



**"LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL  
DESARROLLO DE LAS DIMENSIONES DEL NIÑO  
PREESCOLAR"**

**E N S A Y O**  
**PARA OBTENER EL TITULO DE:**  
**LICENCIADA EN EDUCACION PREESCOLAR**  
**P R E S E N T A :**  
**ANTONIA RIVERA MOSCOSA**

ASESOR ALEJANDRO PEREZ DE PAZ

## DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

TOLUCA , MEXICO , a 23 de ENERO de 1999

C. Profr. (a) ANTONIA RIVERA MOSCOSA.  
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --  
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-  
ción alternativa ENSAYO.  
titulado "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS DIMENSIONES DEL  
NINO PREESCOLAR"  
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -  
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el  
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez  
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión



PROFR. SERVANDO SANCHEZ ARIAS.

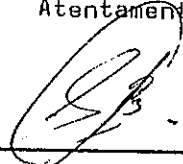
Constancia de terminación de trabajo  
para titulación.

TOLUCA , MEX ., a 25 de JULIO de 19 98

C. PROFR. A. ANTONIA RIVERA MOSCOSA  
Presente

Comunico a usted, que después de haber analizado el trabajo de  
titulación, en la modalidad de ENSAYO  
titulado " LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS DIMENSIONES DEL  
NIÑO PREESCOLAR "  
se considera terminado y aprobado, por lo tanto puede proceder  
a ponerlo a consideración de la H. Comisión de Exámenes Profe-  
sionales.

Atentamente



El asesor pedagógico  
PROFR. ALEJANDRO PEREZ DE PAZ

**DEDICATORIAS**

**A MI ESPOSO E HIJOS  
POR LA COMPRESIÓN, APOYO  
Y PACIENCIA QUE ME BRINDARON  
DURANTE MI PREPARACIÓN UNIVERSITARIA.**

**ESPECIALMENTE A MI MADRE  
Y HERMANOS QUE CON SU APOYO  
Y CONSEJOS ME AYUDARON A LOGRAR  
LA META PROPUESTA.**

**A MIS COMPAÑERAS  
QUE COMPARTIERON CONMIGO  
TODOS LOS BUENOS Y MALOS  
RATOS.**

**A MIS MAESTROS  
QUE POR MEDIO DE  
SUS CONOCIMIENTOS  
ESTAN HACIENDO ALGO  
DE MI, ALGO UTIL A LA  
SOCIEDAD.**

**A MI ASESOR  
QUE CON SUS CONSEJOS  
Y PACIENCIA ME ENCAMINO  
PARA LLEGAR A ESTE MOMENTO.**

UN ANHELO MUY GRANDE EN MI VIDA, SER EDUCADORA LO VEO  
CONSUMADO AL ENTREGAR ESTE ENSAYO Y PONERLO EN  
CONSIDERACIÓN DEL H. JURADO.

AL LLEGAR AL TERMINO DE MIS ESTUDIOS ME QUEDA UNA INMENSA  
GRATITUD ANTE LAS PERSONAS QUE ME HAN ALENTADO EN ESTE  
SENDERO.

## ***INDICE***



# INDICE

## INTRODUCCION

12

## DESARROLLO

### I TEORIAS DEL JUEGO

1.1	Consideraciones Generales en Forma al Juego	15
1.2	Teoría Clásica	19
1.3	Teoría Cognoscitiva	21
1.3.1	Clasificación y Evolución de los Juegos de Simple Ejercicio	22
1.3.2	Clasificación y Evolución de los Juegos Simbólicos	23
1.3.3	Acción y Significado en el Juego	28
1.4	Teoría Psicoanalítica	32
1.4.1	Juego y Actualidad	33
1.5	Teoría Sociológica	35
1.5.1	El Juego Viviente	40

## **II            PERSPECTIVAS DEL JUEGO**

<b>2.1</b>	<b><i>Perspectivas Psicológicas del Juego</i></b>	<b>41</b>
<b>2.2</b>	<b><i>Perspectivas Pedagógicas del Juego</i></b>	<b>42</b>
<b>2.3</b>	<b><i>Perspectivas Etnológicas del Juego</i></b>	<b>43</b>
<b>2.4</b>	<b><i>Perspectivas Sociopolíticas del Juego</i></b>	<b>44</b>

## **III           EL DESARROLLO DE LAS DIMENSIONES EN EL NIÑO PREESCOLAR**

<b>3.1</b>	<b><i>Afectiva</i></b>	<b>45</b>
<b>3.2</b>	<b><i>Social</i></b>	<b>47</b>
<b>3.3</b>	<b><i>Intelectual</i></b>	<b>49</b>
<b>3.4</b>	<b><i>Física</i></b>	<b>51</b>

## **IV           TEORÍA, JUEGO Y DESARROLLO**

<b>4.1</b>	<b><i>Desarrollo de la Teoría Clásica</i></b>	<b>54</b>
<b>4.2</b>	<b><i>Desarrollo de la Teoría Cognoscitiva</i></b>	<b>55</b>
<b>4.3</b>	<b><i>Desarrollo de la Teoría Psicoanalítica</i></b>	<b>56</b>

4.4.	<i>Desarrollo de la Teoría Sociológica</i>	58
4.5	<i>Desarrollo Integral del Niño</i>	59
V	<b>CONCLUSIONES</b>	62
VI	<b>BIBLIOGRAFIA</b>	65

## **INTRODUCCION**

## INTRODUCCION

*A través de todas estas teorías sobre la naturaleza del juego infantil, podemos destacar su importancia viendo como los grandes psicólogos y pedagogos de los últimos tiempos le han dedicado gran atención en sus estudios e investigaciones.*

*En el estudio psicológico de los juegos infantiles vemos la relación entre el juego y la naturaleza del niño, como el comportamiento lúdico verdadero que se distingue claramente de los juegos funcionales del bebé, guarda estrecha relación con su personalidad.*

*La búsqueda de la afirmación de su "yo" se manifiesta por la atracción del mayor que se considera "el motor esencial de la infancia" y el gusto por el orden: por la regla. Todo esto nos hace comprender la importancia del juego en la vida del niño.*

*El juego permite desarrollar todas sus dimensiones del niño, es una actividad primordial en los niños, por medio del cual descubren el ambiente donde se desarrollan. El juego aparece de manera espontánea, voluntaria y acompañada de sentimientos, con el dejan volar su imaginación, ayudan a estimular su fantasía, cristalizan sus ilusiones y alegrías, también liberan angustias, miedo, temores y tensiones.*

*El juego nos sirve para que los niños exploren y utilicen su imaginación y creatividad, de tal manera que determinen la formación de su personalidad, de la estabilidad emocional del desarrollo social, intelectual, físico y afectivo.*

Debemos de entender que el juego es para los niños un campo de exploración que los lleva por medio de una manipulación a la abstracción, características que el docente deba de utilizar como un recurso didáctico con el que propicie la adquisición y la afirmación del conocimiento. Por supuesto resulta conveniente la dirección de los maestros, para que los alumnos adopten y diseñen sus juegos que desean trabajar en forma individual, grupal o por equipo.

Este tema fue elegido ya que el juego es de gran importancia para el desarrollo cognitivo y moral ; los juegos proporcionan a los niños sus primeras experiencias, el juego esta lejos de ser una perdida de tiempo es algo que los educadores deben de respetar y tomar en cuenta en sus Planes y Programas; el juego no es exclusivamente del niño en preescolar sino en todas las edades. En este caso el juego es una herramienta en la cual el niño resolverá armónicamente sus propios problemas.

Se busca rescatar la importancia del juego, como un medio de enseñanza que contribuye al desarrollo de las habilidades motrices del niño, la socialización e integración del grupo. Además se busca la enseñanza del niño creando el deseo por estudiar a través de un ambiente libre y recreativo.

El presente trabajo esta estructurado por algunas de las teorías del juego, junto con sus perspectivas psicológicas, pedagógicas, etnológicas y sociopolíticas, tomando en cuenta, las cuatro dimensiones del desarrollo del niño preescolar, así mismo, las conclusiones.

**DESARROLLO**

# I TEORIAS DEL JUEGO

## 1.1 Consideraciones Generales en Forma al Juego

*El autor Chateau considera que "el niño realiza el juego por placer en donde se ve reforzada a partir del comportamiento lúdico" 1*

*El juego del nene, actividad de goce sensorial como: chuparse el pulgar o besarse el brazo desnudo, la otra actividad es el goce sensual el que rige el acto.*

*El juego funcional procede de una necesidad sensual y origina una satisfacción sensorial.*

*El juego es serio, posee muy a menudo reglas severas, comporta fatigas y a veces hasta conduce al agotamiento, no es una simple diversión que verán en su rostro que entrega todo su espíritu.*

---

1.- Universidad Pedagógica Nacional. "EL JUEGO "  
Editorial S.E.P. Pág. 17



*El juego constituye así un mundo aparte, en el que ya no tiene más lugar que en el vasto mundo de los adultos ; este es un universo distinto para el niño... estoy en el juego, ya no estoy en el mundo de los adultos, y puedo ejercer mi soberanía. puedo ser un doctor, un carpintero, puedo ser el rey.*

*Se comprende pues que el juego pueda por uno de sus aspectos, ser evasión y compensación y el adulto busca a veces en este, el olvido de sus tristezas y penas.*

*La desvinculación es la característica del proyecto, ya que todo objetivo en efecto es ante todo desvinculación del medio ambiente, lo realiza como idea.*

*En el mundo del juego es entonces una anticipación de las ocupaciones serias, que prepara para la vida seria, como lo ha visto Gross, se puede percibir como un rodeo que conduce finalmente a la vida futura como un proyecto de vida en el niño conquista esa autonomía.*

*El juego es un rodeo por lo abstracto: ej. El cocinar con pasto es más sencillo que hacerlo en la realidad, pero en esa manera de conducirse más sencilla se forma ya la futura cocinera.*

*El niño puede jugar al adulto porque está en un mundo distinto al de él y porque en ese mundo el adulto ya no puede intervenir realmente. En muchos casos sería esto decir demasiado, pues el juego infantil no es siempre imitación del adulto. La actitud de la desvinculación es entonces, sin duda parcialmente, una fuga ante la acción burlona del adulto.*

*La desvinculación lleva al niño a un mundo en el cual puede crear, en él las reglas del juego tienen un valor que carece en el de los adultos. La desvinculación es en este caso un juramento de obedecer las reglas.*

*El juego cuando llega a realizarse plenamente, corta todos los lazos entre el dominio lúdico y el universo.*

*El juego no adquiere un sentido sino por imitación del campo cognoscitivo que proviene de la actitud de mala fe, fuera de esa limitación pierde su sentido, el palo no es más que un palo y no una espada.*

*El juego es serio, es en éste uno de sus caracteres principales, por medio de este el niño se inmersa a el mundo de trabajo.*

*El juego se mueve entre la pura ficción del sueño y de la realidad del trabajo, participa de los dos a la vez (trabajo y sueño), para el niño el juego es el trabajo que desempeña el adulto, como este último se siente fuerte por sus obras, el pequeño se agranda por sus aciertos lúdicos.*

*El juego del niño es un ejercicio como el juego del animal, pero en el espíritu de pequeño es ante todo una prueba de su personalidad y una afirmación de sí.*

*El juego – descanso no interesa sino al adulto.*

*Con mayor razón el descanso no puede intervenir en el juego del niño sino como un factor secundario, no puede negarse que el recreo hace que descanse del trabajo de clase pero si juega durante el recreo, no es con el fin de descansar.*

*El niño se revela con toda frescura y espontaneidad mientras juega, en esos momentos no sabe esconder nada de los sentimientos que lo animan, ya que expresa claramente una tendencia oculta.*

## 1.2 Teoría Clásica

Los tres momentos sucesivos de todo análisis metódico son la clasificación, el descubrimiento de las leyes o relaciones y la explicación causal.

En la primera categoría llamada juegos de experimentación han agrupado los juegos sensoriales (como son silbatos, trompetas) los motores (canicas, carreras) los intelectuales (imaginación y curiosidad), los afectivos y los ejercicios de voluntad (juegos de inhibición tales como el mantenerse el mayor tiempo posible en una posición difícil.

En una segunda categoría, los juegos de funciones especiales comprende los de lucha, de caza, de persecución, sociales, familiares y de imitación. Esta forma de agrupar los hechos es solidaria con la teoría del ejercicio.

Como dice Claparede : De que el instinto de lucha interviene en la mayor parte de los juegos, si no como móvil principal, por lo menos como móvil adicional.

Hay juegos elementales que no requieren de la imaginación simbólica ni reglas y en los cuales se puede mostrar sin arbitrariedad qué tendencias ejercen. A este género pertenecen todos los juegos de animales, aparecen la imaginación simbólica y las reglas sociales, la clasificación por el contenido se hace cada vez más equivocada. La clasificación por el contenido es imposible y sólo los juegos sensorio-motores pueden ser clasificados en esta forma.

Los juegos hereditarios (lucha, caza y persecución), los de imitación, que se dividen en juegos de supervivencia social (juegos de arco, nacido de la copia de una arma hoy día abandonada), los de imitación directa y finalmente los imaginarios, cuyas subclases son las metamorfosis de objetos, la vivificación y creación de los juguetes imaginarios, las transformaciones de personajes y la escenificación de historias contadas.

Stern reparte los juegos en dos grandes clases: Juegos individuales y juegos sociales: En los juegos individuales distingue diversas categorías de complejidad creciente, es la conquista del cuerpo (juegos motores con el cuerpo como instrumento), conquista de las cosas (juegos de construcción y de destrucción), juegos de papeles (metamorfosis de las personas y de las cosas) y los juegos sociales comprenden los de imitación simple, juegos de papeles complementarios (maestros y alumnos) y juegos combativos.

Todo juego simbólico, aun el juego individual, se vuelve tarde o temprano una representación que el niño da a un socio imaginario y que todo juego simbólico colectivo, por bien organizado que esté, conserva algo de la infalible característica del símbolo individual.

Ch. Buler. Los juegos de niños son repartidos por ella en cinco grupos: Funcionales, de ficción o de ilusión, receptivos, de construcción y los colectivos. Donde la Señorita Buhler reúne los juegos receptivos con los de ilusión.

Los juegos colectivos, limitemonos a repartir que la sola presencia de reglas permite distinguirlos desde el punto de vista estructural de los juegos individuales.

Hay continuidad entre el juego y trabajo del niño..... los juegos de construcción no constituyen una categoría situada en el mismo plano que las otras, sino una especie de fronteras que relaciona los juegos con las conductas no lúdicas.

### 1.3 Teoría Cognoscitiva

**"La formación del símbolo en el niño Piaget describe el desarrollo de la función simbólica en donde la imitación y el juego construyen las actividades predominantes a través de las cuales se gesta este desarrollo" 2**

#### *El Ejercicio, el Símbolo y la Regla*

Tres grandes tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y dominan la clasificación de detalle: El ejercicio, el símbolo y la regla. Los juegos de construcción constituyen la transición entre los tres, y las conductas adaptadas.

En el niño, el juego de ejercicio es el primero en aparecer y es el que se caracteriza en el desarrollo preverbal.

El símbolo implica la representación de un objeto ausente, la mayor parte de los juegos simbólicos, salvo las construcciones puramente imaginativas, ponen en acción movimientos y actos complejos. Son a la vez sensorio - motores y simbólicos.

---

2.- Universidad Pedagógica Nacional. "El Juego"  
Editorial S.E.P. Pág. 28

La regla del juego no es una simple regla prestada a la vida moral o jurídica, sino una regla especialmente construida en función del juego, pero que puede conducir a valores que lo sobre pasan.

No distinguiremos como categorías esenciales el juego solitario y el simbolismo de dos o de varios, el simbolismo comienza por las conductas individuales que hacen posible la interiorización de la imitación (imitación de las cosas y persona) y el simbolismo no transforma la estructura de los primeros símbolos.

### **1.3.1 Clasificación y Evolución de los Juegos de Simple Ejercicio**

Esos ejercicios lúdicos que constituyen la forma inicial del juego en el niño, no son característicos de los primeros años de la fase de las conductas preverbales, ya que aparecen durante toda la infancia cada que un poder nuevo se adquiere.

Se pueden repartir los juegos de ejercicio en dos categorías, según sigan siendo puramente sensorio - motor o se refieran al pensamiento mismo, existen juegos de pensamiento que no son simbólicos y que consisten en ejercer algunas funciones simplemente. (sensorio - motor son: las percepciones del niño por los sentidos, pensamiento, es cuando razona o entiende lo que se le habla).

Los juegos de ejercicio sensorio - motor pueden clasificarse de la siguiente forma: Primera clase el juego de ejercicio simple, segunda clase es la de las combinaciones sin objeto, la única diferencia es que el sujeto no se limita a ejercer actividades ya adquiridas sino que constituye nuevas combinaciones que son lúdicas desde el comienzo, tercera clase que hay que distinguir es la de las combinaciones con la finalidad que desde el comienzo tiene una finalidad lúdica.

Los juegos de ejercicio sensorio - motor, no llegan a construir sistemas lúdicos indispensables y constructivos a la manera de símbolos o de reglas. Su función característica es la de ejercer las conductas por el simple placer funcional o placer de tomar conciencia de sus nuevos poderes.

Primero se acompaña de la imaginación receptiva y deriva entonces hacia el juego simbólico, segundo se socializa y se orienta en la dirección de un juego de reglas y tercero conduce a adaptaciones reales y sale así del dominio del juego.

### **1.3.2 Clasificación y Evolución de los Juegos Simbólicos**

K. Groos, que el juego simbólico en sí mismo y en conjunto un juego de ejercicio, con ello se ejercitara esta forma particular del pensamiento que es la imaginación que sabe que es falso simplemente por que siente placer al contarlo, se plantea el problema de cómo la imaginación constituye los contenidos del juego y el ejercicio, su forma se puede decir que la interrogación o la imaginación son ejercidas por el juego.



*El criterio de clasificación es simple, ya que la naturaleza del juego es tan variada y podemos decir que abarca todo el desarrollo del individuo, ya que mediante el se desarrolla física, psíquica y moralmente es natural que una clasificación del juego se puede hacer bajo distintos aspectos y modalidades.*

*La materia de estudio se ha desarrollado en varios temas por lo tanto en ésta clasificación daré una idea general sobre el juego, como una manifestación espontánea del niño.*

**Juegos Funcionales:** *Son los que aparecen en el niño antes de dar sus primeros pasos y evocar las primeras palabras ya que sirven para desarrollar las funciones latentes. Estos juegos son también propios de los animales y según Chateau cuanto más perfecto es un animal más larga es su infancia, más largo es el periodo de juego en el cual el animal, imita, experimenta, multiplica sus posibilidades de acción y enriquece con el fruto de su experiencia individual en el débil capital que le fue transmitido por herencia.*

*El juego funcional es el que el niño desarrolla en la primera infancia (de los 0 a 2 años) y es el seno de la familia donde lo realiza. Es importante observar al niño de pocos meses para comprobar tales juegos, golpea la cuna con el pie, repite gorgoros largamente, mueve los brazos como si realizara gimnasia, se golpea la cabeza, toma los objetos y los deja caer. Por medio de esos juegos él va posesionándose de las cosas y toma poco a poco conciencia de cual es su entorno que lo rodea pero aún es incapaz de distinguir su "yo".*

*La actividad de los juegos funcionales permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados, la aparición en el bebé de una nueva función (hablar, caminar etc.) da siempre lugar a múltiples juegos funcionales, como si el niño quisiera probar la función en todas sus posibilidades.*

**Juegos Configurativos:** Esta denominación dada por Arnulf Russell comprende también la clasificación dada por otros autores de los juegos constructivos. En este grupo caben los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos, por la tendencia configurativa. El niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones (plastilina, barro etc.) va teniendo experiencia que le proporcionan nuevas formas y temas de acción ( un tren, el puente por donde pasa etc. ).

**Juegos de Entrega:** Suelen llamarse así por que lo más característico de estos juegos son por ejemplo la pelota , bombas de jabón, bombas de agua y bolas de arena (son configurativos) estos juegos son generalmente tranquilos, propios de las primeras edades y están más próximos a los sensomotores.

**Juegos Simbólicos:** Entran todos los juegos dramáticos, representados por personajes, no solo por imitación el cual puede representar en el juego las propiedades de las cosas y de los seres que le interesan, esto explica que un palo puede convertirlo en caballo o una prenda de vestir pueda ser una muñeca. Por eso todos los juguetes modernos son contra productores para el juego de los niños, ya que les quita todo el poder simbólico y no dan rienda suelta a su fantasía.

**Juego de Reglas:** El juego de reglas es más propio del adulto y de los niños mayores sin embargo gusta de una manera informal de establecer sus propias reglas, es muy distinto relacionado de él a los niños mayores y adultos. Las reglas del pequeño son individuales y espontáneas, es decir no son intencionales y se improvisan.

**Afirma Vygotski que "el niño se desarrolla a través del juego y podemos estar o no estar de acuerdo con él" 3**

*La definición del juego es una actividad placentera para él niño y resulta inadecuada por dos razones*

*Primero porque muchas actividades proporcionan al niño experiencias de placer que el juego.*

*Segundo hay juegos en los que la actividad no es placentera en sí misma, no podemos considerar el placer como una característica definitoria del juego.*

*El niño en edad preescolar entra en un estado ilusorio e imaginario, el juego difiere sustancialmente del trabajo y de otras formas de actividad. Describimos el desarrollo del niño como el desarrollo de sus funciones intelectuales por que se presenta ante nosotros como un teórico caracterizado por un nivel más alto o más bajo intelectualmente. Pero desconocemos las necesidades del pequeño, así como los incentivos que lo mueven a actuar por consiguiente no podremos comprender su progreso evolutivo, todo avance esta relacionado con el cambio respecto a estímulos.*

**3.- Universidad Pedagógica Nacional "EL JUEGO"  
Editorial S.E.P. Pág. 61**

*El niño en edad preescolar entra en un estado ilusorio e imaginario en el que sus deseos irrealizables encuentran cabida. Donde la imaginación constituye un nuevo proceso psicológico para el niño.*

*Cuando se produzca una situación imaginaria en el juego hacer presente algo que no está, existe el simbolismo el juego de reglas se extiende al final del periodo preescolar.*

### 1.3.3 Acción y significado en el juego

*Toda percepción es un estímulo para la actividad.*

*El niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve, así alcanza una condición en la que él empieza actuar independientemente de lo que observa, para los niños muy pequeños resulta del todo imposible separar el campo del significado del campo visual*

*La primera divergencia entre los campos del significado y la visión suele darse en edad Preescolar, ya que de acuerdo con las reglas la acción está determinada por las ideas, no por los objetos en sí mismos, no puede desglosar el pensamiento del objeto; la estructura de la percepción humana podrá expresarse de modo figurativo como una proporción en la que el objeto es el numerador y el significado es el denominador.*

*Durante el juego el niño opera con significados separados de sus objetos y acciones acostumbradas, no es capaz de desglosar el significado de un objeto, o una palabra sino a través del hallazgo de un trampolín, antes de que él adquiera el lenguaje gramatical y escrito, sabe perfectamente cómo hacer las cosas pero ignora que lo sabe. través del juego el niño accede a una definición funcional de los conceptos u objetos, y las palabras se convierten en partes integrantes de una cosa.*

El juego plantea demandas al niño constantemente para evitar el impulso inmediato en él, actúa de modo contrario al que le gusta actuar, ya que el autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego, donde el atributo esencial del juego es una regla que se ha convertido en deseo y este brinda al niño una nueva forma de deseos donde le enseña a conocer su yo.

**Brunner opina que " el juego al ser relevante para su vida futura, constituye un medio para mejorar la inteligencia" y dice que "el juego que contenga una estructura e inhibida la espontaneidad no es en realidad juego" 4**

El diálogo tiene una enorme importancia y debe ser renovado continuamente, el tema a tratar es la relación entre el juego, el lenguaje y el pensamiento.

En primer lugar el juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria, el juego es en sí mismo un motivo de exploración.

En segundo lugar la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los cambios y los fines, no solo es un medio para la exploración sino también para la invención, una de las características del juego es que no está excesivamente vinculado a sus resultados.

---

4.- Universidad Pedagógica Nacional "El JUEGO"  
Editorial S.E.P. Pág. 71

*En tercer lugar, el juego no sucede al azar o por casualidad, se desarrolla más bien en función de algo.*

*En cuarto lugar se dice que el juego, es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo.*

*El juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta, ya que es un medio para poder mejorar la inteligencia. Dejemos al niño libre, en un mundo honesto y rico en materiales, con buenos modelos culturales a los que puede imitar, las actividades lúdicas producen placer y por medio de ellas el niño domina más rápidamente la adquisición del lenguaje.*

*El habla infantil es un tipo de habla que se establece al mismo nivel del niño, un habla que en ese momento, ya no es capaz de entender; este lenguaje infantil permite intentar, combinar distintas formas de los elementos del lenguaje que ya conoce. El niño no sólo está aprendiendo el lenguaje sino que lo está utilizando como un instrumento del pensamiento y de la acción de un modo combinatoria, para ser capaz de expresarse de lo que lo rodea de esta forma él necesita haber sido capaz de conocer su entorno de un modo flexible.*

*No es tanto la instrucción, el lenguaje el pensamiento, ya que lo que permite al niño desarrollar sus poderosas capacidades combinatorias es la oportunidad de poder jugar con el lenguaje y con su propio pensamiento, el verdadero juego necesitaría limitación por parte de los adultos, ser autónomo de su influencia. El juego es algo que viene del interior del individuo.*

*Las secuencias del juego más largas y ricas elaboradas se producen con materiales que tienen una estructura a la que llamamos instrumental, materiales que permiten al niño poder construir algo.*

*El desarrollo del pensamiento determinado por las oportunidades de expresión verbal que dicho dialogo puede interiorizarse y continuar funcionando por sí mismo en la cabeza de cada individuo, el juego no solo es infantil, es para niños y adultos es una forma de utilizar la mente.*

*No dejemos que la escuela cultive únicamente la espontaneidad del individuo, por lo que los seres humanos necesitamos también la negociación del dialogo, el juego esta controlado por el propio jugador, le proporciona a éste la primera y la más importante oportunidad de pensar, de expresarse e incluso de ser él mis*



## 1.4 Teoría Psicoanalítica

*"En la edad temprana es de vital importancia que la madre establezca juegos cara a cara, lo que permite al niño extender su auto-esfera", ésta es la afirmación de Svan Erikson. 5*

*Para Erikson el juego es indispensable para el género*

*Lo que limita la ritualización lúdica en el hombre, es tan difícil de definir como el juego mismo.*

*Freud explica que las frustraciones y algunos fenómenos de desviación son cargos que traemos desde la infancia, a partir de ese momento se han realizado estudios minuciosos de esta Teoría; según Freud todos nuestros deseos reprimidos no son nulos sino que se guardan en nuestro inconsciente y por medio del sueño y del juego lo reflejamos, cuando el niño se desenvuelve y actúa con naturalidad y espontaneidad es a la hora de jugar, es el momento en que el niño no siente presión y de ésta manera él desarrolla todo su potencial lúdico dando vida a cosas o personas que no existen en esa realidad.*

---

5.- Universidad Pedagógica Nacional "EL JUEGO"  
Editorial S.E.P. Pág. 7

## 1.4.1 Juego y Actualidad

*Piaget dijo: "Lo que me interesa es la creación de nuevos pensamientos que no estén preformados, que no sean predominados por la maduración del sistema nervioso ni por encuentros con el medio ambiente; si no que estén construidos dentro del individuo mismo" 6*

*Los niños deberían de ser capaces de realizar sus propios experimentos y realizar sus propias investigaciones, para que entienda algo él mismo debe de construirlo y buscarlo, se habla de logros cognoscitivos de inventar, donde la vista es la primera en integrar los estímulos discretos no relacionados: El gusto, olfato y el tacto la persona maternal comprende visualmente el primer medio ambiente como el primer educador que permite al niño si todas las cosas son iguales alcanzar la capacidad de aprender.*

*Joan Erikson dice que debemos empezar la vida con esta relación de los ojos que comunican preocupación, amor y enojos. Si por su misma educación básica él niño dependiera de una maternalización apoyada por una familia y una comunidad mutualidad temprana, toda su vida dependerá de constituyentes.*

---

6.- Universidad Pedagógica Nacional "EL JUEGO"  
Editorial S.E.P. Pág. 82

Las ritualizaciones ontológicamente más tempranas en el hombre, son los saludos de madre e hijo añaden a la estimulación facial mínima requerida para atraer la fascinación de un bebé.

**"El juego en la visión de Garvey es analizado desde la perspectiva biológica del hombre y la capacidad que tiene éste para crear su cultura" 7**

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 la comunicación es de esperarse su desarrollo, en las conversaciones cotidianas se puede observa palabras que son familiares.

El juego es instintivo y su función consiste en ejercitar capacidades que son necesarias para el desarrollo, Karl GROSS consideraba los juegos de lucha de los animales y el comportamiento imitativo por parte de los niños como una preparación para las actividades propias de la vida; el comportamiento lúdico varía con la edad cuando son bebés, adolescentes y adultos son diferentes sus necesidades.

---

7.- Universidad Pedagógica Nacional "EL JUEGO"  
Editorial S.E.P. Pág. 88

El juego es una forma de poder experimentar, resolver y dominar una situación dificultosa: Es placentero y divertido, no tiene metas intrínsecas, es espontáneo y voluntario y también puede implicar una participación activa.

El juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, de aprendizaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos.

## 1.5 Teoría Sociológica

Heller manifiesta como se realiza el juego y la visión que tiene con respecto a él, entre lo que ella manifiesta es que " en el juego puede estar celoso, envidioso, indiferente" 8 .

Un aspecto común y esencial de todo juego es que desarrolla y moviliza capacidades humanas, sin ninguna consecuencia, además de las facultades ponen también en movimiento pasiones.

Hay que saber perder es la conocida norma del juego, mediante él pueden ser puestas en movimiento todas las facultades humanas, donde se pueden distinguir por sus capacidades que prevalecen en movimiento.

## **Análisis del juego desde tres perspectivas**

*Juego de pura fantasía: Leontev expresa que la mayoría de los juegos infantiles son de este tipo y sirven prevalentemente para la interiorización social. Cuando un niño construye una casa, una niña viste a su muñeca piensan que son reales; con el crecimiento los juegos de fantasía no desaparecen sino que asumen otras formas una de ellas es la de los adultos. A través del juego de fantasía queda en él niño una satisfacción propia en esa experimentación.*

*Juego mimético: Es donde la satisfacción de fantasía se traduce en asumir un papel Schiller manifiesta que el juego es por su carácter un fenómeno de la vida cotidiana. En los niños se observa a menudo temporal, yo soy el profesor, ahora soy el cartero.*

*Juego regulado: son juegos colectivos, implicados en cierto número de participantes, y en su carácter competitivo pueden perder o ganar; los juegos de pura fantasía no producen tensión, los regulados son por naturaleza creadores del público.*

---

8.-Universidad Pedagógica Nacional "EL JUEGO"  
Editorial S.E.P. Pág. 93.

*Reboredo contiene un análisis sobre el juguete industrial "en tanto mediatizador de conciencia y sustituto del jugo artesanal" éste último lo argumenta como una ayuda en el desarrollo de la creatividad e ingenio de otros tiempos. 9*

*El juego es analizado como un espacio sociopolítico a través del juguete industrial, le roba al niño el espacio imaginativo y lo convierte en un ser pasivo*

*El juego se ha convertido en una actividad mediatizada por el juguete industrial, donde imita cada vez con mayor perfección, las figuras del mundo real y se centra en la reproducción, como maquetas del cúmulo de aparatos tecnológicos.*

*El juguete industrial es producto de las culturas dominantes, es la creación imperialista, en él esta implícita la filosofía, ética, costumbres, la forma de mirarse y de mirar a los demás pueblos países que lo producen; ya que es un medio de comunicación de masas clasifica y nombra las relaciones sociales, relaciones con los objetos según los intereses y necesidades de control de las clases dominantes nacionales y extranjeras.*

## *Traspone lo inhabitual al mundo Habitual*

- *Los juguetes industriales crean cohesión*
- *Evitan el extrañamiento*
- *Los adelantos de la técnica*
- *El hecho de él universo desconocido por la mayoría de la población*

*El juguete industrial transforma la realidad en signo de modo, que todo a priori es exterior al espacio lúdico y al juguete está representado en él y lo constituye. La producción de los juguetes industriales está determinada por el modo de pensar de la sociedad productora. Tiene como objetivo abrir brecha hacia una visión sociopolítica del juguete ideológico de aparato de denominación y culturación de las poblaciones del tercer mundo.*

## 1.5.1 El juego Viviente

Weis expresa que el ser humano conceptualiza sus propios ritmos internos y los lleva al dominio de la representación empleando técnicas de despliegue y simulacros que muchas veces cambian su percepción del mundo.

El juego viviente es un sistema en proceso de realización y no un objeto terminado, donde al juego de ahora responde al tipo de comodidades y materiales que le rodean, donde el juguete aparenta eficacia, rapidez.

El juego contextualizado depende de reglas fijas, que se determinan por una temática bajo la forma de ciertas instrucciones, el contraste entre el juego tradicional y el electrónico presenta diferentes relaciones y contactos en el cuerpo y con los marcos subjetivos que derivan en cierta intencionalidad.

El juego reglamentado sin desarrollo interno limita los elementos significativos, en tanto que la actividad lúdica puede establecer contacto con cualquier elemento para incluirlo como la imaginación del individuo, el juguete limitado.



## II PERSPECTIVAS DEL JUEGO

### 2.1 Perspectivas psicológicas del Juego

Los juegos se caracterizan por las modificaciones pertinentes al sistema imaginario, lo real e inmediato puede evadirse de esa realidad y convertirse en visionario. Donde los juegos son espejos de la sociedad.

Bett señaló que los juegos son un resurgimiento involuntario, para Piaget el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño y que a cada estadio del desarrollo corresponde un tipo de juego.

En el juego simbólico el niño transforma lo real en la medida de las necesidades y deseos del momento, donde distinguió del juego en él niño:

**Primer estadio:** de adaptaciones reflejas

**Segundo estadio:** todo es juego durante los primeros meses de vida, mira. Manipula por manipular sin ningún fin

**Tercer estadio:** la diferenciación entre el juego y la asimilación es mayor: son manipulados los objetos por placer funcional y causante

**Cuarto estadio:** aplicación de esquemas con ocultos o situaciones nuevas. Se adquiere por asimilación, placer de actuar sin esfuerzo para alcanzar una meta determinada.

**Quinto estadio:** Se extiende la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual

**Sexto estadio:** el símbolo lúdico se desprende del ritual de los esquemas simbólicos. Es la combinación mental y de la imitación de lo visible a la imitación interna.

En el juego simbólico, a diferencia del juego simplemente motor hay limitación al menos aparente y asimilación lúdica simultáneamente, el simbolismo comienza con las conductas individuales.

## **2.2 Perspectivas Pedagógica del Juego**

Decroly aplicó el juego para facilitar el aprendizaje de niños con problemas mentales y de interrelación, pero también Freinet promovió el método de enseñanza basada en el entusiasmo, iniciativa, espíritu de creatividad que caracteriza a la actividad lúdica.

El juego integra actividades de percepción actividades sensoriomotoras, verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo, de los objetos y de los seres vivos con un alto contenido de afectividad.

El juego es un elemento básico en el desarrollo cognoscitivo del niño: en la construcción del espacio, del tiempo y de la imagen propia.

### 2.3 *Perspectivas Etnológicas del Juego*

*El juego es el terreno de experimentación de los niños, en él aprenden tanto niveles cognoscitivos como afectivos, se puede decir que el juego revela la relaciones humanas entre edades y clase y sexo, así como la interrelación entre sujeto y medio.*

*Los juegos reflejan simbólicamente los valores centrales de una sociedad.*

*Caillois disocia el juego de las actividades no lúdicas con base en seis criterios: aislado, incierto, improductivo, depende de reglas y es ficticio. También menciona Huijzinga que el juego con juguetes industriales no es juego, por que convierte el espacio lúdico en zona donde se reproducen etapas específicas de la cultura y de la historia de los países altamente desarrollados.*

## 2.4 Perspectivas Sociopolíticas del Juego

*Jugar es un acto político*

*El juguete industrial es un aparato de denominación psicosocial que desencadena efectos económicos y políticos útiles para las minorías dominantes.*

*El juego es un recurso de la denominación:*

- *el juguete industrial aumenta la duración de la percepción*
- *el juguete industrial remite no solo el objeto- modelo*
- *el juguete industrial genera elementos que ya han sido asimilados*

### III EL DESARROLLO DE LAS DIMENSIONES EN EL NIÑO PREESCOLAR

Son cuatro las dimensiones que se desarrollan en el niño de edad preescolar: Afectiva, Social, Intelectual y Física.

#### 3.1 Afectiva

*"La afectividad en el niño preescolar implica emociones, sensaciones y sentimientos; su auto concepto y auto estima están determinadas por la calidad de las relaciones que establece con las personas que constituyen un medio social" 10*

*El niño desde temprana edad tiene muestras de afecto cariño y amor por parte de su familia, es por eso que al llegar al jardín de niños conoce otro tipo de afecto de sus compañeros, maestra etc. Desafortunadamente no todos los niños tienen el privilegio de recibir muestras de cariño, esto sucede tanto en el hogar como en la escuela ya que hay diferentes clases sociales y en algunas ocasiones la educadora sin darse cuenta etiqueta a cada uno de sus alumnos*

---

10.- S.E.P. D.G.E.P. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos del jardín de niños".  
Editorial S.E.P. Pág. 13

*De esta dimensión se desglosan cuatro aspectos de desarrollo:*

**Identidad Personal.** - *Es cuando el niño conoce su cuerpo y descubre sus posibilidades.*

**Cooperación y Participación.** - *Cuando el niño participa en diferentes juegos y actividades conjuntamente.*

**Expresión de afectos.** - *manifiesta sus estados de ánimo, alegrías, tristezas, desagrados y fantasías. Mediante juegos, actividades libres, actividades dirigidas y su comportamiento.*

**Autonomía.** - *El niño es capaz de realizar actividades por sí solo.*

### 3.2 Social

*"Durante el proceso de socialización, gracias a la Interacción con los otros, el niño aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece. " 11*

Después de que el niño conoce su identidad adquiere normas, hábitos y enriquece su lenguaje es por eso que el niño al asistir al jardín de niños tiene la oportunidad de compartir experiencias y sentimientos al estar en contacto directo con los niños de su edad; ya que se le fomentará al niño la cultura de su comunidad, mediante actividades practicas ej. Visitas a fiestas, eventos tradicionales, visitas a bibliotecas, museos.

De esta dimensión se desglosan tres aspectos:

**Pertenencia al grupo.-** Se da mediante las relaciones del alumno con sus compañeros al interactuar, cooperar y respetar las normas sugeridas por ellos mismos y de esta manera se sentirá que forma parte del grupo. ( identidad personal).

---

11.- S.E.P. D.G.E.P. "Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos del jardín de niños"  
Editorial S.E.P. Pág. 15

**Costumbres y tradiciones familiares de la comunidad.-** Es enseñarle al pequeño las costumbres y tradiciones de la comunidad, donde conozca las fiestas populares.

**Valores nacionales.-** Se refiere al fortalecimiento y valor como mexicano, a partir del conocimiento de la historia del país, practicar los valores nacionales y símbolos patrios, lo que le da una identidad nacional.



### 3.3 Intelectual

*"La construcción del conocimiento en el niño, se da a través de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos y sociales que constituyen su medio natural y social. La interacción del niño con los objetos, personas, fenómenos y situaciones de su entorno le permiten descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos que en un segundo momento puede representar con símbolos; el lenguaje en sus diversas manifestaciones, el juego y el dibujo serán las herramientas para expresar la adquisición de nociones y conceptos" 12*

Quando el alumno llega al jardín de niños, lleva un aprendizaje lo cual el docente partirá de ese conocimiento y de esas experiencias para ampliar y enriquecer ese aprendizaje.

Los aspectos de esta dimensión son:

**Función simbólica.-** Es la posibilidad que el niño tiene de representar, acontecimientos, personajes en ausencia de ellos, manifestando expresiones de su conducta.

---

12.- S.E.P. D.G.E.P. "Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños"  
Editorial S.E.P. Pág. 17

**Construcciones de relaciones lógicas.-** A través de estas relaciones el niño establecerá representaciones objetivas, ordenadas y coordinadas con la realidad del niño que le facilitan una estructura progresiva en el aspecto lógico matemático y el lenguaje a nivel intelectual.

**Clasificación.-** Es una actividad mental donde se analizan propiedades de objetos estableciendo diferencias y semejanzas de diferentes objetos.

**Seriación.-** Es la operación de la lógica elemental que permite la organización ordenada de los elementos ya sea en orden ascendente o decreciente.

**Conservación.-** Cuando el niño ya establece una conservación de número contando los elementos verbalmente.

### 3.4 Física

*"A través de el movimiento de su cuerpo el niño va adquiriendo nuevas experiencias que le permiten tener un mayor dominio y control sobre sí mismo y descubre las posibilidades de desplazamiento, con lo cual paulatinamente va integrando el esquema corporal, también su cuerpo como punto de referencia y relacionar los objetos con él."* 13

Mediante el movimiento el niño experimenta y descubre las posibilidades y limitaciones de su cuerpo a través de actividades diarias que realiza.

Los aspectos de desarrollo que constituyen esta dimensión son:

**Integración del esquema corporal.-** Es una capacidad que tiene el niño para identificar, reconocer los diferentes segmentos corporales (cabeza, tronco y extremidades).

---

13.- S.E.P. D.G.E.P. "Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños  
Editorial S.E.P. Pág. 21

**Relaciones espaciales.-** Mediante diferentes actividades el niño va adquirir la capacidad de relacionar objetos y personas con relaciones así mismo.

**Relaciones temporales.-** Es cuando el niño adquiere el conocimiento del cuerpo mediante actividades cotidianas.

## IV TEORIA, JUEGO Y DESARROLLO

### 4.1 Desarrollo de la Teoría Clásica

La utilidad que se le da al juguete es un apoyo; donde el trabajo simbólico es libre y el niño puede convertir en juguete cualquier tipo de objeto, como se menciona en la teoría de Delval que esta en desacuerdo con los juguetes demasiado sofisticados ya que no contribuyen al desarrollo intelectual del niño. Ejemplo un coche dirigido con control remoto toda la actividad se reduce en apretar un botón. El niño debe de explorar propiedades físicas y complejas, es importante que él emplee su imaginación. En la escuela a través del juego el niño aprende gran cantidad de cosas y fuera no debe de apreciarse como una actividad superflua (a la ligera) ni establecer una Comparación con el trabajo serio escolar, sino todo lo contrario.

Con esta teoría se crean condiciones físicas para el desarrollo intelectual y se favorece en el niño el desarrollo físico ya que él aprende jugando y desarrolla su intelecto, mediante el descubrimiento. Se favorece la dimensión física donde se conoce y explora su cuerpo ejecutando movimientos reales en el juego. (cachar una pelota relaciona un objeto real con su cuerpo). el niño mediante diferentes juegos y actividades gasta energía.

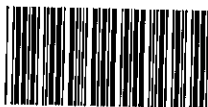
## 4.2 Desarrollo de la Teoría Cognoscitiva

*En esta teoría el conocimiento objetivo aparece como un logro, y no como dato inicial. El objetivo hacia este conocimiento no es lineal no nos aproximamos a él paso a paso agregando piezas de conocimiento una sobre otra, sino que por grandes reestructuramientos globales algunos de los cuales son erróneos con respecto al punto final pero constructivos en la medida que le permiten acceder a él. Entre el sujeto y objeto de conocimiento existe una relación dinámica no estática el sujeto es activo frente a lo real e interpreta la formación proveniente del entorno.*

*Su idea es que el desarrollo intelectual constituye un proceso adaptativo donde se demostró que la adquisición de un conocimiento se da en dos procesos acomodación y asimilación.*

*En cada etapa el niño ve al mundo de diferente manera y sus diferentes mecanismos internos para organizarse y le sirven para la siguiente etapa.*

*El desarrollo intelectual es un proceso de estructuración del conocimiento, de todo esto resulta una nueva forma de pensar y estructurar las cosas de una manera nueva que da la comprensión y satisfacción del sujeto.*



*Con esta teoría se favorece el desarrollo intelectual:*

*El niño opera con los conocimientos para apropiárselos.*

*El alumno es participativo y analítico*

*El docente es un coordinador y propiciador del aprendizaje*

*La pedagogía debe estar centrada en el niño*

*El aprendizaje debe ser significativo no memorístico*

*El aprendizaje se debe abordar bajo cuestionamiento*

### **4.3 Desarrollo de la Teoría Psicoanalítica**

*El juego se produce con mayor frecuencia donde encuentra la oportunidad de ampliar el conocimiento de sí mismo del mundo físico y social.*

*El juego es considerado como una serie de actividades que desarrolla él, en el que externa actitudes o conductas que ha tenido limitadas por alguna razón y este se da de distintas formas.*

*Mediante el juego el niño explora sus habilidades, destrezas, capacidades y sus dimensiones. Además conoce el mundo y se integra a una sociedad donde crecerá sano, tranquilo y con valor por ello no hay que limitarle sus juegos, debemos dejar que experimente y desarrolle sus habilidades mentales, y libere tensiones y angustias.*

*Favorece la dimensión: Afectiva, social y emotiva*

*El juego influye y estimula el desarrollo social porque el niño forma parte de una sociedad.*

*El juego es una actividad, un trabajo donde el niño no juega por un impulso sino por necesidad.*

*El niño en su mayoría de los casos demuestra gran inquietud por desarmar un juguete que luego no puede ni sabe armar, sin embargo emplea su creatividad al intentar hacerlo.*

*El juego es una descarga de energías que pone de manifiesto una catidad de emociones, la alegría y la creatividad.*

*Podemos decir que está teoría es una de las más interesantes para el niño, ya que aquí da vida a su entorno y utilizando su creatividad y expresión libre.*



#### **4.4 Desarrollo de la Teoría Sociológica**

*El juguete es transmitido de cultura en cultura, ayuda al niño a relajar sus tensiones que tiene, a través de este podemos llevarlo a adquirir diversos significados y aprendizajes por otra parte se puede decir que el juego es el medio en el cual se puede descargar toda la energía que se trae consigo mismo. Los juegos son variados de una sociedad a otra en esta teoría se enfatiza que el niño desarrolla todas sus dimensiones ya que es parte de una sociedad y jugando se prepara para su vida futura, reflexión y críticas.*

*Durante los primeros años el juego es para la mayoría de los niños experimentador, no es una actividad solitaria sino dedicadamente social y comunitaria, donde se expresa su yo y se proyecta en su ambiente, posteriormente se da el juego en grupo donde el niño sufre una profunda socialización.*

*Favorece la dimensión: Social, relaciones con los demás y la Socialización*

*Las primeras actuaciones de los niños suelen ser toscas, sin maduración alguna e insegura, el maestro tendrá mucho cuidado de no lastimar al alumno menospreciando y realizando comparaciones en sus espontaneas producciones representadas.*

Los niños gustan de juegos rítmicos, marchas y porque no de danzas tradicionales.

#### **4.5 Desarrollo Integral del Niño**

**"El niño preescolar es un ser en desarrollo, que presenta características, físicas psicológicas y sociales propias, por su personalidad se encuentra en proceso de construcción donde posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad en que vive, por lo que un niño es:**

**Es un ser único**

**Tiene formas propias de aprender y de expresarse**

**Piensa y siente en forma particular**

**Gusta de conocer y descubrir el mundo que le rodea" 14**

El niño en edad preescolar se expresa de distintas formas a través del lenguaje, juego, creatividad, conducta y mediante las experiencias propias.

El pequeño manifiesta profundo interés y curiosidad por saber, conocer, explorar tanto en el cuerpo como con la lengua y mediante la creatividad, el niño transforma materiales en forma imaginaria en algo real.

---

14.- S.E.P. D.G.E.P. "Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños"

Editorial S.E.P. Pág. 11

El P.E.P 92 nos da un concepto amplio del desarrollo del niño, para lograr este desarrollo partimos de una evaluación inicial que nos permite conocer las necesidades e inquietudes que presentan los infantes. Mediante las observaciones, la educadora le da seguimiento a estas evaluaciones las cuales nos servirán de apoyo, en las evaluaciones medias y finalmente para la final.

El Programa de Educación Preescolar sugiere el trabajo por proyectos con el fin de responder a las necesidades del grupo en consideración de la globalización, el trabajo por proyectos se apoya por áreas en actividades libres y de apoyo donde le permite explorar y crear.

La globalización desde una perspectiva pedagógica implica propiciar la participación activa del niño los diferentes conocimientos que ya tiene los restaure y enriquezca en un proceso caracterizado por el establecimiento de múltiples relaciones entre lo que ya sabe y lo que está aprendiendo.

La globalización considera el desarrollo infantil como un proceso integral, ya que el conocimiento no se produce con nuevos conocimientos sino es el producto del establecimiento de conexiones y relaciones entre lo nuevo y lo desconocido, de esta manera los conocimientos que se contribuyen serán amplios y diversificados.

## **CONCLUSIONES**

## CONCLUSIONES

*Al preocuparnos por el niño de hoy pensamos en que debemos de prepararlo, para que sea capaz de encontrar soluciones nuevas. El niño aprende a través del juego ya que los juegos son formas originales de trabajo intelectual, de confrontación, de emociones, de construcción social, de reelaboración de experiencias, de creación artística y de autodefinición.*

*Lo que aprendemos a través de nuestras emociones y afectos formar parte de nosotros y difícilmente lo olvidamos, es importante que a través de los juegos y comunicación estimulamos la imaginación y la creatividad; el juego tiene gran importancia para el desarrollo, cognitivo y moral, donde proporcionan sus primeras experiencias.*

*El juego es una actividad conductora que determina la evolución del niño.*

*Un niño tendera a interactuar con los objetos que utilice para conocerlos y donde formara sus propias ideas, ya que el profesor deja de ser un simple transmisor y se convierte en coordinador, un guía y un líder que lo llevará a desarrollar las cuatro dimensiones, de manera integral que son : afectiva, social, física e intelectual.*

*Cabe mencionar que cada teoría favorece una dimensión de desarrollo o más.*

*Teoría Clásica: Favorece el desarrollo físico del cuerpo.*

*Teoría Cognoscitiva: Favorece el desarrollo intelectual.*

*Teoría Psicoanalítica: Favorece lo afectivo, social y emotivo.*

*Teoría Sociológica: Favorece lo social, relaciones con los demás y la socialización.*

*En preescolar se debe de recuperar el juego desde la visión de las cuatro teorías , ya que cada una contribuye a un desarrollo y juntas favorecen el desarrollo integral del niño.*

## **BIBLIOGRAFIA**

## BIBLIOGRAFÍA

Universidad pedagógica nacional, licenciatura en educación  
Plan 1994. El juego  
México 1995.

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

CASTILLO, Cebrian, et al Educación Preescolar métodos técnicas y  
organización  
Edición CEA, S.A. Perú 164 España.

S.E.P. Apuntes sobre el desarrollo infantil  
Jean Piaget proyecto estratégico No. 5  
Edición Agosto 1985

Samuel A. Kirk, Merle B. Karnes, Winifred D. Kird  
Educación Familiar del Subnormal.  
Editorial Barcelona, 1969.

SIDNEY W. Bijou Donald M. Baer  
Psicología del desarrollo infantil  
Editorial Trillas  
Edición 1981



Gustav Bally  
El juego como expresión de libertad  
Editorial Fondo de la cultura económica de México  
Edición 1980

Gadea de Nicolás Luz, Escuela para padres y maestros  
Primera Edición, 1992.

PIAGET, Jean, Psicología y pedagogía  
Editorial Ariel  
Edición octava 1981