



**GOBIERNO DEL ESTADO DE CHIAPAS SEP**

**SERVICIOS EDUCATIVOS PARA CHIAPAS**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

**UNIDAD 072**

EL JUEGO CREATIVO, UNA ALTERNATIVA DIDACTICA PARA PROPICIAR LA PARTICIPACION ACTIVA DEL NIÑO EN LOS PROYECTOS DIDACTICOS EN EL TERCER GRADO DE EDUCACION PREESCOLAR.

## **PROPUESTA PEDAGOGICA**

**PARA OBTENER EL TITULO DE:**

**LICENCIADO EN EDUCACION PREESCOLAR**

**NATIVIDAD DEL ROSARIO CASTILLO SAENZ**

Tapachula de Córdoba y Ordóñez, Chiapas, Octubre 1999





UNIVERSIDAD  
PEDAGOGICA  
NACIONAL

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION.

Tapachula, Chiapas, Octubre 19 de 1999

C. PROFRA. NATIVIDAD DEL ROSARIO CASTILLO SAENZ  
PRESENTE.

En mi calidad de Presidente de la H. Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO CREATIVO UNA ALTERNATIVA DIDACTICA PARA PROPICIAR LA PARTICIPACION ACTIVA DEL NIÑO EN LOS PROYECTOS DIDACTICOS EN EL 3ER. GRADO DE EDUCACION PREESCOLAR", Opción Propuesta Pedagógica, 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.



S. E. P.  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 072  
TAPACHULA, CHIAPAS

ATENTAMENTE  
LA COMISION DE TITULACION

MTRO. JOSE ORTEG REYES  
PRESIDENTE

C.c.p. Archivo.-Edificio

JOR/iom"

# *Dedicatorias*

## *A Dios*

*Considerándole como el  
ser que siempre está  
Conmigo en todo momento  
Concediéndome el maravilloso  
Don de mi existencia*

## *A mis padres*

*Prisciliano y Reyna María  
quienes me heredaron el don  
de la perseverancia y supieron  
formarme como mujer de buenos  
principios.*

## *A mi esposo e hijas*

*Agustín, Irene y Cristel  
Por ser la razón de mi  
Existencia, por su paciencia  
Y disposición que mantuvieron  
En todo proceso de formación*

*A mis Hermanas y Amigas*

*Maribel, Laura, Norma,  
Reyna y María así como mis amigas  
por el gran amor que nos une.*

*A mi Asesor*

*Lic. José Alberto Ulloa Toledo  
Por la confianza y dedicación*

## TABLA DE CONTENIDOS

	PAG
<b>INTRODUCCION</b> .....	2
<b>CAPITULO I</b>	
<b>DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO</b>	
Definición del objeto de estudio .....	6
Justificación .....	9
Objetivos de la propuesta pedagogía .....	11
Contexto de la Investigación .....	12
<b>CAPITULO II</b>	
<b>REFERENTE TEORICO</b>	
Referente teórico .....	16
Integración del niño a la actividad .....	23
<b>CAPITULO III</b>	
<b>ESTRATEGIA METODOLOGICA DIDACTICA</b>	
Estrategia metodológica didáctica .....	28
<b>CONCLUSIONES</b> .....	46
<b>SUGERENCIAS</b> .....	49
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	50
<b>ANEXO</b>	
Localización del Municipio de Mapastepec, Chiapas y sus colindancias	
Localización del Municipio de Mapastepec sobre la carretera Costera	
Croquis del Mpio. Y localización del Jardín de niños "Agustín Altamirano"	
Croquis del Jardín de niños "Agustín R. Altamirano "	

## INTRODUCCION

El análisis originado por práctica educativa de la educación preescolar; motivo para pensar que aspectos se deben tomar en cuenta para preparar al niño en su etapa preoperatoria y para sus cambios rápidos que se le presenten, que sea capaz de encontrar soluciones a situaciones nuevas y que mejor que las realice por medio del juego.

Tener que provocar ese ambiente nuevo en la vida escolar que favorezca el lenguaje, imaginación, creatividad, y otros aspectos del desarrollo del niño, dio pauta para originar la presente propuesta; "El juego creativo una alternativa didáctica para propiciar la participación activa del niño en los proyectos didácticos en el tercer grado de educación preescolar." Ya que el programa de educación preescolar sitúa al niño como centro del proceso educativo, tomando en cuenta el desarrollo infantil armónicamente, en ella, una de las tareas principales es la de explicar y potenciar las habilidades, valores y conocimientos que capaciten al niño para desempeñar exitosamente en su contexto social, por medio de su actividad lúdica.

Por ser una actividad fundamental en el niño de educación preescolar, el juego se involucra en el proceso enseñanza-aprendizaje desde diferentes perspectivas, mismas que hacen teoría y que sustentan la presente propuesta, como la teoría Psicogenética de Piaget y la del aprendizaje de Thordique; que toman al juego como un proceso de acción cognoscitiva entre sujeto y objeto. Esto quiere decir que el juego es una actividad primordial en la niñez y que está fundamentalmente involucrado en el proceso de desarrollo cognoscitivo del niño y que al actuar activamente con los objetos

construye su conocimiento y por ende la incorporación de comportamientos sociales.

Los elementos que aborda la propuesta son; el cambio y la reflexión para el educador, por tal motivo el contenido del presente trabajo trata de ser un soporte para este cambio, persiguiendo el objetivo de "Rescatar al juego con sus amplias posibilidades, para que el niño disfrute, enriquezca, encauce o supere situaciones diversas de su personalidad y se integre activamente a las actividades del proyecto didáctico para la construcción del conocimiento; por lo tanto se debe conocer lo potencial que es el juego en la actividad cognoscitiva del niño y sus manifestaciones.

Este producto académico lo organicé en capítulos: En el primer capítulo aborda la problemática, como se detecta en el aula, una problemática significativa que se define como una dificultad de los alumnos del tercer grado de preescolar para integrarlos a los trabajos por proyectos y tomen parte activa haciendo funcionar las áreas de trabajo; en el segundo capítulo. Se hace un bosquejo de la contextualización de objeto de estudio y se señala la gran influencia del contexto escolar y medio familiar en el desarrollo del juego; se presenta el apartado teórico haciendo un análisis sobre las diferentes teorías que describen al juego desde diferentes puntos de vista y sus manifestaciones; dando a conocer al niño formas de juego; patrones infantiles que ponen en tela de juicio la personalidad del niño y su participación social en esta actividad.

En el tercer capítulo se propone una metodología para la puesta en práctica del juego creativo como estrategia didáctica al igual se presentan evidencias anecdóticas de fichas de juego basadas en las experiencias de los niños y el docente.

Se propone una lista de cotejo como metodología para evaluar el juego creativo del niño en el nivel preescolar, que el educador puede utilizar en forma creativa o confiable para conocer el nivel social o cognoscitivo en que se encuentra el niño.

Finalmente se da una conclusión sobre el producto académico haciendo énfasis en como influye el juego en su desarrollo del niño y propicia el acercamiento del niño a nuevos conocimientos que lo preparan para una buena adaptación a otro nivel educativo. Se ofrecen sugerencias para la mejor intervención del docente durante los episodios de juegos.

De esta forma los dos primeros capítulos ofrecen una contextualización teórica y empírica que sustentan ésta propuesta metodológica considerada en el tercer capítulo, que hace del juego una actividad creadora donde el niño se expresa libre y dramáticamente en un juego social y cognoscitivo que tiene su relación con los planes y proyectos del programa de educación preescolar y que favorece en gran parte su afectividad entre sus compañeros de su misma edad y adultos.

---

# CAPITULO 1

---

DEFINICION DEL OBJETO DE ESTUDIO

El juego creativo para propiciar la integración en el aula del Jardín de Niños.

Al desarrollar mi práctica docente como educadora del tercer grado, grupo "B", del Jardín de Niños "Agustín R. Altamirano". Inicié un ciclo escolar con mucho entusiasmo, en el periodo 1998-1999 inscribiendo 28 niños; 17 niñas y 11 niños. Con la motivación de cambiar mi práctica docente y construyendo una nueva metodología para abordar los contenidos de interés del niño en los proyectos, que en 1992 se retoman y que fue problema comprender su funcionamiento, pero después de varios cursos de actualización, comprendí su intención y como se aplicaban; pues da pauta para que el niño se desenvuelva ampliamente de una forma creativa y que surja una problemática de su propio interés para darle solución. Propiciando con ello aprendizajes significativos.

Identifique un problema, que me motivó a construir esta propuesta, la actitud tímida y de poca participación, creí que era por el momento, al transcurrir los días apliqué actividades socializadoras que los integraba momentáneamente; pero al iniciar el trabajo por proyectos pude observar que muchos niños no respondían a las motivaciones que se les hacía, quedando éstos, como actividades planteadas en un papel que fungía como friso, resultado actividades dirigidas. Siendo que el friso comprende la planeación de las actividades a realizar y que ayudarán para que se cumpla el proyecto.

Entonces las actividades no cumplían con las intenciones del proyecto; pues el proyecto exige una actitud dinámica misma que propicia el desarrollo infantil, en sus dimensiones físicas, afectivas, intelectuales y social. Las actividades que se desarrollaban no cumplían con las cuatro

dimensiones de desarrollo. Pensando en la situación que se presentaba en el aula surge una problemática en mi práctica docente, cuestionandome de ésta manera; ¿porqué los proyectos no cumplen su función, porqué nuestra actitud es tradicional y no tomamos en cuenta la naturaleza del niño, si él es la parte central del proceso de aprendizaje?

Pude observar que los niños exigían jugar y jugar, entonces surge otra interrogante. ¿Porqué si se realizan juegos con ellos en los momentos de cantos, no responden a sus necesidades?

Si jugamos en momentos libres, los juegos tradicionales que ellos mismos proponen, no son funcionales a los proyectos que se realizan, así mismo dentro del aula se observan niños insatisfechos y apático al desarrollo de las actividades propuestas. Retomo algunas aportaciones sobre el desarrollo infantil en los cuales plantea que el niño desde su nacimiento tiene impulsos que se manifiestan a través del juego, el lenguaje y su creatividad, siendo el juego; el lugar donde se experimenta la vida; el punto donde se une la realidad interna del niño, con la realidad externa que comparte con todos. Es el espacio donde niños y adultos, pueden crear y usar toda su personalidad, es el espacio simbólico donde se recrean los conflictos, donde el niño elabora y da un sentido distinto a los que le provoca placer.

A través de ésta reflexión, surge la intención por cambiar la estrategia empleada y proponer una nueva metodología de trabajo a la cotidianeidad del aula. Donde el juego creativo es una alternativa para propiciar la participación activa del niño en los proyectos diarios.

Por la cual se toma como creativo ya que crear significa inscribir los sentimientos, efectos e impulsos; el juego, creación por excelencia puede considerarse una expresión impresa donde se puede leer el mundo interno

del niño, lo que siente y piensa, ya que eso es lo que se pretende, y mi grupo no lo manifiesta, no he podido interpretar lo que ellos quieren. Al iniciar un proyecto general de trabajo con los niños, solicitar la participación; utilizó el diálogo, trato de crear un ambiente efectivo que origine la confianza en si mismos, pero la respuesta surge de un reducido número de niños, creando así un proyecto que surge de las necesidades de un grupo pequeño de niños y que cuando se pone en práctica tienen que desenvolverse en las áreas de trabajo, hay niños que se remiten a ellas, quedándose en un lugar neutral, exigiendo juegos de su propio interés.

. Se pretende con esto, dar un lugar de primera importancia al juego, la creatividad para que en cualquiera de sus manifestaciones, sea un juego creativo, mismo que invite a los niños de una manera colectiva, incorporándose a la dinámicas de trabajo respetando diferencias de cada niño, en cualquiera de sus manifestaciones, en sus ideas, sus modos de hacer las cosas incorporándose progresivamente en aspectos de planeación y organización del trabajo, lo cual implica distintas formas de participación y si no se realizan obtendremos niños conformes de las actividades que le proporcionen sin tener una actitud crítica de sus manifestaciones.

## JUSTIFICACION

La presente propuesta hace referencia sobre – “El juego en la educación preescolar, tomando en cuenta sus manifestaciones; creadoras. Imaginativas e imitativas del niño”, estos aspectos de desarrollo que se han desfavorecidos; dependiendo del análisis realizado del nivel preescolar, se pudo observar la poca importancia que se le da al juego; los niños a pesar de su corta edad, y sus limitaciones cognoscitivas, producidas por el egocentrismo, se integra a los juegos con entusiasmo considerando que se necesita ser muy motivante para lograr su interés. Se desea que la propuesta del juego como actividad creadora no solo sea funcional para el niño, en su deseo de divertirse, sino que sea eficaz para nosotras las educadoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje, logrando favorecer diferentes aspectos del desarrollo del niño.

Es muy notable que la importancia educativa dentro de este nivel radica en la actividad manual dirigida, sin dar libertad al niño para que explore y exprese sus propias ideas, así como la disposición como docentes para alimentarla en el juego como se menciona anteriormente, da oportunidad para el desarrollo integral del niño. Con esto no se pretende afirmar que no practican juegos, si lo hacen, pero caen en juegos tradicionales; que es lógico, logran ciertos propósitos pero se aíslan de los objetivos que pretende. Por este motivo se elige “ El juego creativo como una propuesta didáctica en la educación preescolar”

Los que trabajan constantemente en el nivel preescolar, consideramos que el juego es una actividad divertida para los infantes, pero también no se toma como la parte fundamental de la enseñanza, sino como una actividad

de relajación y diversión. Considerando estos puntos de vista, la docencia toma mayor importancia a la instrucción formal y juegos dirigidos; porque así lo exige la comunidad e institución. El programa como anteriormente se menciona, pretende lograr en su aplicación, el desarrollo del niño en sus cuatro dimensiones, afectiva, social intelectual y motriz, basadas en la actividad lúdica. Es un hecho indudable que la expresión afectiva, es imprescindible para el desarrollo psicológico normal del niño, siendo al mismo tiempo uno de los factores básicos del equilibrio y bienestar emocional; el niño manifiesta esta actitud abiertamente por medio del juego y se va dando con relación al trato que recibe de los adultos, como de los otros niños. En este sentido se hace hincapié en que la calidad de expresión lúdica que se le permita al niño, en relación con la afectividad experimentada por nosotros los docentes, serán factor determinante en el aprendizaje del niño

En respuesta a ésta reflexión, tomamos al juego como un fenómeno global, libre, vital, que confronta un fin en sí mismo caracterizado además por ser una actividad placentera y voluntaria que propicia que el niño explore el mundo y estable relaciones con su grupo social, recibiendo mensajes de su cultura y con esos elementos, exprese, comunique e inventen sus propios mensajes; es también un medio privilegiado para que el niño al ir en busca del ¿Por qué? De su ambiente, conquiste con esa acción libre, el conocimiento del mundo de la sociedad y de sí mismo, además es la puerta de acceso al universo de los símbolos y de la creatividad; el camino, no solo al conocimiento lógico y experimental por medio de lo absurdo, sino una puerta para llegar a ser una persona integrada y con seguridad emocional.

## OBJETIVOS DE LA PROPUESTA PEDAGOGICA

El desarrollo de esta propuesta considera la necesidad de forjarse el cumplimiento de objetivos que encierran las actitudes, estrategias que como docente debo tomar en cuenta en el que hacer del aula; objetivos que permitan crear una propuesta organizada y metodológica para los niños y niñas del preescolar.

- Rescatar al juego con sus amplias posibilidades, para que el niño disfrute, enriquezca, encauce o supere situaciones diversas de su personalidad, y se integre activamente a las actividades del proyecto didáctico, para la construcción del conocimiento.
- Sensibilizar a los pequeños para la manifestación artística en el arte de la imaginación lógica, por medio del juego funcional.
- Proporcionar alternativas de juegos encaminados a enriquecer la practica docente.
- Dar función a todos los materiales encontrados en las áreas del jardín, por medio del juego, sugiriendo la utilidad relacionada con los proyectos
- Sugerir juegos que enriquezcan la expresión corporal, el lenguaje y la integración del niño a la actividad creadora.

## CONTEXTO DE LA INVESTIGACION

Para la realización de esta propuesta y su puesta en práctica, se toma de referencia al Jardín de Niños "Agustín R. Altamirano", ubicado en el Municipio de Mapastepec, zona perteneciente a la parte costera del Soconusco, correspondiente al estado de Chiapas, el municipio cuenta dentro de su marco socio-económico con ganadería que es la base de la economía del lugar, sus servicios públicos corresponden a los necesarios como son; teléfonos, correos, dos mercados, transportes terrestres, luz eléctrica, agua potable y alcantarillado.

Mapastec colinda con los municipios de Pijijiapan, la Concordia, Angel Albino Corzo, Siltepec, Acacoyagua y Acapetahua.

Es una comunidad extensa en territorio y población, por lo mismo cuenta con los niveles de educación correspondiente a Preescolar, Primaria, Secundaria, Bachillerato, Academias y una Sub-sede de la Universidad Pedagógica Nacional.

El Jardín de Niños "Agustín R. Altamirano", es el más grande en su estructura física, como en el personal que labora, comparados con los otros jardines de niños. Cuenta con una directora técnica, ocho edecanes frente a grupo, dos intendentes nominadas por la SECH, uno gratificado por los padres de familia, una maestra de educación física y un apoyo musical. Los niveles que se atienden son; tres de tercero, tres de segundo y dos de primer nivel.

La institución está estructurada por ocho aulas cocina, un salón de usos múltiples, la plaza cívica, dirección, sanitarios, áreas verdes, un patio de juego de gran extensión, chapoteadero, arenero y un pasillo de acceso. Por lo mismo el edificio escolar da la oportunidad para que la educadora aproveche su espacio en la realización de juegos creativos.

Las relaciones que existan entre el niño y su espacio físico ayudará a su socialización y estímulo en sus actividades lúdicas, resulta esencial generar espacios de juegos organizados que cuenten con juguetes y materiales que fomente el juego, así como una comunicación plena entre el personal que labora en las escuelas para que den seguridad a la personalidad del niño y se desenvuelva en diferentes áreas que en ésta institución se desarrollan, tanto en el personal como en la interacción con los padres de familia; se han dado oportunidades de juegos organizados entre toda la comunidad estudiantil participando todos, pero son juegos que persiguen un fin de vinculación entre los padres, alumnos y maestros, juegos previamente organizados por el personal. Así mismo, oportunidad de expresión libre en los momentos de recreo, pero sin relacionarlos a los momentos del proyecto.

Las relaciones Maestro-Maestro, son de compañerismo y disposición para apoyarse en cada momento de trabajo cotidiano. Las relaciones en el grupo, cuando se desarrolla el proceso enseñanza y aprendizaje, al desarrollar los proyectos educativos prevalece la enseñanza tradicional que sigue provocando un aprendizaje direccional.

El grupo escolar donde se obtiene la experiencia que dio origen a la problemática existente presenta esa característica niños de poca participación e interés en los proyectos. Tanto que el propósito del nivel preescolar es lograr niños con autonomía e identidad personal, sensible para

cuidar de su naturaleza en sus diferentes manifestaciones sociales, a través del trabajo con sus amigos y adultos, creativo tanto en la transformación de su medio, como en la manera de expresar sus ideas y pensamientos, así como capaces de entender a su cultura y costumbres de su medio en que se desarrolle.

Mi grupo integrado por 28 niños, edad correspondiente a cinco años dos meses, su desarrollo Psicoevolutivo corresponde al preoperativo, con la manifestación de sus conductas de niños tímidos, poco expresivos dentro de su mayoría y esperan las explicaciones del docente, para poder iniciar una actividad creadora; por ejemplo, gustan de preguntar el color con que pintarán determinado dibujo; están más habituados al trabajo individual que el colectivo y en las actividades del proyecto no hay participación activa. La postura que he tomado en las relaciones con mis alumnos ha sido de dirección y limitación en creatividad, mismos que han ocasionado problemas en las interacciones didácticas del programa por proyectos, ya que la conducta del docente debe ser de guía y orientador.

Ante éstas evidencias encontradas en el contexto escolar, existe la necesidad apremiante de buscar cambios metodológicos, didácticos que permitan hacer del juego una actividad creativa para propiciar la participación activa del niño en los proyectos didácticos. Y así se cumpla con los propósitos educativos del nivel preescolar.

---

# CAPITULO 2

---

REFERENTE TEORICO

Actualmente es importante señalar el papel del juego en el desarrollo del niño y compararlo con el adulto; no cabe duda que el hombre no está completo, si no atraviesa por todas las etapas de su desarrollo con satisfacción por cuál es lógico en el desarrollo del presente trabajo; realizar un análisis sobre la manifestación infantil, y encontramos que:

“Todo aquello que interesa al pequeño es la realidad del juego, mientras que lo que interesa al adulto es la realidad “seria”... En el mundo del pequeño, la lógica de los deseos y de satisfacer las necesidades domina sobretodo, dejando del lado la lógica. La naturaleza ilusoria del juego se transfiere a la vida cotidiana.”<sup>(1)</sup>

Considero que en este momento la infancia cobra un papel muy importante, ya que el interés de los niños se torna alrededor del juego y el conocimiento de las cosas las descubre por medio de él, muchas personas nos preguntamos ¿Por qué juega el niño? Y nos damos miles de explicaciones sin comprender su origen natural.

“El niño es una persona que expresa a través de distintas formas una intensa búsqueda personal de satisfacciones corporales e intelectuales; rasgos que se manifiestan a través del juego.”<sup>(2)</sup>

Esto hace; que el niño por el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, como parte importante en el proceso

---

(1) L.S. Vygotsky; “El papel del juego en el desarrollo del niño”, Barcelona Crítica 1988 p.141

(2) Secretaría de Educación Pública. Programa de Edc. Preescolar. Primera edición, por Fernández Cueto. Edt. Méx. 1992 p.12

educativo es una actividad variada, amena y de un especial atractivo para los Niños. "El juego es una forma específica de la actividad cognoscitiva en el que a través de la acción, el lenguaje y los sentimientos el pequeño refleja la realidad"<sup>(3)</sup>

He observado en mi práctica docente que durante el juego el niño se manifiesta tal cual es, en completa despreocupación, pierde toda postura obligada y artificiosa, tiene mayor libertad para disfrutar de un esparcimiento sano y espontáneo. Al igual que prefieren jugar en grupo, y por el contrario los que permanecen en el hogar manifiestan una conducta aislada e interactúan con los objetos y no se integran a los juegos con otros niños.

Si los niños juegan es por una serie de razones que parecen totalmente evidentes; por placer, para expresar la agresividad, para dominar la angustia, para acrecentar su experiencia y para establecer contactos sociales. El juego contribuye así a una unificación y a la integración de la personalidad y permite al niño entrar en comunicación con los otros.<sup>(4)</sup>

El nivel preescolar es decisivo en la vida del niño, éste aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia, a través de la misma y de la interacción del trabajo – juego, propicia relaciones sociales que favorecen el desarrollo integral del niño.

De tal forma considero que el juego es una actividad que refleja la realidad del niño, mediante su transformación activa, al jugar el niño entra en posesión de un medio poderoso para conocer a través de su propia actividad transformadora el fenómeno de la vida, complejo e incomprensible para él. La alegría que el niño experimenta en el juego no se puede reducir a la satisfacción orgánica que se siente debido a la libertad de movimientos, ésta

---

(3) Hugh Roger, Psicología del desarrollo Social Editorial España 1974 p. 365

(4) Secretaría de Educación Pública. Antología de Apoyo a la Práctica Docente del Nivel Preescolar. Primera edición, México 1992, p.61

alegría también permite alcanzar algún objetivo supera algunos obstáculos, permite la alegría del trabajo creador, la fantasía y el pensamientos, que hace capaz al niño preescolar para manifestarse a través del lenguaje expresivo, para indagar y conocerse a sí mismo, a los otros y al mundo que le rodea.

A través de los juegos, los niños crecen, aprenden a utilizar sus músculos, desarrollan la capacidad de coordinar lo que ven con lo que hace y desarrollan el sentido del dominio de su cuerpo. A través del juego, los niños aprenden, descubren como son, adquieren nuevas destrezas y aprenden cuáles son las situaciones en los cuales pueden utilizarlas. Prueban diferentes aspectos de la vida y maduran, así mismo hacen frente a emociones complejas y conflictivas mediante la reescenificación de la vida real, (Juego simbólico), que permiten el desarrollo de las habilidades del pensamiento.

El niño en la etapa preescolar se ocupa, en su gran variedad de juegos. Despierta sus sentidos jugando con el agua, arena y barro. Domina una nueva destreza, como montar un triciclo pretende ser toda clase de cosas y alguien diferente a sí mismo. Al término de los años preescolares le encanta los juegos formales que tengan rutinas y reglas.<sup>(5)</sup>

El juego constituye una parte tan integral de su vida que no puede hacer una diferenciación completa entre la realidad y la fantasía. Existen varias teorías que consideran al juego desde diferentes conceptos, considero después de esta intervención pedagógica por medio del juego, que el ambiente del niño en la escuela debe ser rico en relaciones y solidario con sus necesidades, al mismo tiempo, el niño preescolar aprecia, comportamientos que favorezcan su participación en la vida común de la

---

(5) Paparade Diane. Psicología del desarrollo en la 1ª Infancia, Edit. Interamericana p. 365

escuela y familia, donde el juego está presente.

PIAGET "considera que el juego es una forma de aprender acerca de los objetos y sucesos nuevos y complejos, una forma de consolidar y ampliar conceptos destrezas y un medio para integrar el pensamiento con la acción, la forma como el niño juega en un momento determinado depende de su grado de desarrollo cognoscitivo. Por consiguiente en la etapa sensoriomotora el niño juega moviendo su cuerpo, manipulando objetos tangibles. Después a medida que se desarrolla la función simbólica, puede pretender que existe algo que no está ahí puede jugar en su imaginación, por así decirlo más que con su cuerpo, haciendo uso de la función semiótica, o uso del lenguaje." (6)

De tal forma nos aclara que los niños pueden integrar símbolos a los procesos del pensamiento, también pueden en consecuencia, desarrollar juegos que tengan reglas y objetivos bien definidos, estos le serán de utilidad al ingresar al 1er. grado de la escuela primaria, al construir su pensamiento lógico matemático, o al apropiarse de los usos de la lengua escrita.

Siguiendo en el sentido indicado por Freud, Melanie Klein. otorga al juego un lugar preponderante en la lucha contra la angustia movilizadora por las pulsaciones sexuales; en Psicoanálisis del niño por ejemplo escribe:

Las actividades lúdicas del niño pequeño... le ayudan a vencer su temor a los peligros tanto interiores como exteriores, haciendo que la imaginación se comunique con la realidad. Veamos a las niñas que juegan a las mamás. Los análisis de niños normales nos muestran que este juego no es únicamente la realización de un deseo. Sino que encubre una de las angustias más arcaicas, ligadas a las primeras acciones ansiógenas. Comprendemos también en la pasión que la niña

---

(6) UPN El juego, Antología básica corporación Mexicana de Impresiones Feb. 1996, P. 28

manifiesta por las muñecas, una necesidad de ser consolada y tranquilizada. (7)

El valor funcional y experimental del juego ha sido subrayado por numerosos autores, sean o no psicoanalistas, con el análisis realizado puedo comprender que el juego ejerce gran influencia para su desarrollo emocional y seguridad personal en el niño fortaleciendo su anatomía, y por medio del juego el niño va construyendo su conocimiento a medida que crece.

El acercamiento del niño a su realidad y el deseo de comprenderla, y hacerla suya, ocurre a través del juego, que es el lenguaje que mejor maneja; no podríamos dejar de lado su cuerpo, cuerpo que habla y que ha sido desde siempre su principal instrumento un detector real de lo que ocurre fuera y dentro de sí y que contiene un potencial de respuesta y sensaciones de placer y dolor que marcan la dirección de sus acciones. (8)

Todo esto nos indica que el niño aprende conforme juega, que el disfrute de esta actividad lo conduce a la comprensión de su realidad y que asume una actitud placentera hacia ella, conociéndola, poniendo todos sus sentidos en el juego. Nosotros como educadores debemos de tomar en cuenta todas las manifestaciones lúdicas de nuestros alumnos y conocerlas, dada esta necesidad de contemplar, a continuación algunos comportamientos lúdicos en el nivel preescolar.

Juego Inactivo. "Aparentemente, el niño no está jugando, pero está ocupando mirando algo que está ocurriendo y que es de interés momentáneo; cuando no está ocurriendo nada interesante, juega con su propio cuerpo, se sube y se baja de su asiento, se está de pie en uno u otro lado, sigue a la maestra o se sienta en un lugar determinado y observa lo

---

(7) Secretaría de Educación Pública Antología de Apoyo. Op. Cit., P. 65

(8) Secretaría de Educación Pública Educación Preescolar 1ª Edc. Fern Cueto. México 1992 P.10

que sucede en la habitación.” (9)

Juego solitario e Independiente. “El niño juega solo y en forma independiente con juguetes distintos a los acostumbrados a utilizar por los niños que están a su alrededor y no hace ningún esfuerzo por unirse a ellos. Desarrolla su propia actividad sin que ésta se relacione con lo que los otros niños están haciendo.” (10)

Actividad Paralela. “El niño juega en forma natural entre los demás niños. Juega con juguetes semejantes a los usados por los demás, pero los usa como a él le parece y no trata de modificar sin influir en la actividad de los niños que están cerca de él. Juega al lado de los otros niños más bien que con ellos, no hay ningún intento de tratar de controlar la actividad de los demás niños del grupo.” (11)

Juego Asociativo. “El niño con otros niños, la conversación gira en torno de la actividad común, se siguen uno a otros con trenes y vagones, hay leves intentos de controlar cuáles niños pueden o no entrar a formar parte del grupo se ocupan en una totalidad similar, si no idéntica, no existe división del trabajo y no hay organización de las actividades. Los niños no subordinan su interés individual a los intereses del grupo; por el contrario cada uno actúa como le place.” (12)

Juego Creativo u Organización. “El niño juega en un grupo que está organizado con el propósito de hacer algún producto material, o tratando de obtener alguna meta competitiva o de dramatizar situaciones de la vida

---

(9) Hugh Roger Psicología del desarrollo social, Editorial España 1974, P. 215

(10) Idem

(11) Ibidem p.216

(12) Idem

adulta y de grupo. El control de la situación de grupo está en manos de uno o dos miembros encargados de dirigir la actividad de los otros. El objetivo, así como el método de alcanzarlo, requiere una división del trabajo, el desempeño de diferentes funciones por parte de los miembros del grupo y una organización de la actividad que permita que los esfuerzos de un niño sean complementados por otros.”<sup>(13)</sup>

Juego de Acción. “Su principal elemento es el papel del adulto el niño se somete a reglas determinadas para manejar las cosas, para conducirse así mismo y para relacionarse con los compañeros de juego. Todo su juego de acción tiene sus reglas que se hacen cada vez mas complicadas.”<sup>(14)</sup>

Juego Simbólico. “Dominante entre los dos a siete años, se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño produce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades, los símbolos adquieren su significado en la actividad, como; la caja de cartón, los trozos de tela, etc. El niño ejercita papeles sociales de las actividades de las personas que lo rodean Maestro, médico tendero, etc. La realidad a la que está sometido se transforma a sus deseos y necesidades.”<sup>(15)</sup>

En el preescolar uno de los juegos más notorios dentro de su representación es el juego simbólico. El desarrollo de los juegos en la edad preescolar no tiene lugar de manera pasiva. El paso de un nivel de juego a otro se realiza gracias a la intervención de nosotros los docentes, que sin alterar la actividad independiente y de carácter creador deben de ayudar al

---

(13) Idem

(14) Ibídem P.217

(15)UPN Antología Básica, El juego, Corporación Mexicana Impresiones, Febrero 1996, P.26

niño a descubrir determinadas facetas de su realidad que se reflejan en el juego. Como son las particularidades de los adultos, las funciones sociales de las personas, las relaciones sociales entre ellas, el sentimiento social de la actividad humana. El contenido de los juegos debe de tener un significado educativo importante. Por esto es importante observar con cuidado como juega el niño y a qué juega, hay que darles a conocer aquellas facetas de la realidad cuya reproducción en los juegos pueden ejercer una influencia educativa positiva y distraerlos de las representaciones de aquello que puede desarrollar cualidades negativas.

Interacción del niño preescolar a la actividad.

Es importante que para el desarrollo de los juegos en el preescolar se logre su atención, tomando en cuenta su interés personal, y como lo lograríamos, si la alegría del juego tiene su origen en la actividad que crea y transforma, así como la que representa, para lograr esta actitud se sugiere los aspectos como;

El lenguaje. Este es importante porque juega un papel preliminar, de comunicación e interacción en todo momento.

En la edad preescolar el niño amplía el círculo de sus conocidos, se hace más independientes, rebasa los marcos de las relaciones familiares, y se pone en comunicación con más gente, principalmente con niños de su edad, esa ampliación de las relaciones requiere del niño en buen dominio de sus medios de comunicación, principalmente del lenguaje.<sup>(16)</sup>

El lenguaje es de mucha utilidad en el desarrollo de los proyectos que

---

(16) Mujía Valeria "Desarrollo del lenguaje en la edad preescolar" Psicología de la edad preescolar. Madrid España, 1990, P.171



organizo, para propiciar la participación activa del niño, los medios de comunicación al alcance del niño sirven para fortalecer esta tarea pedagógica, con los juegos propiciamos los educadores el desarrollo de la expresión oral componente de la lengua que debemos propiciar en el jardín de niños.

La dramatización. Tomar en cuenta sus manifestaciones simbólicas, y fortalecerlas toma gran importancia en nuestro nivel ya que convierte a los juegos en representaciones reales, que aportan datos sobre el entorno en que se desenvuelve.

"Aquí los niños expresan roles, situaciones y conflictos, en juegos totalmente libres, o bien orientados, de alguna obra, guión o representando personajes de su realidad" <sup>(17)</sup>

Estas situaciones ayudan al docente a enriquecer los proyectos abordados por los niños, pues vivencian los rasgos a representar.

Expresión corporal. Nos permite apreciar la expresión armónica de su cuerpo poniéndolo en función con lo que le rodea. El programa de preescolar tiene en su contenido el bloque de juegos en apoyo a las actividades de psicomotricidad, que favorece en gran medida la dimensión física del niño.

"Permite que el niño descubre y utilice las distintas partes de su cuerpo, sus funciones y limitaciones de movimiento, sensaciones formas corporales de expresarse." <sup>(18)</sup>

---

(17)Secretaría de Educación Pública. Programa de Educación Preescolar, Op. Cit., P.58

(18)Ibidem P.40

Permite al niño dominio de su cuerpo al manejar objetos y relacionarse con otros niños y adultos, fortaleciendo la tarea pedagógica, y sobre todo logra la conciencia de sí mismo conociendo su cuerpo.

Creatividad. Existen diversas formas de enfocar la creatividad, según se tome de referencia o experiencia subjetiva, para los efectos de este trabajo tomaremos creatividad como;

“Una combinación de flexibilidad y sensibilidad orientada hacia ideas que permiten a la persona creativa desprenderse de la secuencia comunes del pensamiento y producir otras cuyo resultado ocasiona satisfacción a ella misma y talvéz a otros.” (19)

Los trabajos de cada proyecto, sugieren a los niños cierta actividad como pintar, hacer música, etc., permitiendo crear y transformar objetos o materiales que expresen sus ideas y sentimientos. Dentro de éste se debe de tomar en cuenta la imaginación o fantasía, la cual se considera como ajena a la realidad, siendo lo significativo que viven los niños y que surge de su pensamiento como algo original individual.

Afectividad. Es un hecho que la expresión afectiva es imprescindible para el desarrollo del presente trabajo, siendo ésta la clave para obtener la disposición del niño para realizar el juego, la palabra o expresión vamos a jugar, produce un gran placer en su actividad del niño. “La afectividad es uno de los factores básicos del equilibrio y bienestar emocional del niño”<sup>(20)</sup>

Si no se prodiga afecto no se tiene respuesta positiva de lo que él

---

(19)Ibidem P.66

(20)Secretaría de Educación Pública. Bloques de Juegos. Primera Edición. Por Fernández Cueto, Edt. Méx. 1992 P.6

docente desea obtener en la actividad que se realiza.

El juego es uno de los principales en el desarrollo de los proyectos, y parte central del desarrollo de esta propuesta. Todos los niños sanos juegan y les gusta jugar, ya que ello les proporciona placer y enorme alegría, a través del juego incorporándose el educador al pequeño a la colectividad, amplía y precisa sus conocimientos y forma las más precisas cualidades del individuo que crece.

La experiencia práctica, demuestra que el juego no surge en los niños por sí solo. Los pequeños no pueden reflejar lo que desconocen por completo. Es necesario la intervención del docente, para que el niño se inicie en el juego; juego creativo, que propicie su participación activa en los proyectos que se desarrollan en este nivel.

---

# CAPITULO 3

---

ESTRATEGIA METODOLOGICA DIDACTICA

Entre el niño y el adulto hay un malentendido fundamental, para nosotros los educadores; hemos tomado al juego como sinónimo de entretenimiento, distracción y de diversión, siendo que el juego se puede aprovechar al máximo, para lograr los objetivos propuestos en la educación preescolar.

Una estrategia didáctica como es el método por proyectos nos da la oportunidad de poner al niño en constante actividad lúdica. Esta propuesta de hacer del juego en la educación preescolar una actividad creadora, donde sus manifestaciones de imaginación y de imitación se favorezcan, hace que como docente y como adulto cambie el concepto anterior sobre el juego y lo ponga en práctica como un medio modular de la educación. Esto provocará que surja un cambio en su sistema educativo, integrando ésta práctica de actividades que daban conocimientos aislados, a un sistema de conocimiento integrador.

Esta propuesta de juego creativo tiene como finalidad orientar mi práctica docente, para que a través del juego como educador incorpore al niño a la colectividad, así como reflexionar sobre la realidad, problematizándola y transformándola.

El compromiso es con los niños de educación preescolar pues en el transcurso de su enseñanza creadora, debe favorecer aspectos de su desarrollo y tener un significado cada juego, por eso al tratar de encausar un juego con los niños debe surgir el interés de ellos y empezar una dinámica por medio de intercambio de ideas orientadas con interrogantes

que provoquen interés por un tema en común. Es indispensable el disfrute como educador y la motivación así como el énfasis que se ponga al lanzar la interrogante; para que éste juego logre sus objetivos, en cuanto a los contenidos de las áreas disciplinarias y de trabajo cotidiano.

Esta propuesta se sustenta en la integración y participación colectiva, que su relación sea meramente social al confrontar ideas y tratar de solucionar algunos indicadores que emita el educador, el niño va hacer uso del material existente en el aula o en el área de juego. Y caracterizará al personaje indicado, así como lo emitirá en la situación que lo imagine. Cabe aclarar que todo será verbal, para que el niño lo haga real.

#### Tipos de juegos que pretende la propuesta

El juego es un conducta aprendida. Cada cultura y subcultura valora y recompensa distintas clases de comportamiento; por lo tanto estas diferencias se reflejan en los juegos de los niños de culturas distintas; el aprendizaje de la vida según Thordique; surge en torno al juego a sus manifestaciones y puestas en práctica, surge de esta necesidad de aprendizaje significativo y bien fundamentado la propuesta; juego creativo como alternativa didáctica y se rige por ser:

Funcional: Que cualquier movimiento muscular simple y repetido con o sin objetos se realicen, permitiendo rodar, manipular, experimentar y transmitir lo que desea del juego que se presente.

Constructivo: Manipulación de objetos para construir o crear algo.

Dramático: Sustitución de situaciones imaginarias para satisfacer los deseos y necesidades personales del niño.

Juego con o sin reglas: Cualquier actividad que ellos sugieran permitiendo su libertad o sus sugerencias al respecto para llevarlo a cabo.

Juego asociativo: Que el juego permita la integración de todo el grupo, mediante una actividad lógica o ilógica, permitiendo la transformación de materiales por grupos, siguiendo la opinión verbal de uno a otros, pretendiendo llegar a una meta específica.

Juego cooperativo: Existe un marco de sentido de pertenencia o no al grupo, el control de la situación lo puede sumir uno o dos miembros encargados de dirigir la actividad de otros, el objetivos, así como el método de alcanzarlo, requiere una división del trabajo, el desempeño de diferentes funciones por parte de varios miembros del grupo y una organización de las actividades que permitan que los esfuerzos de uno sean complementarios por los otros.

Juego: "El Trenesito"

Propósito: Desarrollar su capacidad simbólica, creativa y su expresión.

Material: Papeles diferentes, resistol, plumones.

Desarrollo: Se comentó el título del juego y se hicieron unas preguntas

- ¿Alguna vez han viajado?
- ¿En qué?
- ¿Conocen los trenes?
- ¿Cómo son?

Se les propuso hacer como un tren (sonidos y movimientos corporales). Elaboraron un diseño del tren ¿Cómo la harían? La actividad la complementan todos los niños.

*(a la derecha gráfica de actividades desarrollado por los niños)*



Se realizó las actividades planeadas por equipo, eligiendo el material disponible en el área de gráfico plástico.

*(A la izquierda actividad creadora)*

Inventaron una canción para el paseo del tren, eligieron el lugar donde realizarían el juego ubicándose en el patio cívico.

*(a la derecha gráfica de la actividad)*



Los niños representaron el tren con cajas. *(a la izquierda)*

Caracterizaron a los maquinistas y actuaron libremente, haciendo los movimientos según su imaginación.

*(a la derecha)*



Los juegos posteriores se presentan en futuro, forma de redacción para las fichas, en las cuales se anotarán el nombre del niño que sugiere la actividad y se archivarán en sus portafolios individuales.

Los tipos de juegos de la propuesta, se aprecian en su contenido, como por ejemplo en el juego del tren, se conjugan lo funcional, constructivo, dramático, es un juego sin reglas, asociativo por que se integra todo el grupo en su realización y cooperativo.

Juego: "Inventar inventando"

Propósito: Introducción a la literatura.

Material: Hojas de papel, lápices de colores, cuentos y revistas.

Desarrollo: Se narró a los niños un cuento (elegido por los niños), posteriormente se comentó el título del juego haciendo unas preguntas. Las preguntas se hicieron relacionadas al cuento.  
"El dragón tragón"

¿Cómo son las camas de los dragones?

¿Cómo son las camas de un tren?

¿De qué color son las casas de los marcianos?

La pláticas se puede prolongar sin caer en un diálogo aburrido. Se les sugiere ir al área de biblioteca y vean en las revistas muchos lugares que existen y comenten lo que van encontrando con sus compañeros.

Después se platica que podrían inventar lugares que no existen. Se sugirió escoger un lugar en que les agrade y estén cómodos para poder inventar (relajar al grupo con voz suave).

Elegir como tema de conversación sobre un lugar que nadie lo ha visto , que no existe y que más imaginen para que sea emocionante.

Dibujaron en una hoja lo imaginado, narrando una historia que suceda en ese lugar.

Colocaron su dibujo en la pared, para que en sus tiempos libres cuenten las historias a sus compañeros.

Juego: "Juguemos con mi Sombra"

Propósito: Favorecer la expresión corporal.

Material: Gises de colores y sol o en su caso una lampara proyectarlo en la pared.

Desarrollo Comentar el título del juego y preguntar:

¿Conoces tu sombra?

¿Puedes bailar con tu sombra?

¿Qué puedes hacer con tu sombra?

Invitar a los niños a mover su cuerpo buscando posiciones diferentes. Por parejas, hacer como que uno es la sombra del otro imitando los movimientos que haga.

Con la luz del sol observar su sombra. Por parejas dibujar la sombras de su compañero ponerse en diferentes posiciones.

Ver la silueta dibujada y narrar una actividad de lo que creen que hace la silueta.

Juego: "Tengo un Cuerpo de Plastilina"

Propósito: Favorecer la expresión corporal.

Desarrollo: Reflexionar sobre el título y cuestionar.

¿Has jugado con la plastilina?

¿Qué puedes hacer con la plastilina?

¿Puedes imaginar que tu cuerpo es de plastilina?

Acomodar a los niños frente a frente a manera que se observan. Comentar que su cuerpo es de plastilina y que la estiraran de cualquier manera. Realizar el movimiento por parejas, se estirarán, encogerán, mover los brazos, etc. Se puede caminar y utilizar todo el espacio que se tenga disponible. Con su pareja se abracen y separarse lentamente, luego a la orden, mover el cuerpo más rápido. Al escuchar la voz de orden o una palmada plastilina se derrite, hasta quedar tirado en el suelo. Relajarse.

Juego: "Jugando con el churro mágico"

Propósito: Juego dramático.

Material: El que disponga el niño.

Desarrollo: Comentar el título del juego.

Realizar preguntas de introducción.

¿Conoces animales con nariz larga?

¿Ese animal usa ropa?

¿Su mamá prepara comida?

¿Si el animal mencionado por ejemplo es el elefante? Preguntar ¿Cómo podrían convertirse en elefante?

Proponer moverse como elefantes por todo el patio. Sugerir hacer un churro mágico para simular la nariz. El niño elegirá el material que tenga a su alcance y hará su churro. Lo pegarán en su nariz (algunos harán otras partes de la cara), inventar sonidos y desplazarse como elefantes. Inventar una canción y bailar con su ritmo.

Juego: "A las manos que escuchan"

Propósitos: Juego de expresión

Material: Guantes, bolsas, etc.

Desarrollo: Dialogar con los niños sobre el título, realizar preguntas.

¿Cómo son las manos?

¿Qué pueden hacer mis manos?

¿Las manos pueden escuchar?

¿Podremos vestir las manos?

Se ambienta el salón con música. Seguir los ritmos con palmadas. Se sugiere a los niños que bailen moviendo primero los pies y después otras partes de su cuerpo. Preguntar a los niños, ¿Sus manos escuchan? Todos concentrarán sus movimientos de las manos al ritmo de la música. Los niños disfrazarán sus manos con cualquier material (guantes, bolsas, papel) Dibujarán en su funda de la mano una cara e interpretarán una actividad inventada por ellos.

Juego: "El bebe chillón"

Propósitos: Expresión y literatura.

Material: Una canasta con un muñeco.

Desarrollo: Comentar con los niños el título del juego y reflexionar juntos con preguntas como:

¿A los osos bebés les gusta cantar?

¿Los cangrejos arrullan a sus bebés?

¿Puedes platicar con un bebé?

Platicar al grupo que al llegar a la escuela te encontraste una canasta con un bebé dentro, que no ha parado de llorar presentárselo desnudo. Proponerles cuidar al bebé entre todos poniéndole un pañal, vistiéndolo, dándole de comer, etc. Unos niños buscarán el material necesario para darles los cuidados que se sugieren. Inventar una canción de cuna para arrullarlo. Para activar más el juego se sugiere que cada niño invente su propio bebé y los cuiden.

Se puede observar que el juego surge de una situación del aula, si el interés de los niños es fuerte, hacen uso del material y cooperan para realizar el juego que surge.

Así como estos ejemplos existen otros más que han propuesto los niños y se recopilaron para recordarlos en otras sesiones.

La propuesta queda abierta para que se puedan elaborar otros que el educador hábil construirá. En los apartados siguientes se da a conocer pautas para la planeación de los juegos, actividad importante en todo trabajo del proceso enseñanza y aprendizaje, así como la evaluación que se les hace a los niños para valorar su desarrollo lúdico.

## Planeación

La planeación de esta propuesta, es accesible, se sugiere que si surge un día anterior y lo quiere ligar el educador al proyecto de trabajo elegido por los niños, se elabora una ficha que contenga preguntas que los encausará a la actividad creadora, podrá anotar si necesita material existente en el aula para acondicionarlo antes de llevar a cabo el juego, integrar guines con actividades a sugerir, si no son realizadas por los niños. Es necesario hacer notar que se debe tomar en cuenta las características del nivel de desarrollo del grupo, así como los materiales existentes, para que funcione el juego.

Si el juego surge en un momento de improvisación se puede hacer rico con una guía de algún juego elaborado en alguna otra ocasión. Se sugiere que los juegos se anoten y se coleccionen a manera de fichas, para tener un apoyo en el futuro.

Los modelos de los juegos que presenta esta propuesta, no pretende ser una receta, sino una sugerencia para que con iniciativa y creatividad se desarrollen otros conforme a las necesidades del grupo y de las actividades que surjan en el transcurso de la práctica docente.

Lo esencial en este tipo de juego es la actitud positiva que se posea para llevar a cabo ésta propuesta.

## Evaluación

La escala de cotejo que se considera, está fundamentada en diferentes corrientes teóricas que se complementan entre sí pues expresan detalles que describen al juego acción y aprendizaje y al preescolar en diferentes actitudes lúdicas, ofrece informaciones sobre conducta social y cognoscitiva de los niños.

El propósito que pretende es obtener una visión global de los modos de juego en los niños y sus acciones, así como obtener una información detallada sobre ¿Cómo? Juega el niño.

Se sugiere utilizar una lista en tres momentos, una diagnóstica o inicial, una media y la final para cotejar los avances obtenidos en las conductas de juego de los alumnos.

Que el profesor o Educadora trate de hacer las observaciones en escenarios que permitan manifestarse completamente, que se asegure que hagan uso de diferentes materiales para propiciar la acción creadora (Transformación de materiales).

Trate de realizar las observaciones en los diferentes momentos de acción tanto en el aula, como fuera de ésta, en momentos formales como los libres.

Que la observación se realice plena, hasta que los niños convivan entre sí. Se sugiere realizar una observación permanente para asegurarse que la conducta sea la propia, suele surgir momentos de conductas fuera de lo usual en su personalidad.

Tres o cuatro observaciones serian adecuadas para detectar la conducta típica del niño o en su caso una semana.

**LISTA DE COTEJO DE LOS JUEGOS CREATIVOS,  
UNA ALTERNATIVA DIDACTICA**

INTERPRETACION SIMBOLICA: (F) = CON FRECUENCIA (R)=REGULARMENTE (N) = NO LO REALIZA									
NOMBRES	CREATIVIDAD	JUEGOS SOLITARIO	JUEGO EN GRUPO	INTERACCION MAESTRO	CON MATERIALES	SIMBOLICO	TRANSFORMACIONES IMAGINARIAS		
							OBJETOS	ACCIONES	SITUACIONES
GALVEZ SANTOS DARIO	N		R	R	R	R	R	R	N
DE PAZ GOMEZ CARLOS	N	R	N	N	R	N	R	N	N
GARCIA CAMPERO RAUL	F		F	F	F	F	F	F	F
HDEZ. MONTESINOS MARIO	F		F	F	F	F	F	F	F
HDEZ. CRUZ JOSE CARLOS	F		F	R	F	R	F	R	R
LOPEZ ROMERO SAYDIEL	R		R	R	R	R	R	R	R
LUNA MELGAR GABRIEL	F		F	F	F	F	F	F	F
LOZANO HDEZ CARLOS	F	R	R	F	F	F	F	F	F
LORENZO GARCIA NESTOR	R		R	R	R	R	R	R	R
MONTES MENDOZA CARLOS	F		F	F	F	F	F	F	F
OCHOA SOTO JORDAN	F		R	R	R	R	R	R	R
ALONSO PONCE NAYELI J.	F	R	R	F	F	R	R	R	R
CAMPOS MORALES FIDELINA	R		R	R	R	R	R	R	R
CHANG CORTES HATZIRI	R	R		N	R	R	R	N	N
CRUZ MARQUEZ KARINA	R	R		N	R	R	R	R	R
HILERIO GLEZ DAYANARI	R	R		R	R	R	R	R	R
HDEZ. LOPEZ ANDREA	F		F	F	F	R	R	R	R
MARROQUIN OVANDO VALERIA	F	R	R	F	F	R	R	R	R
MONTERO PASCACIO VIVIANA	R		R	R	R	R	R	R	R
NATAREN DGUEZ. MARIA GPE.	R		R	R	R	R	R	R	R
PASCACIO ZAVALA ALFONSA	F		F	F	F	F	F	F	F
PONCE ORTEGA SALLY G.	F		F	R	R	R	R	R	R
RINCON MONTES TERESA J.	R		R	R	R	R	R	R	R
SANCHEZ MONTES KARINA A.	R		R	R	R	R	R	R	R
SANCHEZ PEREZ EVELIN G.	R		R	R	R	R	R	R	R
TORREBLANCA CASTILLO FRIDA	R		R	R	R	R	R	R	R
VERA MORENO LILIAN M.	R		R	R	R	R	R	R	R
WILSON VILLARREAL JACQUELINE	N	R		N	N	N	N	N	N

## CONCLUSIONES

Para iniciar este apartado, diremos que lo más hermoso en la vida son los niños. La niñez es una época en la cual se dan todas las manifestaciones de carácter afectivo. También es la época de los conflictos internos y de gusto por expresarlo todo por medio del juego.

El niño como un ser receptor se ajusta a las conveniencias de los adultos, es más, hace lo que el adulto le dice, a veces sin protestar. Es cuando se vuelve dependiente si no es bien encausado.

La infancia en muchos aspectos es la etapa más emocionante de la vida, porque es en este periodo cuando los cambios son notorios. Vemos como el niño que antes era totalmente dependiente de los demás, empieza a desenvolverse y a actuar por sí mismo.

Los niños cambian enormemente durante los primeros años de vida, periodo que comprende la primera infancia, hasta llegar a una edad en la que ya es autónomo e independiente.

Algunos de los conceptos que más se destacan durante los años preescolares son la capacidad de percibir artículos relacionados en serie; tienen la capacidad de clasificar objetos dentro de varias categorías lógicas, de juzgar la edad y la capacidad de formarse criterios morales.

Así mismo aprenden a vivir con otras personas dentro de su medio cultural, adquiriendo comportamientos que son aprobados por quienes lo rodean.

Es importante que como docentes tengamos en cuenta que el proceso de socialización del niño avanza paulatinamente y es cuando nosotras como mentoras de la educación nos toca participar en esa socialización de nuestros niños, aceptando que el pequeño es una persona de características propias en su modo de pensar y sentir, que necesita ser respetado por todos, es el momento de ...

Crearles un medio que favorezca sus relaciones con otros niños, un medio que respete su desarrollo individual tanto emocional, como intencional y que le proporcione una organización didáctica que facilite su incorporación gradual en la participación activa de los proyectos.

También debemos tomar en cuenta su desarrollo psíquico, ya que es un proceso continuo en la construcción de sus estructuras cognoscitivas, que permite apreciar la disposición del niño a la actividad.

En el desarrollo del niño, se considera que las estructuras cognoscitiva, con características propias en cada estadio del desarrollo, tiene su origen en las del nivel subsiguiente. Es deber nuestro como educadores prepararlos por medio de una buena motivación y si ésta obedece a su interés, a partir del juego se logrará una buena base para prepararlo. Como persona humana que se integra a una sociedad cambiante.

Es importante destacar el hecho de que el desarrollo integral es decir la estructuración progresiva de la personalidad, se construye a través de la propia actividad del niño sobre los objetos ya sea concretos, afectivos o sociales que constituye su entorno social.

De ahí la importancia de que orientamos la atención pedagógica sobre el juego creativo, con el fin de favorecer el desarrollo de los niños, que en

muchos casos han crecido en ambientes limitados en cuanto a oportunidades de juego relacionados con otros niños y acciones sobre objetos variados.

En el desarrollo de la personalidad del niño durante la edad preescolar se ha observado un interés exagerado en las actividades de juego, centro de acción que permite la realización progresiva de los proyectos de trabajo.

Muchos niños presentan problemas psicológicos, que les pueden ocasionar ciertos trastornos emocionales como pueden ser algún problema de comportamientos, de adaptación donde se pueden detectar trastornos emocionales y de integración grupal.

También se puede observar problemas como el egocentrismo el cual no desea compartir momentos de juegos con otros niños, ni sus materiales. La escuela tiene un papel predominante en el proceso de maduración del pequeño y como maestros debemos ser profesionales para crear nuevas estrategias didácticas, poder detectar y solucionar los problemas emocionales de nuestros alumnos, saber como encaminarlos en su formación integral y cuando llegue el momento de la transición de un nivel a otro pueda responder favorablemente, ya sabemos que nuestros pequeños pueden adquirir el dominio de una serie de áreas que van a configurar su madurez global.

## SUGERENCIAS

En el uso y ampliación de los juegos creativos, se debe o sugiere tomar en cuenta lo siguiente:

- Que al realizar esta actividad con los niños, trate de guiarlos en su actividad creadora, sin crear en la dirección del trabajo.
- Que el lenguaje con que exprese sus ideas, sea claro y adecuado a los niños.
- Que integre un fichero o libro de registro; donde al concluir el juego logre anotar la realización de la actividad y sus impresiones.
- Que al elegir el juego se favorezca la actividad creadora imaginación y dramatización del niño.
- Que no censure o reprima al comportamiento de cualquier niño, si está aislado de lo que pretenda con su juego, sugiera sin herir o bien retome su idea.
- Lo fundamental es que la educadora tome parte activa en el juego.

## BIBLIOGRAFIA

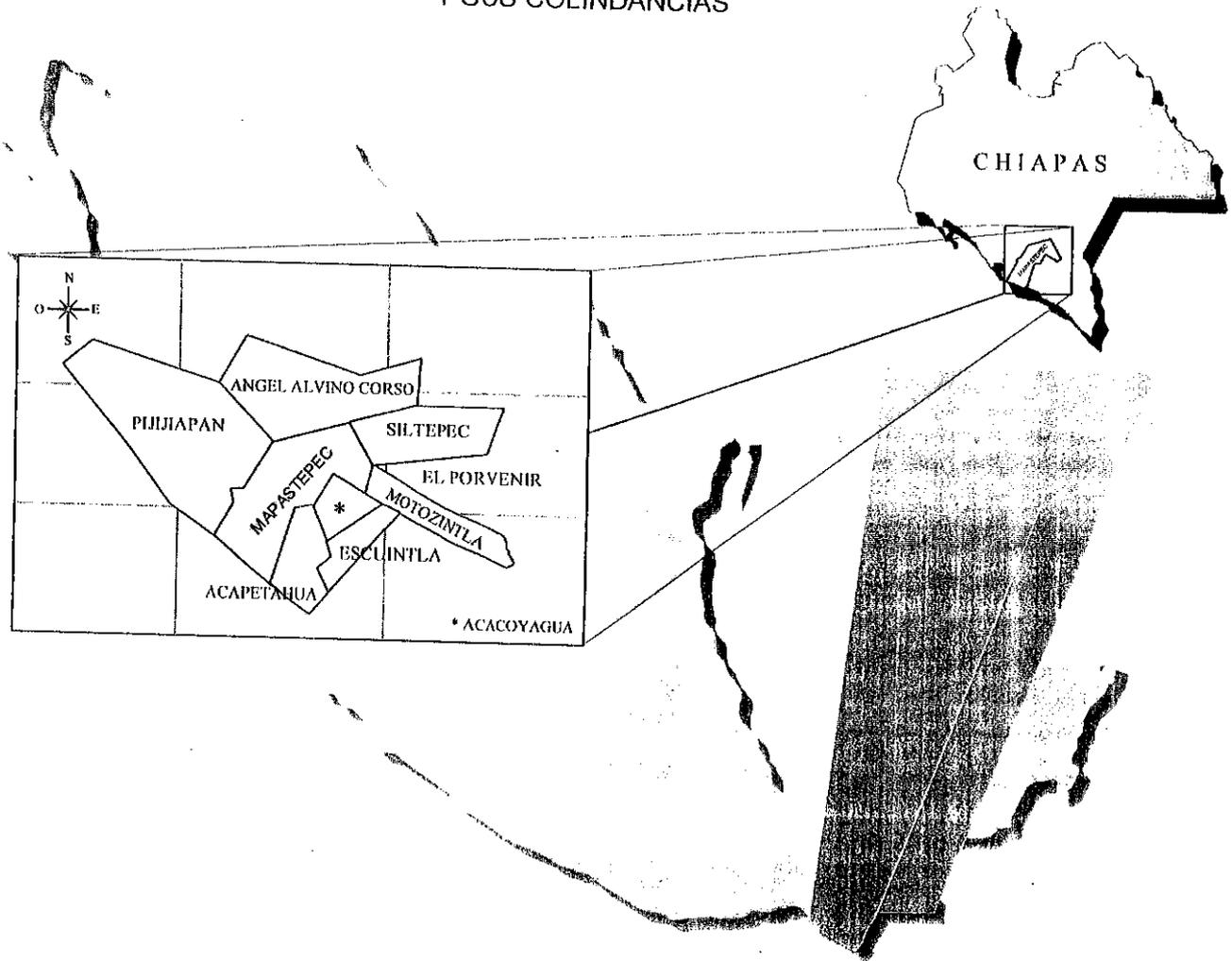
- HUGH, Roger. "Psicología del desarrollo social". Edit. McGraw-Hill, Madrid España 1974, 348 pp.
- MUJI, Valeria. "Desarrollo del lenguaje en la educación preescolar". Psicología de la edad preescolar, Edit. McGraw-Hill, Madrid, España. 1990, 485 pp.
- MUNGUÍA, Zatarain Irma y Salcedo Aquino José M. "Manual de Redacción e investigación Documental I". Edit. Depto. De producciones de volumen de SEAD, segunda edición, México 1985 233 pp.
- PARADE, Diana. "Sicología del desarrollo en la 1ª. Infancia". Edit. Interamericana, México, 1987. 128 pp.
- SEP, "Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar". Primera edición Talleres de Grafomagna S.A. México 1992. 151 pp.
- \_\_\_\_\_, "Bloques de Juegos y Actividades del nivel preescolar". Primera edición por Fernández Cueto Editores, México 1992, 154 pp.
- \_\_\_\_\_, "Programa de educación preescolar". Primera edición por Fernández Cueto editores. México 1992, 90 pp.
- UPN. "El juego". Antología Básica, Edit. Corporación Mexicana de Impresiones, Febrero 1996. México. 370 pp.
- VYGOTSK, L. S. "El papel del juego en el desarrollo del niño". Edit. Trillas, Barcelona Crítica 1988., 275 pp.

---

# ANEXOS

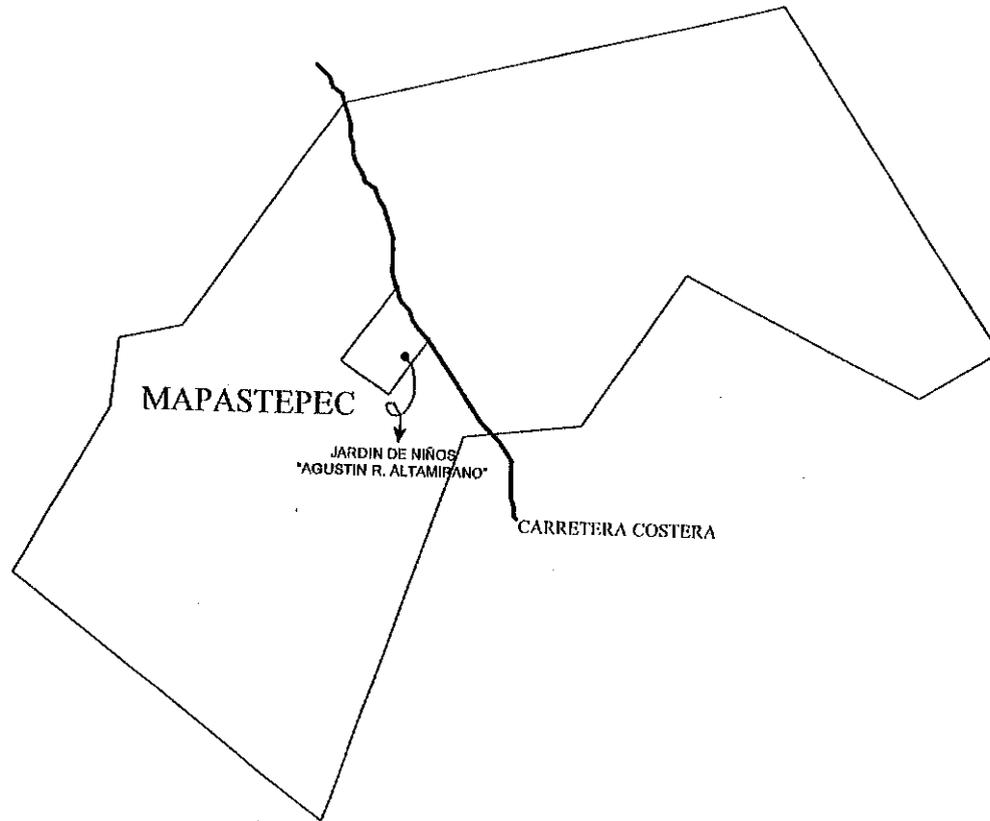
---

LOCALIZACION DEL MUNICIPIO DE MAPASTEPEC, CHIAPAS,  
Y SUS COLINDANCIAS

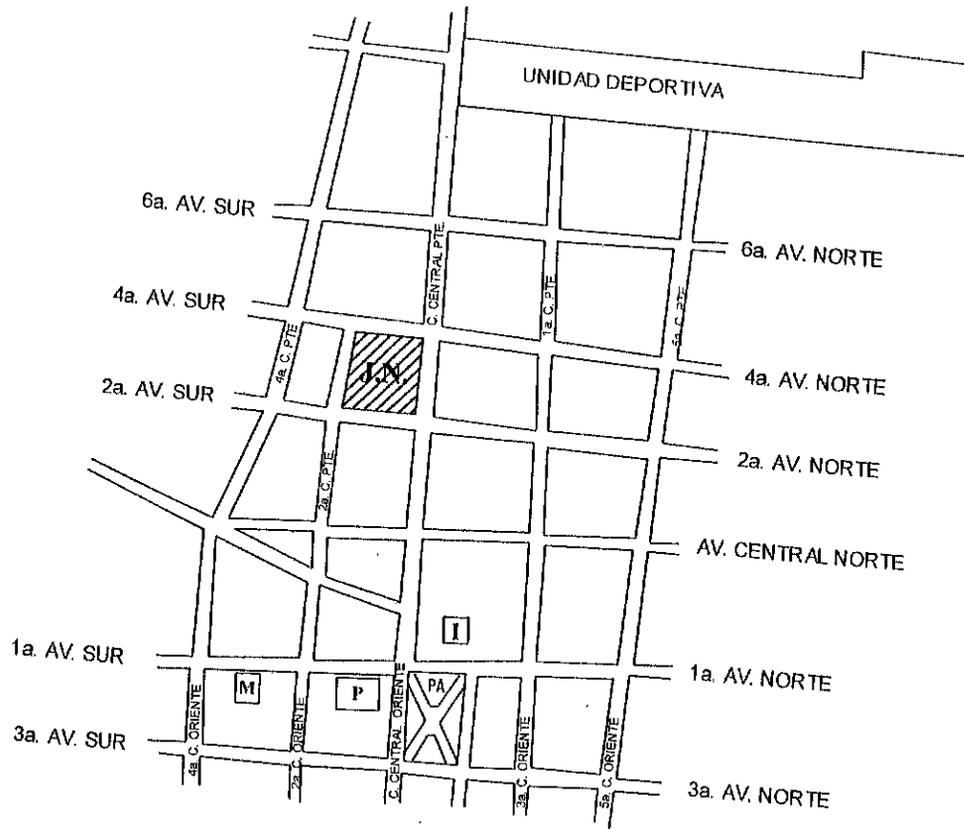


102501

LOCALIZACION DEL MUNICIPIO DE MAPASTEPEC, CHIAPAS.  
SOBRE LA CARRETERA COSTERA



# CROQUIS DEL MUNICIPIO Y LOCALIZACION DEL JARDIN DE NIÑOS "AGUSTIN R. ALTAMIRANO"



- |   |                       |   |                   |   |                    |
|---|-----------------------|---|-------------------|---|--------------------|
|  | J.N. R. ALTAMIRANO    |  | PARQUE B. JUAREZ  |  | MERCADO SAN PEDRO  |
|  | PRESIDENCIA MUNICIPAL |  | IGLESIA SAN PEDRO |  | BIBLIOTECA PUBLICA |

CROQUIS DEL JARDIN DE NIÑOS "AGUSTIN R. ALTAMIRANO"

