de nacimiento con movimientos motores y bucales, siendo para ellos una actividad placentera y satisfactoria; un ejemplo de esto es cuando el bebé empieza a jugar con sus dedos de la mano hasta lograr alcanzarla con la boca.

Estos investigadores desarrollaron teorías acerca de la importancia del juego en el desarrollo infantil, así como de su origen histórico, de su significado, y de su evolución en el niño.

Decroly, fue uno de los primeros que le dio un valor importante a esta actividad lúdica en la educación y a partir de ahí se introdujo el juego con fines educativos.

Actualmente el nivel preescolar primer peldaño de la educación formal, considera el derecho y la necesidad que tienen los infantes a jugar.

Y le otorga un papel central e importante a esta actividad lúdica, en el proceso educativo, es decir, el educando aprenderá jugando estos dos

conceptos aprender-jugar no pueden estar separados, deben darse conjuntamente.

La base de organización en el nivel preescolar es el método de proyectos, que está diseñado para que los alumnos elijan libremente sus actividades y juegos conforme a su interés y necesidad, la función del maestro es orientar y coordinar dichas actividades.

Las actividades que se desarrollan en el jardín de niños pueden fomentar o desalentar el desarrollo de estos, los resultados obtenidos dependerán de la intención y de la forma como el maestro dirija y emplee los juegos.

Es importante que los maestros que se dedican al trabajo diario con los niños, conozcan las etapas por las que atraviesan sus alumnos para sugerirles juegos que los ayuden a desarrollar sus potencialidades, contar con un sustento teórico que le permita entender cómo aprenden y se desarrollan los infantes, vinculando así la teoría con la práctica.

Todas las actividades aplicadas deben estar encaminadas mediante juegos, es así como los educandos se integran con más facilidad a ellas, gracias al impulso natural e irresistible que trae consigo para todo niño el juego. Por naturaleza el niño trae esta tendencia lúdica.

La labor educativa no es tarea fácil ya que es necesario vencer los obstáculos que se interpongan.

Regularmente cuando el docente introduce el juego en el desarrollo de las actividades educativas éstas no son bien vistas por los padres de familia, surgen entre ellos enojo y reclamos porque creen que el maestro todo el tiempo lo dedica a jugar, ignorando el papel fundamental que tiene el juego en el desarrollo del niño.

Es muy frecuente escuchar que la escuela no se hizo para jugar sino para que los niños vayan a aprender, estas formas de pensar de los padres se deben a la forma de educación que tuvieron o a la imagen que para ellos significa una buena escuela, la mayoría se sienten satisfechos cuando sus hijos han alcanzado aprendizajes tales como decir las letras o números, aunque éstos se hayan dado en forma mecánica y memorística, sin embargo logros de este tipo tienen poco significado para el desarrollo de las capacidades intelectuales.

Todo padre sabe por experiencia que a los niños les agrada jugar, pero son pocos los que participan y disfrutan en compañía de ellos momentos de juego.

Frente a esta situación la labor de orientar a los padres es importante y se requiere aprovechar todo contacto con ellos para concientizarlos de la importancia que tiene el juego en el desarrollo infantil y motivarlos para que lo utilicen en sus hogares con propósitos educativos y explicarles el papel del jardín de niños como facilitador de juegos que favorezcan el desarrollo integral de sus hijos, se considera que esta actividad lúdica es una forma de expresión del pensamiento, en ellas se establecen relaciones de tiempo y espacio, se desarrolla el lenguaje, la creatividad, la imaginación, el autocontrol, la confianza, abarcando todos los espacios físicos, cognoscitivos y sociales. También ofrece la oportunidad tanto al padre de familia como al maestro de conocer a su hijo, o a sus alumnos porque a través del juego el niño manifiesta algún problema que traiga consigo así como sus necesidades, sus inquietudes, en fin todas las reacciones más íntimas de esta etapa de la vida.

¿Cómo imaginar una escuela sin risas, ni juegos? Por esa tranquilidad y silencio muchas veces se complacen los maestros equivocadamente ya que el alumno no da molestia alguna, sin embargo por esa pasividad sin juegos, el infante anuncia algunas veces graves problemas emocionales, limitando sus posibilidades intelectuales y sociales, es posible que un niño que no juega, que no lo dejaron jugar en su etapa infantil muy probablemente será un adulto al que se le dificulte pensar y resolver algún problema que se le presente, o se le dificulte integrarse a un grupo social.

Es una realidad que también se puede observar en las escuelas primarias y jardines de niños, cuando el alumno desea tomar un juguete del área de juegos el maestro le dice que no porque distrae a los demás de las actividades que están desarrollando o cuando se está realizando un juego en el patio de la escuela, el niño quiere alguno especial, también se le limita porque es el maestro quien decide qué juguete tomar o qué juego aplicar.

Es triste observar que las educadoras practican y desarrollan juegos en forma rutinaria y no con una finalidad pedagógica, esto es algo tan aburrido para los alumnos que muchas veces ya no quieren participar, porque además los juegos que introduce la maestra siempre son los mismos.

Actualmente en las escuelas los maestros utilizan el juego con fines de competencia o como reforzadores, lo que es señal del desconocimientos de la fundamentación teórica del juego.

Es importante que todos los maestros sin importar el nivel que se esté laborando se preparen y se actualicen contando con un sustento teórico

acerca del desarrollo de los niños para que de tal forma puedan llevar con eficacia su labor educativa.

Se cree que el juego con fines educativos no solo es aplicable en la educación preescolar sino puede ser puesto en práctica en todos los niveles. Las escuelas deben ser medios facilitadores y favorecedores de esta actividad.

En este ensayo se pretende dar respuesta a las siguientes interrogantes:

¿Qué es el juego y cómo se desarrolla en el niño?

¿Cómo influye en el desarrollo y en la vida infantil?

¿Cómo utilizarlo adecuadamente con una finalidad pedagógica?

En nuestro país el niño inicia su escolaridad a los cuatro años de edad, en esta etapa trae consigo tendencias lúdicas. Por lo que el programa de educación preescolar contempla de manera implícita el juego como una herramienta aplicable en todas y en cada una de las actividades que se realizan en la escuela para favorecer el desarrollo infantil y propiciar aprendizajes.

Siendo estos juegos variados, atractivos e interesantes para los alumnos a fin de que no pierdan el sentido placentero y la sensación de bienestar en el grupo.

Por lo anterior se intenta que este ensayo sea un apoyo para todos aquellos compañeros educadores independientemente del nivel educativo en que se encuentren. Por lo anterior se plantea la tesis: El juego es fundamental para el desarrollo integral del educando.

II. DESARROLLO

1. Antecedentes históricos del juego.

1.1. Origen del juego.

Desde la época primitiva el hombre sintió la necesidad de jugar, desarrolló esta acción entre las mismas tribus, la práctica consistió en juegos bruscos en forma salvaje, se sabe esto gracias a los historiadores que han encontrado dibujos en las cuevas donde plasmaron la vida de esa época, posteriormente con la aparición de las sociedades el juego fue evolucionando hasta convertirse hoy en día en deportes competitivos mundialmente. Es así como se dio origen al juego este también fue valorado por su importancia en el hombre.

Desde épocas remotas era valorada la importancia de la actividad lúdica. Por ejemplo los grandes filósofos como Aristóteles y Platón, reflexionaron sobre el juego, el primero lo acerca a la felicidad y la virtud, el segundo le concede un valor educativo y más aún gradúa juegos para las diferentes edades.(1)

Estos estudiosos dieron su concepto de juego únicamente en el plano teórico pero no lograron realizarlo de manera práctica como lo hizo más tarde el pedagogo Federico Froebel, quien desarrolló una teoría del juego al organizarlo y sistematizarlo y al mismo tiempo aplicarlo en el campo educativo.

(1) Folleto de educación preescolar. El juego. Pág. 2

“Por medio del juego el niño descubrirá sus alcances, establecerá un orden propio, en una palabra logrará su armonía”. (2)

Otros autores que se dedicaron a estudiar el juego fueron: Claparede, Decroly, Montessory, Piaget.

Desde 1852 el juego adquirió importancia en el campo educativo con Federico Froebel, más tarde en 1916 Claparede le asignó un valor en el aprendizaje, posteriormente en 1936 Decroly aplicó esta actividad para facilitar el aprendizaje en los niños con problemas mentales.

Freinet promovió el método de la enseñanza basada en el entusiasmo, la iniciativa, la creatividad que caracterizan a la actividad lúdica.

Jean Piaget le dio importancia al juego en el desarrollo del niño clasificando a este en varias etapas, según él, en el juego el niño exterioriza su pensamiento, desarrolla sus estructuras cognoscitivas en un proceso de asimilación y acomodación.

Desde el año de 1800 hasta nuestros días existen una construcción y reconstrucción de aportes e ideas del papel del juego, su importancia e influencia en el desarrollo del niño y su utilización en el nivel preescolar con propósitos educativos.

Como se puede analizar, el juego es una actividad que desde la antigüedad ha utilizado el hombre para su desarrollo individual y cultural.

1.2. Definiciones del concepto de juego.

Según la gran academia de la lengua española la palabra juego

(2) Id.

proviene de latín iocus que quiere decir diversión, broma, recreación.

La actividad lúdica comparte un fin en sí misma, pero en ocasiones se realiza por motivos extrínsecos.

En el campo de la psicología infantil existen diversas teorías sobre el origen, el significado y los objetivos del juego, entre las definiciones que establecen se pueden señalar:

En 1872 H. Spencer quien mencionó que mediante el juego se produce una descarga de energía sobrante del organismo.

Según Karl Gross (1896) en el juego el niño perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles en su vida.

Shall (1902) dice que el juego está en relación con ciertas de las generaciones pasadas que persisten a lo largo de la evolución de la raza. Carr plantea que el juego contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades mediante la repetición agradable de los actos.

S. Freud estableció que en el juego se manifiestan los deseos, los conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad.

S.L. Rubinstein aportó que el juego está relacionado con la capacidad transformadora del hombre y traduce la necesidad que tiene el niño de actuar sobre el mundo.

Para Bruner el juego es una actividad lúdica funcional y para Jean Piaget el juego es principalmente asimilación de lo real al yo. (3)

Todos y cada uno de estos autores le dan un valor real al juego según sus estudios y experimentos que han realizado.

En el jardín de niños el juego es una actividad donde el niño no solo expresa los conflictos emocionales que tienen debidos a problemas en

(3) Psicología de los juegos infantiles. Pág. 89

su familia, sino que esta actividad lo ayuda a desarrollar habilidades, destrezas, su creatividad, su imaginación, además de descargar sus energías.

Es cierto que en las culturas han permanecido los juegos tradicionales pero en la actualidad estos se han ido perdiendo por el avance de la tecnología, y se han suplido por juguetes sofisticados. Es importante que los educadores recuperen los juegos tradicionales que son mejores favorecedores para el desarrollo infantil.

Las características que se le han conferido al juego son las siguientes:

- Es placentero porque debe propiciar un estado de satisfacción para todos los participantes. "El juego es placentero, divertido. Aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo". (4)

- Es espontáneo porque se da en cualquier momento que surja la necesidad y practicarlo por el deseo y no por obligación.

- Es libre y voluntario cuando se realiza una actividad por iniciativa propia surge el placer y la satisfacción sin consecuencia de frustración.

El juego exige la participación activa de quienes participan en él y en ciertas ocasiones guarda relación con actividades que no son propiamente juegos.

2. El juego en relación al desarrollo del niño.

2.1. El juego actividad principal para el desarrollo.

(4) U.P.N. Antología básica. El juego. Pág. 90

El juego es una actividad propia de los animales y de los seres humanos. Para los primeros representa el desarrollo de los instintos en su adaptación al mundo circundante.

El hecho de que, de modo casi universal, los cachorros de las especies animales más elevadas presentan un comportamiento lúdico que se asemeje a la actividad de los adultos, si bien de un mundo incompleto o imperfecto, ha hecho que un investigador afirme que el juego es instintivo. (5)

En tanto que para los seres humanos adquiere un papel básico en su desarrollo social, intelectual y físico.

Las necesidades del niño se satisfacen por medio del juego, en éste el infante integra los aspectos de la realidad que le son incomprensibles al manipular y combinar diferentes objetos descubre cualidades y posibilidades que aumentan su conocimiento, así mismo, ponen en práctica las reglas sociales; en el adulto el juego es sinónimo de entretenimientos, distracción, diversión, recreación, pasatiempo y se opone a la actividad seria de producción que es el trabajo, corresponde a una necesidad socialmente reconocida como un tiempo de recuperación por exceso de trabajo; suelen entrar en el juego las reglas que llevan intención de ganar o perder y si no existe el autocontrol, puede llegar hasta el grado de agredir, claro está que el adulto es consciente de que se trata solamente de un juego y en el que se vale perder, cuando el juego se ha salido de control se pierde el sentido del mismo. Todo

(5) U.P.N. El juego. Pág. 89

infante tiene derecho a jugar, tiene derecho a desarrollarse física, intelectual y socialmente y es gracias a esta tendencia natural que se logrará este fin.

El desarrollo es un proceso dinámico, complejo, continuo e inacabado, que está en continua construcción y reconstrucción, con ritmos, formas y expresiones variadas tanto en cada niño o niña como sujeto individual como a nivel de grupos sociales en diferentes culturas y momentos históricos. (6)

Hablar del desarrollo del niño es un tema un poco complicado, se han hecho muchas investigaciones para definirlo, se puede decir que el niño es un ser único, irrepetible, con una manera de actuar, de sentir y de pensar diferente de otro, como sujeto individual y como a nivel grupo social se encuentra inmerso en diferentes culturas.

La Dirección General de Educación Preescolar para elaborar el programa se fundamentó en las aportaciones de los investigadores como Vigotsky, Wallon, Piaget entre otros. Este programa consideró que el infante que atraviesa la edad de 4 a 6 años es un ser en constante desarrollo, pasando por un proceso dinámico, complejo y continuo que está en construcción y reconstrucción con ritmo, formas y expresiones diferentes propias de cada niño.

El niño es una unidad indisoluble constituida por aspectos distintos que puede o no presentar diferentes grados de

(6) S.E.P. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. Pág. 21

desarrollo de acuerdo con sus propias condiciones físicas, psicológicas y las influencias que haya recibido del medio ambiente. Por esta razón se considera el niño una unidad biopsicosocial. (7)

Debido a esto, presenta ciertas características físicas, psicológicas y sociales propias, se manifiesta de manera diferente en cada momento y situación de su vida diaria, por lo que hay que reconocer que el desarrollo de todo niño debe ser integral. Es importante que el educador considere que todos los aspectos del desarrollo están relacionados y que puede ser posible que el atraso de uno, afecte el grado de otro, así por ejemplo un niño que tiene problemas de relación o integración puede tener problemas afectivos y también con su lenguaje.

2.2. El juego en relación con las dimensiones.

El objetivo principal del nivel preescolar es favorecer el desarrollo integral del niño, a través de las cuatro dimensiones fundamentales que son: La afectiva, la social, la intelectual y la física.

Abordar el aspecto afectivo implica las emociones, sensaciones, sentimientos y afectos que el niño recibe de las personas que lo rodean, es dirigirse a la forma del trato padres-hijos y del afecto que el maestro brinda a sus alumnos, la forma como ellos les hablen, los apoyen y los comprendan irán fortaleciendo su seguridad emocional que será determinante para su vida futura, para que esta seguridad se de es necesario que los niños vayan teniendo logros por sí mismos.

(7) S.E.P. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. Pág. 7

Esta dimensión comprende los aspectos de: identidad personal, cooperación y participación, expresión de afectos y autonomía.

Todas las dimensiones están enlazadas, pero esta dimensión está más unida a la dimensión social, porque el afecto y el apoyo que recibe el niño de las personas que lo rodean lo ayudará para su desarrollo.

No hay que olvidar que el niño preescolar está pasando por un proceso dinámico y constante que se construye y reconstruye a través de las relaciones que tiene con las personas. "Las manifestaciones socioafectivas son diferentes en cada niño y ámbito socio-cultural, por lo que no se puede hablar de un desarrollo socio-afectivo estándar del preescolar". (8)

Las interrelaciones que establece el niño lo ayudarán a acrecentar su cultura, y son a través de estos contactos donde irá aprendiendo valores que observa del comportamiento ajeno.

"Gracias a la interacción con los otros, el niño aprende normas y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece". (9)

Los aspectos que comprende la dimensión social son: pertenencia al grupo, costumbre y tradiciones familiares y de la comunidad y valores nacionales.

La dimensión intelectual comprende los aspectos de: función simbólica, construcción de relaciones lógicas (matemáticas y lenguaje) y creatividad.

(8) S.E.P. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. Pág. 8

(9) S.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos. Pág. 15

Por medio del lenguaje se puede organizar y desarrollar el pensamiento para comunicarse con los demás, también permite expresar sentimientos y emociones. Mediante este el niño reconoce los estados de ánimo y la disposición de las personas que lo rodean, empieza adquirir significaciones de lo que escucha.

La lengua implica expresión verbal y la transcripción e interpretación de símbolos. A través de ella se posibilita la comunicación e intercambio de ideas, sentimientos y emociones. Precisamente con estas clases de expresiones el niño manifiesta sus primeras necesidades no solo biológicas sino también afectivas. (10)

En lo que respecta a las construcciones de nociones lógico-matemáticas el niño tiene que relacionarse y accionar con los sujetos y objetos a partir de una reflexión. En el preescolar se requiere la construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones espacio temporales.

En el jardín de niños los infantes tienen al alcance objetos o juegos con los que pueden realizar actividades de correspondencia, clasificación, seriación entre otros. Estas las realiza el alumno a través de juegos, actividad principal en este nivel y que es un medio favorable para relacionar todos los aspectos del desarrollo, el infante puede hechar andar su creatividad al inventar formas nuevas nacidas de su imaginación y habilidad.

(10) S.E.P. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. Pág. 12

La dimensión física abarca tres aspectos que son: integración del esquema corporal, relaciones espaciales y relaciones temporales.

Cuando el niño manifiesta su pensamiento y afectividad mediante la actividad corporal va desarrollando su psicomotricidad. Esta acción de percibir y expresar la realiza a través del cuerpo a medida que va adquiriendo dominio sobre él. La noción del esquema corporal no solo implica esto sino también la relación, la comunicación y el intercambio de ideas, sentimientos y emociones.

En la realización de actividades desplazamiento el niño va estructurando su espacio y en la medida que él comunique hechos y sucesos irá estructurando su tiempo.

En su proceso de formación el infante pasa progresivamente de una etapa a otra y la actividad lúdica favorece el dinamismo de este proceso, además el niño se desarrolla física, intelectual, emocional y socialmente.

Es recomendable para las personas que trabajan con niños preescolares, que el tiempo que permanece el infante en la escuela participe en actividades de juego que le brinden una sensación de bienestar y que sin perder su carácter placentero planteen objetivos precisos centrados en favorecer todos los aspectos de las dimensiones de desarrollo.

Los juegos que se realicen deben ser de grupo donde exista la interacción entre los mismos niños y entre los adultos (maestros) para que se desarrolle íntegramente de manera individual y social.

A lo largo de este desarrollo evolutivo el juego adopta diferentes modalidades de acuerdo con las características e intereses de cada edad se distinguen las siguientes:

El juego ejercicio, este tipo de juego se realiza entre los cero meses y los dos años de edad aproximadamente. El niño obtiene placer en practicar ejercicios en los que intervienen la coordinación sensomotriz, consisten en movimientos de brazos, pies, boca y posteriormente todo el cuerpo. Por medio de estos juegos funcionales el bebé se conoce y experimenta su mundo externo.

El juego simbólico, se considera de los dos años hasta los seis años de edad aproximadamente al niño le encanta imitar, realizar juegos mágicos y simbólicos los cuales desempeñan un rol, en ellos se intercambian los roles adultos de forma real o imaginaria, le encanta jugar al maestro, a la mamá, etc. utiliza en ocasiones objetos inertes y los dota de vida.

Juegos reglados de los seis en adelante, reemplaza la imitación por las reglas de los mismos pasando a juegos prerregulados.

Los niños juegan con un orden relativo y con disciplina cumpliendo las normas que se establecen en los juegos tenemos el juego de canicas para mencionar un ejemplo de este tipo de juegos. Tienen una función esencialmente socializadora y suelen ser organizados, con frecuencia se realizan en equipo y emergen de ellos algún tipo de competitividad.

Es importante que la escuela apoye y favorezca el proceso de socialización, genere en el grupo la solidaridad y cultive el espíritu de participación y cooperación logrando un buen desarrollo en los alumnos y la mejor forma de hacerlo es a través de los juegos.

3. Teorías sobre el juego.

Hasta el momento psicólogos, sociólogos, médicos, pedagogos no han podido encontrar una definición única acerca del juego cada uno ha

investigado según su rama de estudio y han definido su propia postura, definiremos algunas de ellas.

3.1. Teorías clásicas.

Las aportaciones clásicas fueron realizadas a fines del siglo pasado podemos encontrar a Groos y Huitzinga. Estos pensadores coincidían en atribuir una gran importancia al juego en el desarrollo del niño y pensaban que era una actividad necesaria para su crecimiento sano.

El escritor alemán Karl Groos publicó dos libros sobre el juego uno dedicado a los juegos de los animales y el otro al juego de los hombres. Su teoría fue la del preejercicio que fueron investigaciones realizadas con observaciones de juegos desarrollados por los niños. Afirma que el juego es un ejercicio preparatorio para el desarrollo de las funciones y el niño las ejercita constantemente. Los juegos motores o de la actividad física, le permiten al niño desarrollarse desde el punto de vista físico.

“El juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento”. (11)

El juego es importante para el crecimiento y desarrollo de los niños, si se realizan juegos motores correr, saltar, brincar entre otros en las escuelas de infantes, se observa que un niño puede pasarse horas y horas jugando y no se agota tan fácilmente mientras los juegos no impliquen ningún esfuerzo físico, pero si esto se diera así él mismo por sí solo busca un espacio de estabilidad que puede conseguir al estar un momento sentado y una vez recuperado seguir jugando.

(11) U.P.N. El juego. Pág. 14

Otra teoría clásica es la del exceso de energía. "El poeta y escritor alemán Friedrich Schiller 1759-1805 en su carta sobre la educación estética del hombre 1795, formuló la teoría de que el juego sirva para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven". (12)

El juego para los niños es una actividad infatigable y a través de estos los pequeños descargan el exceso de energía que tienen.

Se encuentra también la teoría de la relajación del filósofo alemán Lazarus quien sostiene que los individuos realizan actividades difíciles que producen fatiga y que para recuperarse y relajarse deben realizar un juego.

Es bien cierto que cuando se está cansado física o intelectualmente se recurre al juego como medio de relajación. En esta postura se da la diferenciación entre el juego del niño y el juego del adulto, para el primero sirve para descargar sus energías, para el segundo sirve para recuperar sus energías.

Y por último tenemos la teoría de la recapitulación elaborada por el psicólogo norteamericano Stanley Hall en 1904, según la cual el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie, por esta razón los niños durante su infancia realizan juegos que practicaron nuestros antepasados, se mencionan los juegos donde los niños trepan, como los que realizaban los seres prehistóricos para bajar frutos de los árboles; otro como el escondite parecido a la búsqueda de la presa para alimentarse; los juegos de roles o llamados simbólicos donde

juegan a papá o mamá como en la época patriarcal o matriarcal y finalmente los juegos de equipo como en la época tribal, estas explicaciones se sostienen por la concepción donde se piensa que las capacidades adquiridas fueron heredadas de los antepasados.

No convencé totalmente esta corriente porque se ha notado que no a todos los niños preescolares les gusta correr, saltar, trepar, esconderse, hay algunos a los que ni siquiera les llama la atención hacerlo, claro que esto puede ser la consecuencia de la comercialización tan extendida de los juegos y juguetes sofisticados a través de los medios de comunicación, hay que ser conscientes que estos tipos de juegos y juguetes desfavorecen el desarrollo de los niños y los hacen pasivos.

3.2. Teorías cognoscitivas.

Entre quienes postulan esas teorías se encuentran Bruner, Piaget, Vigotsky y otros. Cada uno tiene un punto de vista diferente del otro; lo que se tiene en común es que se considera al juego como un elemento importante en el desarrollo cognitivo.

Piaget postula que el juego desarrolla la inteligencia y divide la conducta lúdica en tres estadios el preejercicio, el simbólico y el reglado. Considera que en cada uno de estos juegos interviene el proceso de asimilación y acomodación.

La teoría del juego de Piaget, está íntimamente relacionada con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia.

El desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación. La adaptación inteligente ocurre cuando los dos procesos se contrarrestan mutuamente o sea

cuando están en equilibrio. Cuando no están en equilibrio, la acomodación o ajuste al objeto puede predominar la asimilación. Entonces nos encontramos ante la imitación, o por el contrario puede predominar la asimilación cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades. Esto es el juego. (13)

Los primeros juegos que realiza el niño son de tipo motor con un fin adaptativo, se realizan por el puro placer del ejercicio funcional un ejemplo es cuando el bebé chupa su dedo pulgar del pie una y otra vez por el puro placer.

En los juegos simbólicos, el niño representa roles o papeles del mundo exterior, puede utilizar objetos que suplen los reales como por ejemplo un palo de escoba puede ser un caballo.

Los juegos reglados están sujetos a reglas que todo individuo que los realice debe respetar, en estos se vivencian dos aspectos la cooperación y la competencia, porque siempre en este tipo se da un ganador y un perdedor ya sea que se realice por parejas o por equipo, sirven para desarrollar el aspecto social y superar el egocentrismo.

En el nivel preescolar predominan los juegos simbólicos aunque en ocasiones se dan los reglados pero hay que tener cuidado que se logre el objetivo del desarrollo social y la superación del egocentrismo para no afectar el aspecto emocional de los involucrados.

Según Vygotski el niño va adquiriendo dominio de si mismo a través de su actividad lúdica es decir su autocontrol, para él todo juego contiene reglas, que están implícitas o explícitas en ellos. La definición de juego

(13) Folleto. Importancia del juego en el desarrollo del niño. Pág. 4

como actividad placentera es inadecuado por dos razones: la primera porque hay ciertas actividades que no prácticamente son juegos y proporcionan mayor placer en el niño, por mencionar un ejemplo cantar si a este le agrada hacerlo producirá en él una gran satisfacción. La segunda razón es porque existen juegos que no son placenteros el resultado final viene acompañado de disgusto o dolor por el hecho de haber perdido, por tal motivo no se puede hablar de placer como característica definitoria. Afirma que los deseos de un bebé que no se satisfacen se olvidan o se desvían. En cambio para el preescolar algunos deseos irrealizables los manifiesta en sus juegos, en esta forma surgen los juegos imaginarios o ilusorios aunque esto no quiere decir que el juego siempre surja de un deseo insatisfecho. Los niños en sus juegos inventan y actúan como desean ser en su vida adulta.

Asegura también que el juego viene acompañado de reglas la niña tiene que observar las normas que maneja mamá para poder jugar a la mamá, el jugar según Bruner permite al individuo desarrollarse en forma integral, el niño interioriza el mundo exterior, se apropia de él y lo transforman en actividad que no debe tener consecuencias frustantes. Hay que tener cuidado cuando se den juegos de competencia, saber dirigir este tipo de juegos es un reto para el maestro.

Existe una pérdida entre los medios y los fines esto no quiere decir que el niño no perciba los fines ni deje de utilizar los medios sino lo que pasa que a menudo cambian los fines para que encajen con los medios o viceversa o tal vez modifican los medios para adaptarlos a nuevos

finés un ejemplo sería utilizar el palo como caballo pero si cambia de juego ese mismo palo podría ser su flecha de cazador.

Bruner afirma que los juegos se desarrollan en función de algo que él llama escenario, el infante en sus juegos transforma el mundo exterior hasta llegar hacerlo parte de uno mismo de acuerdo con sus deseos dando como resultado una gran satisfacción y placer e incluso vencer hasta los mismos obstáculos que se presenten y lograr superarlos.

Con el juego se interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y proporciona placer al niño. El jugar asegura socializarlo y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad donde vive para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida. (14)

Los juegos hechos por los niños comunican experiencias satisfactorias o traumáticas que vivieron de bebés ya que verbalmente se le hace difícil expresarlo.

Es cierto que muchas veces en los jardines de niños al observar los juegos que realizan los infantes, nos demuestran en ellos los conflictos y problemas emocionales que están pasando.

Esta actividad ofrece así la oportunidad al educador de conocer las inquietudes, las necesidades y los problemas de los alumnos. Dependiendo también del contacto y de la relación que se tenga con ellos.

Es muy importante que tanto los padres como los maestros le

(14) U.P.N. El juego antología básica. Pág. 71

hablen cara a cara a los niños demostrando con los ojos el amor que sienten por ellos.

3.3. Teorías sociológicas.

Dentro de las posturas sociológicas se encuentra la de Heller.

Esta autora define al juego desde una perspectiva social, según ella el niño se envuelve en sus juegos y manifiesta diferentes estados de ánimo pero sin perjuicio del otro es decir, sin consecuencia alguna, un ejemplo sería el juego de dos niños al policía y al ladrón, cuando el policía mata al ladrón en realidad no le causa ningún daño ya que solamente se trata de un juego, en los juegos de los adultos en cambio si puede haber consecuencias, un perdedor enfadado puede agredir a un ganador, aunque es posible que ante una reacción violenta intervengan formas de autocontrol, hay un dicho que dice: "hay que saber perder", es verdad que en todo juego el hombre pone todas sus pasiones pero se debe diferenciar este de algo real, porque una de las facultades del juego es que sustituye a la realidad por una selección imaginaria convirtiéndose en una fantasía para el niño y para el adulto como una recreación.

La función del juego en la vida cotidiana es tratar de desarrollar capacidades como la destreza, la agilidad, el autocontrol, así como también la fantasía precisamente porque esta viene a sustituir a la realidad por una situación imaginaria.



163153

163153

“Un aspecto común y esencial de todo juego es que desarrollan o moviliza capacidades humanas, sin ninguna consecuencia”, (15)

Otro autor de esta corriente es Jean Piaget quien centra a la actividad lúdica desde cuatro perspectivas que se describirán a continuación:

Perspectiva psicológica.- A cada estadio de desarrollo le corresponde un tipo de juego y el orden de aparición será siempre el mismo aunque se de en diferentes sociedades.

Perspectiva pedagógica.- El juego en la educación tiene un valor importante, hace que el niño se desarrolle individual y socialmente; algunos pedagogos como Claparede en 1916 y de Decroly en 1936 lo aplicaron para facilitar el aprendizaje en niños con problemas mentales y más tarde con niños normales. En las décadas de los cincuentas se afirmaban las investigaciones acerca de la relación entre jugar y aprender no existiendo duda al respecto del papel fundamental que el juego realiza en la educación siendo un elemento básico en el desarrollo cognoscitivo.

Perspectiva etnológica.- Los juegos reflejan los valores centrales de la sociedad permiten y facilitan la integración cultural.

Perspectiva socio-política.- Jugar es un hecho político porque produce y reproduce ideologías, tenemos como un ejemplo claro el niño, quien al jugar utiliza juguetes sofisticados creados por la sociedad dominante.

“El juguete industrial es un aparato de dominación psicosocial que desencadena efectos económicos y políticos útiles para la minoría

(15) U.P.N. El juego. Pág. 93

dominante". (16)

Actualmente el juego tiene un valor fundamental en la educación, sobre todo en el nivel preescolar, el programa está basado en la realización de actividades a través del juego para facilitar el conocimiento en los alumnos. ¿Cómo influye el juego en la educación y en el nivel preescolar?. Como siguiente punto se abordará este aspecto.

4. El juego en la educación.

4.1. El juego y su importancia pedagógica.

En la educación se considera que el juego tiene funciones muy importantes; como una actividad que desarrolla y exterioriza el pensamiento; como agente de un desarrollo individual y social. El alumno se integra primero a un grupo pequeño y más tarde amplía ese grupo social.

Esta actividad lúdica no solo debe implantarse en el nivel preescolar, sino debe abarcar los demás niveles ya que no solo al niño le gusta jugar sino también al adulto.

Se sabe que la educación formal se caracteriza por tener una discontinuidad en los niveles, aunque se habla de una continuidad desde preescolar hasta educación superior.

En el jardín de niños le corresponde aprender al niño a través del juego, pero la pregunta será ¿esto no será posible en los jóvenes?.

(16) U.P.N. El juego. Pág. 103.

Se puede afirmar que algunos de los problemas centrales de la educación media y superior vienen mediados a través del tiempo desde el nivel preescolar. Lo anterior no implica negarle realidades particulares y por lo tanto una problemática propia a los niveles superiores, simplemente es plantear que hay una continuidad discontinua, es decir no lineal entre el jardín de niños y la universidad. (17)

4.2. Importancia del juego en el nivel preescolar.

A los niños de 4 a 5 años 11 meses le corresponde la educación preescolar. Desde su origen el jardín de niños le ha otorgado un papel central al juego en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Para la sociedad mexicana de hoy se considera que el nivel preescolar es un requisito para que los niños ingresen a la educación primaria, esto a veces le resta el verdadero valor que debe tener.

“El jardín de niños debe ser revalorizado en cuanto a nivel y dejar de ser considerado un mero trámite social para la introducción a la primaria.” (18).

La educación preescolar cuya influencia es decisiva en la vida futura del niño aprovecha la naturaleza lúdica para propiciar las relaciones sociales que favorezcan el desarrollo integral del individuo, además que permite crear y recrear el mundo simbólico, favorecer la creatividad y facilitar aprendizajes, por tal motivo el juego debe ser entendido como tal y no como una actividad programada, administrada y evaluada para lograr un aprendizaje forzoso, no es esta una contradicción si no por el

(17) U.P.N. El juego. Pág. 93

(18) U.P.N. La sociedad y el trabajo en la práctica docente. Pág. 86

contrario hacer rígida esta actividad la despoja de sus aspectos más relevantes y la convierte en una técnica más, utilizada por el maestro para llevar a cabo su objetivo, perdiendo así su verdadero sentido.

Se ha mencionado anteriormente que el juego es una actividad creadora, espontánea, libre y voluntaria; ¿y si es obligada, de qué creatividad se habla?

Es importante que las educadoras conozcan mejor que nadie el papel central que desempeña el juego en el proceso educativo, orientar y coordinar juegos que favorezcan el desarrollo integral de los educandos.

4.3. El papel del juego en los proyectos.

El programa de educación preescolar está basado en la metodología de proyectos, esta es una estructura operativa con el fin de responder al principio de globalización, es decir, el niño es un ser biopsicosocial inseparable.

Para implementar este método es necesario:

- 1.- Definir un proyecto a partir de la experiencia del niño.
- 2.- Guiar juegos y actividades que respondan al desarrollo afectivo, físico, social e intelectual.
- 3.- Desarrollar formas de interacción entre el niño, los materiales y el espacio.
- 4.- Organizar y ambientar los distintos espacios para las actividades.
- 5.- Dar la importancia que merecen el juego y la creatividad.
- 6.- Respetar la individualidad de cada niño.
- 7.- Realizar una evaluación desde un punto de vista cualitativo.

Todo proyecto debe responder a las necesidades e intereses de los alumnos, al ser el niño quien pone las pautas no se puede estructurar en forma rígida y dogmática.

“El hecho de que sea una realización de diferente duración, complejidad y alcances, está dado también por las posibilidades y limitaciones de los niños; lo cual tiene que ver con su edad, desarrollo, región donde vive, etc.”. (19)

El proyecto tiene ciertos pasos desde su inicio hasta su culminación, estas son: surgimiento, elección, planeación, realización, término y evaluación.

Surge de la necesidad o interés del alumno, la elección se fundamenta en la vida del niño, conjuntamente niños y docente planean pasos a seguir; el desarrollo dependerá de los niños, la función del docente es de guía, promotor, orientador y coordinador, deberá estar abierto a las posibilidades de participación y toma de decisiones de los alumnos; la culminación o término la da el grupo al igual que la evaluación de los logros u obstáculos que se hallan presentado.

El proyecto tiene que ir relacionado con los cinco bloques de juegos que son los que van a ayudar a favorecer el desarrollo integral de los alumnos y estos son: sensibilidad y expresión artística; relación con la naturaleza; psicomotricidad; matemáticas; lengua oral (lectura y escritura).

Las actividades lúdicas no debe ser una actividad impuesta no deseada por el niño ya que de ser así se desfavorece la creatividad

(19) S.E.P. Programa de educación preescolar. Pág. 18

y el alumno adquiere una posición pasiva en la que aprende lo que el maestro desee que aprenda.

Cuántos maestros ni siquiera le dan la oportunidad al alumno de decidir cayendo en el autoritarismo del profesor.

Se considera que no hay programa malo, todo programa a su debido tiempo fue bueno, una buena práctica basada en el análisis curricular depende de cómo el maestro interprete su programa y lo lleve a la práctica, de esto dependerá su éxito o su fracaso.

El programa es una propuesta de trabajo que envía la Secretaría de Educación Pública con el fin de orientar la práctica docente, es flexible y fácil de aplicar.

4.4. Juego como recurso didáctico.

¿Qué son los recursos? Es todo de lo que se vale el ser humano para lograr un fin; existen recursos económicos, políticos, ideológicos, humanos, religiosos y materiales entre otros.

El investigador se vale de un recurso para su investigación, pueden ser pruebas, entrevistas, observaciones, etc.

Freinet, Montessori y Piaget se valieron de ciertos recursos para sus investigaciones; uno de ellos fue el juego.

En el jardín de niños, el juego sirve como recurso para lograr ciertos aprendizajes en los niños, para que esto se de, el juego tiene que ir acompañado de materiales, objetos o juguetes que el alumno manipula, estos materiales no tienen magia, son valiosos dependiendo del grado y la forma como son utilizados, además deben ser variados, atractivos e interesantes.

Un aula puede estar tapizada de muchos materiales, pero puede permanecer intelectual y emocionalmente inerte.

Los niños con su participación intelectual, activa y creadora son quienes dan significado a estos materiales y es aquí cuando ocurre un aprendizaje.

Si tenemos materiales didácticos en los salones, no es recomendable que sirvan para un solo fin, sino que tenga abierta la posibilidad de muchos fines; porque es posible que no estimulen ni reten al alumno y el proceso enseñanza-aprendizaje se considere aburrido y sin interés.

Una rica provisión de material en términos de calidad y no de costo hacen posible que el sujeto estimule y ejercite capacidades cognoscitivas, antes de adquirir un material didáctico se deberá definir de acuerdo con la necesidad y la edad del niño, analizar si ponen en peligro su seguridad, notar si desarrollan en él sus potencialidades y otros cuestionamientos que se deben de hacer al adquirir un material.

Los juguetes industriales o comerciales son elaborados por el hombre con un fin de lucro, se fabrican en serie y en grandes cantidades, muchos de estos no son apropiados para los infantes.

En cambio los juguetes manuales llevan un fin afectivo, ya que son elaborados por lo padres pensando en las necesidades e intereses de sus hijos.

Existen otros tipos de materiales que nos lo proporciona la naturaleza son ricos para despertar la imaginación y creatividad, ya que son creados por el mismo niño, por ejemplo unas taparoscas pueden ser su carrito, una tabla puede ser su barco, etc.

El juego tiene una relación con los materiales (objetos o juguetes) que utiliza el niño para sus fines, como se ha venido describiendo no debe ser impuesto por el educador con un fin educativo, sino por lo contrario, debe ser libre y espontáneo.

En un país capitalista como el nuestro abundan los juguetes sofisticados, muchos restan posibilidad de acción al pequeño quien termina por aburrirse y abandonar la tarea.

Hay padres que tienen la posibilidad de comprarles muchos juguetes a sus hijos pero la mayoría de los que se exhiben en los comercios, no son favorecedores e impiden que el niño se involucre a una labor útil y constructiva.

Por el contrario el juguete debe ser un objeto del juego que desarrolle la creatividad, la imaginación, el lenguaje, el pensamiento y toda la capacidad cognoscitiva e intelectual del niño.

El juguete debe caracterizarse tanto por su valor utilitario como por su valor simbólico en un sentido opuesto de quienes fabrican juguetes.

La tecnología va más avanzada que nunca en la fabricación de juguetes bélicos donde se nota un claro predominio del poder y autoridad de la clase dominante, es necesario y urgente buscar alternativas para que el sistema simbólico del niño no sea sustituido por imposición del sistema capitalista de producción.

El juego se halla plenamente industrializado mostrando una clara preferencia por el modelismo.

Tanto padres como maestros deben dar libertad a los niños de inventar sus propios juguetes fabricados por ellos mismos, de tal forma que tendrá un sentido personal y original con más interés para ellos.

“El juguete industrial roba al niño el espacio imaginativo y los convierte en seres pasivos”. (20)

Una encuesta hecha demostró que el 80% de la población infantil entre los cinco y los quince años de edad asisten a jugar las famosas máquinas tragaperras que produce la industria moderna y se ha observado que puede pasarse horas enteras jugando, lo que genera enajenación y consumismo en potencia, al comprar un juguete debemos preguntarnos ¿Dónde está el juego?, ¿En dónde y en qué ayudaría a mi pequeño?.

5. Juego y trabajo.

Uno de los otros errores de la educación preescolar es vincular en una forma casi obligatoria lo que es el juego-trabajo.

En el adulto el trabajo es una actividad seria y necesaria para sobrevivir.

El juego en el niño es una actividad seria y necesaria para su desarrollo.

Es como ver al juego como un sustituto del trabajo, ¿pero de qué manera realizamos esta sustitución obligada o espontánea?.

Cuando se realiza una actividad de aseo general convocada por la dirección del plantel se le induce al niño a jugar a recoger la basura y aunque este no lo quisiera hacer se le obliga porque tiene que cooperar en la higiene escolar; en lugar de hacer reflexionar al niño para que realice esta actividad por sí solo y en forma de juego.

Otro ejemplo es cuando se induce al niño a pintar algo que no está en su necesidad e interés, siendo implantada una actividad forzada.

Tanto el juego como el trabajo necesitan un esfuerzo pero un esfuerzo voluntario, placentero no disfrazado.

Quienes se dedican al trabajo diario con infantes deben tener conciencia del grado de autoridad con que van a desarrollar su labor.

III. CONCLUSIONES

1. Conclusiones.

El juego es uno de los aspectos que ha atraído la atención de diversos investigadores como son: psicólogos, pedagogos, sociólogos, entre otros, estos especialistas fijan su atención en uno o dos aspectos para estudiarlo debido a esta multitud de estudios, se han presentado diversas teorías para explicar la definición del juego, la influencia de este en el desarrollo del niño, el papel que desempeña en el aprendizaje, etc.

No se cuenta con una definición exacta pero se puede dar el punto de vista personal con base en la experiencia que se ha tenido en el trabajo cotidiano con los infantes.

El juego se define como la acción realizada por el hombre, sea este niño o adulto, que se origina cuando se siente la necesidad de realizarlo. En el niño esta tendencia es natural, el puede pasarse horas y horas jugando sin indicio de agotamiento, este aparece cuando surge un juego que requiera un esfuerzo físico, es poco común encontrar a niños que no desean jugar, esta actitud se debe a enfermedad o por los conflictos emocionales que traen los niños desde sus hogares.

En el adulto el juego es una forma de recreación, de relajación cuando se ha hecho algún trabajo de agotamiento físico.

Las características que definen al juego son la espontaneidad y la voluntad; es espontáneo porque nace de una necesidad intrínseca.

Voluntario, porque no debe ser obligado, cuando una actividad cualquiera se da en forma obligada produce un estado de frustración, si por el contrario se realiza de manera voluntaria, produce un estado de satisfacción.

El juego debe ser una actividad satisfactoria para todos los participantes y no provocar consecuencias frustrantes. El juego es libre, elegido por el que lo realiza. Es placentero sin consecuencia social y por último es un medio para favorecer el desarrollo físico, emocional, social e intelectual del individuo.

La diferencia entre el juego del niño y el juego del adulto es para el primero una actividad que no proporciona consecuencia alguna, en cambio para el adulto puede provocar consecuencia social, es decir una agresión al perdedor, claro está que pueden entrar en acción formas de autocontrol porque solo se trata de un juego.

Los juegos se clasifican en sensoriomotores, simbólicos y reglados. El juego sensoriomotor, que se dan desde los cero meses hasta los dos años y medio aproximadamente, donde la acción es puramente motriz, al bebé le place jugar con sus manos, pies, dedos, etc.

Posteriormente aparecen los juegos simbólicos de los dos años y medio a los seis años aproximadamente, en ellos entran los niños de la edad preescolar, donde representan roles o papeles de personas de su medio ambiente, les fascina jugar a papá, mamá el maestro, etc.

Por último aparecen los juegos reglados que se dan en la edad escolar y donde entran las normas y reglas que tienen que ser

respetadas por todos los involucrados, estos entran a formar parte del juego de los adultos y se inicia así la competencia.

Como se ha mencionado anteriormente, el juego favorece el proceso educativo, porque es a través de él en el que el niño desarrolla capacidades cognoscitivas y el maestro puede aprovecharlo de la mejor manera, el juego no debe ser una actividad planeada, programada, administrada, ni evaluada.

El problema que se puede presentar es que al utilizar o emplear el juego de manera forzada se pierda su carácter placentero, o que se centre solo en favorecer algunos aspectos del desarrollo, por lo contrario debe favorecer todas las dimensiones de desarrollo (afectiva, social, física e intelectual).

El programa de educación preescolar esta diseñado con base en las necesidades de los niños y toma en cuenta las características del niño de edad preescolar.

Uno de sus objetivos principales es favorecer el desarrollo integral de los educandos a través de la actividad del juego, su metodología operativa, es el método de proyectos, que tenderán a desarrollar los cinco bloques de juegos y actividades, que son: el de sensibilidad y expresión artística, el de psicomotricidad, el de relación con la naturaleza, el de las actividades matemáticas y las relacionadas con el lenguaje.

Los juegos que se pueden dar en el bloque de sensibilidad y expresión artística son aquellos cuando los niños juegan al chofer, al

maestro, etc. en ellos inventan sus propios diálogos y buscan sus propios detalles para realizarlos.

Los juegos que se pueden dar en el bloque de psicomotricidad son aquellos que requieren desplazamientos como: correr, trepar, saltar, etc. favoreciendo de esta manera su crecimiento y desarrollo; gracias a estos también van estructurando su tiempo y su espacio.

Los juegos que realizan los niños en el bloque de naturaleza se pueden encontrar aquellos donde constantemente se dirigen a regar plantas y cuidarías.

Los juegos que realiza el niño en relación con el bloque de lenguaje, es cuando juegan a la adivinanzas, a inventar rimas, cuentos, entre otros, de esa manera amplía su vocabulario y se acerca a la lecto-escritura.

Los juegos que realizan los niños con respecto al bloque de matemáticas son los que favorecen el desarrollo intelectual y el niño realiza acciones tales como conteo, comparación, secuencia orden, etc.

Se sugiere aplicar en todas y cada una de las actividades el juego, pero muchas veces los maestros pasan por alto esto y planean actividades dirigidas de acuerdo con sus intereses personales y no los del alumno. El papel del educador consiste en ser el guía, coordinador y el orientador de las actividades, el papel que le corresponde al niño es el de ser el protagonista principal del proceso enseñanza-aprendizaje.

El juego desde una perspectiva educativa deberá estar orientado a cubrir los intereses y motivaciones del preescolar y es importante que

sea acorde con la edad y características del niño y que tienda a favorecer el desarrollo cognoscitivo del mismo.

Y por último es fundamental orientar los juegos simbólicos que se realizan en el jardín de niños cuando muestren jerarquías o aspectos de poder para no provocar en ellos las desigualdades. Al igual que hay que tener cuidado del objeto o del juguete que sirve al niño para realizar sus juegos, observar si éste le quita toda la acción y no le permite crear, y de darse el caso, orientar al alumno y guiarlo para que vislumbre la oportunidad de crear sus propios juegos y juguetes.

Es muy importante la guía y la orientación de los padres o del maestro para la disminución del consumo de los juguetes sofisticados. ¿Qué deseamos como padres o maestros, formar niños íntegros individual y socialmente o formar niños inseguros, dependientes o consumistas?

2. Sugerencias.

Jugar es una actividad espontánea y natural de todos los niños, además también de que es un medio que le sirve para crear, favorecer su desarrollo integral, este es el motivo esencial para revalorar el sentido de la recreación y sugerir algunos juegos para el nivel preescolar.

Estos serán descritos por cada uno de los bloques de actividades y juegos que se manejan en el jardín de niños.

Del bloque de sensibilidad y expresión artística se puede mencionar:

Juegos tradicionales:

Este tipo de juegos son valorados de generación en generación, de pueblo en pueblo y de época en época, evitando perder su esencia, entre ellos se tienen:

Juego 1. "Doña Blanca".

Contenido: Favorece la integración, socialización y participación de los niños.

Desarrollo:

Todos los niños se tomarán de las manos formando un círculo, en el centro de él se colocará una niña, la cual hace el papel de "Doña Blanca", fuera de él un niño hará el papel de jicotillo. Se empezará a girar y a cantar... "Doña blanca..... el jicotillo contestará la parte que le corresponde, al término del canto el jicotillo vendrá a romper un pilar y su objetivo será atrapar a doña Blanca, si lo cumple, el juego se culmina y se puede dar inicio de nuevo dando la oportunidad a otros niños.

Recursos: Una máscara de papel para el jicotillo y un delantal para doña Blanca.

Tiempo: 10 a 15 minutos.

Juego 2. "El lobo".

Contenido: Favorece el desarrollo de secuencia u orden, integración y participación.

Desarrollo:

Todos los niños se toman de las manos formando un círculo, excepto uno que hará el papel del lobo y se colocará fuera del círculo, todos empiezan a girar y cantar la canción... "Jugaremos en el bosque..." cada vez que se pregunte que está haciendo el lobo, el niño que hace el papel contestará la acción que cree que en ese momento está realizando, estas acciones deberán tener una secuencia.

Cuando el lobo dice: "estoy aquí", todos se soltarán de las manos y empiezan a correr, al primero que atrapen hará el papel de lobo y se da inicio al juego de nuevo.

Recursos: Una careta de lobo, el lugar puede ir acompañado de una escenografía de árboles de papel.

Tiempo: 10 a 15 minutos.

Dramatizaciones:

Son representaciones de un cuento, una novela o un acontecimiento de la vida cotidiana; estas formas de representación las realiza el niño de manera dirigida o espontánea, dirigida cuando entre todos inventados el diálogo y espontánea como es el propio personaje quien dice su diálogo.

Juego 3. Representar el cuento de: "Risitos de oro".

Contenido: Permite al niño desarrollar su creatividad, imaginación a través de inventar o crear diálogos.

Desarrollo:

Se le cuenta la historia a los niños para luego pasar a dramatizarlo, se pregunta quién del grupo desea participar, una vez elegido los personajes, se montará una sencilla escenografía con la participación de todos. Comienza el juego con un narrador y alternamente participa cada personaje según su momento, una vez finalizado todos se toman de las manos y pasan al frente a saludar.

Recurso: 3 caretas de oso, una niña con peluca de peluche color amarillo y objetos utilizados por la representación.

Tiempo: 60 minutos a 85 minutos.

Representación de sonidos de animales:

A los niños por la edad que atraviesan comúnmente representan roles o papeles, imitar los sonidos de un objeto, animal o persona.

Juego 4. Jugar a representar animales.

Contenido: Favorece la observación, atención, memoria.

Desarrollo:

Cada niño pasará a representar un animal a través del movimiento, sonido o forma como este actúa, los demás deberán adivinar que animalito está representando el niño.

Recurso: Movimiento y sonido del personaje del animal.

Tiempo: 2 minutos por niño.

Juegos que pueden aplicarse al bloque de lenguaje:

Juego 5. "Descripciones".

Contenido: Enriquece el lenguaje oral, observación, atención.

Desarrollo:

Se le invita al niño a describir en forma oral las características de un objeto, un animal, una ilustración, etc.

Material: una ilustración, o fotografía, persona, objeto.

Tiempo: 1 o 2 minutos por niño.

Juego 6. Realizar una "Entrevista" al doctor.

Contenido: Ampliar su vocabulario, habilidad para entrevistar, moderación del tono.

Desarrollo:

Se realizará una visita al doctor, se pregunta quién desea entrevistarlo; todos aquellos que vayan a hacer la entrevista 1, 2 o 3, deberán elaborar sus preguntas.

Una vez estando con la persona pasará el primero a entrevistarlo, luego el siguiente y el último para darle oportunidad a 3 niños, dando por culminado el juego; a la siguiente entrevista que será otro personaje pasarán otros 3 niños.

Tiempo: 2 o 3 minutos por niño.

Juego 7. "Dígalo con mímica".

Contenido: Desarrollo de la expresión corporal y facial.

Desarrollo:

Se divide al grupo en dos equipos, los niños de un equipo, uno por uno representan con movimientos faciales y corporales, animales, oficios, estados de ánimo.

Los niños del otro equipo adivinan lo representado. Después se invierten los papeles y al primer grupo le toca adivinar y al segundo representar.

Recurso: El cuerpo.

Tiempo: 10 a 15 minutos por equipo.

Juego 8. "Teléfono descompuesto".

Contenido: Moderación de la voz, saber escuchar, tener atención.

Desarrollo:

Todos los niños formarán un círculo o una fila, el primero comenzará con una frase, un mensaje, una rima, o un trabalenguas sencillo, se lo dirá en voz baja al compañero de un lado, el cual reproducirá al siguiente compañero de la misma forma y así sucesivamente hasta que la frase o

lo que haya elegido llegue hasta el último niño, este último lo dirá en voz alta para que el resto del grupo corrobore si es la misma que se mencionó en un principio.

Recurso: Frase, mensaje, rima, etc.

Tiempo: El tiempo que se lleve el grupo.

Juegos que pueden aplicarse en el bloque de naturaleza:

Estos juegos pueden estar comprendidos en el área de salud, ecología o ciencia.

Juegos con agua y arena:

¡Agua!... ¡Arena!... que divertido resulta para el niño poder jugar libremente con estos elementos, tener la posibilidad de sentir, tocar, mojar, mezclar donde todo aquello que su fantasía es capaz de crear. La imaginación del niño no tiene límites y el contacto con estos elementos o con toda la naturaleza misma le da la oportunidad a través del juego de experimentar actividades recreativas donde el placer, la alegría, el descanso y la tranquilidad se combinan para que el niño disfrute una experiencia que le encantará.

Juego 9. "Barquitos navegantes".

Contenido: Favorece la imaginación, creatividad, la observación.

Desarrollo:

Todos los niños elaborarán su barquito con base de corcho que se le proporcionará cada uno con su imaginación y creatividad elaborará su vela, se formarán grupos de 3 niños y una vez terminado su barquito lo colocarán en una tina y soplándole para que llegue su barco a la meta, el juego terminará cuando pasen todos los niños.

Recurso: Pedazo de corcho, papel diverso, palitos de madera, papel encerado , uncel.

Tiempo: El tiempo que se lleve el grupo.

Juego 10. "El juego de la pesca".

Contenido: Favorece el equilibrio, concentración, agilidad, habilidad.

Desarrollo:

Se pasará a formar una fila de niños y una de niñas, en una tina de agua se introducirán varios objetos que tengan una armella, se invitará a las 2 primeras parejas a tratar de pescar los objetos con una caña de pescar, si alguno de ellos atrapa un objeto le dará la caña al compañero que sigue de la fila hasta acabar con ella y así termina el juego.

Recurso: Objetos diversos, tina, agua, armella, caña de pescar.

Tiempo: El tiempo que tome el equipo en terminar.

Juego 11. "El crecimiento de mi planta".

Contenido: Observación, control de secuencia u orden, cuidado y la protección de las plantas, experimentación.

Desarrollo:

Cada niño llevará una semilla de frijol, colocará un pedazo de algodón dentro de un pomo de vidrio, pondrá su semilla y observará al día siguiente cómo va creciendo la planta.

El niño irá registrando con dibujos el crecimiento elaborando así su álbum.

Recurso: Semilla, algodón, pomo de vidrio, hojas de registro y colores.

Tiempo: 4 ó 5 días.

Juego 12. "Jugaremos a plantar árboles".

Contenido: Realizar prácticas que lleven a la formación del cuidado y protección del medio ambiente.

Desarrollo:

Todos los niños llevarán alguna plantita de su hogar se buscará las áreas adecuadas donde el jardín de niños necesite un árbol con música de ecología al ritmo de la música, todos abrirán su hoyo para sembrar su árbol, luego se formarán 2 equipos con una cubetita la llenarán e irán a regar su planta, el juego terminará cuando todos hallan regado su planta.

Recurso: Planta, cubetita, cassette, grabadora.

Tiempo: Hasta que el grupo termine.

Juegos sugeridos para el bloque de psicomotricidad:

Estos tipos de juegos permiten que el niño utilice las distintas partes de su cuerpo, al mismo tiempo ir estructurando nociones de espacio y tiempo.

Juego 13. "El avión".

Contenido: Estructuración de espacio, tiempo, orden y secuencia.

Desarrollo:

Se traza en el suelo la figura de un avión el niño tendrá que brincar en cada cuadro con un solo pie cuando se trate de un cuadro y con dos pies cuando se trate de dos cuadros, se hace una fila para ir brincando, el niño que pise la raya se va eliminando se termina el juego cuando quede solo uno, que no haya pisado la raya.

Recurso: Gis o pintura.

Tiempo: De acuerdo al ritmo de los niños.

Juego 14. "Encantados".

Contenido: estructuración del espacio, desarrollo de habilidades.

Desarrollo:

Juego de persecución en el que los niños tocados tienen que permanecer inmóviles hasta ser librados por sus compañeros.

Se marcan las bases y se elige al niño que va a "encantar", los otros niños se dispersan en las bases para después salir corriendo por el área de juego. El que encanta, los corretea, y, cuando alcanza a alguno, lo toca y este se debe quedar parado hasta que otro de sus compañeros pase a desencantarlo.

Los únicos lugares en donde los jugadores pueden estar a salvo es en las bases. El juego termina cuando todos los niños han sido desencantados.

Juego 15. "El rally" (animales o frutas).

Contenido: favorece el esquema corporal, estructuración del espacio, habilidad y destreza.

Desarrollo:

Se formarán 2 equipos cada uno se pondrá en una fila, se coloca una meta a una distancia de 4 metros. A los primeros de la fila se les pregunta ¿qué animal eres?, un caballo, tienen que llegar al meta trotando, después se les pregunta a los siguientes: somos conejos, tendrán que ir brincando, así sucesivamente, el juego termina cuando pasen los últimos niños.

Recursos: Unas sillas, o un palito para limitar la meta.

Tiempo: Hasta que pasen los últimos de la fila.

Juego 16. "El muñeco de alambre".

Contenido: favorece el esquema corporal, ubicación espacial.

Desarrollo:

Todos los niños en forma de círculo entonarán la canción del muñeco de alambre que dice... este el muñeco de alambre de alambre y el que no salte... brinque, corra, trote, etc.

Recurso: No existe.

Tiempo: 10 a 15 minutos.

Juegos que se pueden aplicar en el bloque de matemáticas.

Estos tipos de juegos permiten conocer cualidades y propiedades de los objetos, relacionar acontecimientos, buscar semejanzas y diferencias y por lo tanto dar comienzo o inicio a acciones y operaciones mentales.

Juego 17. "Escondidas".

Contenido: Conteo, secuencia lógica.

Desarrollo:

Un niño seleccionado por el grupo se coloca frente alguna pared y cuenta 1,2,3,... hasta llegar al número 10, todos los demás compañeros deben haberse escondido antes que termine de contar.

El niño que contó empezará a buscar a sus compañeros que están escondidos en diferentes áreas, una vez encontrados todos se termina el juego, al primer niño descubierto le toca buscar y continuar el juego.

Recurso: No existe.

Tiempo: 10 a 15 minutos.

Juego 18. "El gato y el ratón".

Contenido: Orden, habilidad mental, atención y concentración.

Desarrollo:

Este juego se realiza con dos participantes, es un juego de mesa donde se traza el siguiente símbolo: #. A un niño se le dará una ficha con la figura de un gato y al otro se le darán otras fichas con la figura de un ratón.

Se juega al aire un águila y sol para ver quien inicia el juego; el que inicia colocará su ficha en cualquiera de los espacios, el gato tiene que tratar de comerse al ratón, termina el juego cuando éste cumpla su objetivo.

Recurso: Fichas de figuras de gato y ratón.

Tiempo: Hasta que el gato atrape al ratón, no existe.

Juego 19. "Coloca los árboles de acuerdo a su altura".

Contenido: Noción mental de tamaño, observación, concentración y comparación.

Desarrollo:

Se le proporcionará el niño 10 figuras de arbolitos y se le pedirá que los enfile de acuerdo a su altura, el niño que lo haga por cualquier medio de comparación, por ensayo y error pero que logre seriar los 10 elementos, se da por terminado el juego.

Recurso: 10 figuras de árboles de diferentes alturas.

Tiempo: No hay tiempo.

Juego 20. "Colección de hojas de plantas".

Contenido: Identificar tamaños, forma, estructura, capacidad para comparar y clasificar

Desarrollo:

Se formarán dos o tres equipos y se les pedirá que vayan a buscar algunas hojitas de las diferentes plantas que existen en el jardín una vez traídas se les pedirá que las junten según ellos creen que se asemejan.

Posteriormente se pasará a cada grupo para verificar que criterios utilizaron, termina el juego cuando pasen a exponer todos los equipos formados.

Recurso: Hojas de plantas naturales.

Tiempo: No hay tiempo definido, lo marcan los niños.

BIBLIOGRAFIA

CHAMIZO, Octavio. Educación preescolar, juego o racionalidad. 1985.
50 P.

CHATEAU. Psicopedagogía del juego. Editorial Kapeluzz, México, D.F.,
1982, 35 P.

GISPERT, Carlos. Psicología infantil. Ediciones océano, Barcelona,
España 1985, 262 P.

JEAN, Piaget. Psicología del niño. Ediciones Morato, Madrid, 1973. 127
P.

Psicología de los juegos infantiles. Editorial Kapeluzz, Argentina 1958.
110 P.

S.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos
en el jardín de niños. 1993. 125 P.

Desarrollo del niño en el nivel preescolar. 1992. Argentina 28.
México, D.F., 39 P.

Guía para la educadora. Fernández Editores, 1998, México, D.F.
30 P.

Programa de educación preescolar. Editorial Fernández, México
D.F., 90 P.

U.P.N. El juego. Plan 94. Corporación Mexicana de Impresión, S.A. de
C.V., México, 1996, 370 P.

Folleto de educación preescolar. El juego. México, D.F. ,10 P.

Diccionario de la ciencia de la educación. Editorial Santillana, S.A. de
C.V., 1995. 825 P.