



GOBIERNO DEL ESTADO DE YUCATAN
SECRETARIA DE EDUCACION
DIRECCION DE EDUCACION MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 31-A MERIDA



UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

EL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR

Aucencia Miam Chay

TESINA PRESENTADA EN OPCION

AL TITULO DE:

LICENCIADO EN EDUCACION BASICA

MERIDA, YUCATAN, MEXICO
ENERO DEL 2000





GOBIERNO DEL ESTADO
SECRETARÍA DE EDUCACION
DIRECCION DE EDUCACION MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 31-A



DICTAMEN DE TITULACION

Mérida, Yuc., 6 de enero de 2000.

C. PROFRA. AUCENCIA MIAM CHAY.
PRESENTE

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad UPN 31-A y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado:

EL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR

OPCION Tesina (Ensayo), a propuesta de la C. Profra. Vietnina Echeverría Echeverría, Director del Trabajo, 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.

ATENTAMENTE

MTRA. AZURENA MARIA DEL SOCORRO MOLINA MOLAS.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION



GOBIERNO DEL ESTADO
SECRETARIA DE EDUCACION
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD 31 - A
MERIDA

AMSMM/LRFEC/mega

16/01/2001

CONTENIDO

	Página
INTRODUCCION	1
I IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACION	4
II EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS	8
A. El Juego en el Proceso enseñanza-aprendizaje	9
B. Rol de la Educadora	12
C. El Niño Preescolar	14
D. La Metodología del Trabajo Didáctico	16
III ALGUNOS ELEMENTOS TEORICOS REFERENTES AL JUEGO..	23
A. Conceptos Acerca del Juego	24
B. Alguna Clasificaciones de los Tipos de Juego	27
C. El Juego en mi Escuela	36
CONCLUSIONES	43
BIBLIOGRAFIA	47

* * * * *

INTRODUCCION

Durante el tiempo que llevo trabajando como maestra de educación preescolar, me he dado cuenta de lo importante que es el juego en el desarrollo físico, cognoscitivo, afectivo y social en el educando.

El juego permite que los niños manifiesten habilidades, conocimientos, estados de ánimo y lo que sienten en la vida cotidiana, en relación al medio ambiente que les rodea.

Los juegos que se realizan en la escuela tienen propósitos educativos que los niños van asimilando mediante la interacción con sus compañeritos.

Asimismo, si al niño no se le permite jugar, se le está frustrando de un proceso natural que es espontáneo y necesario para el desarrollo del pequeño.

En el jardín de niños todas las actividades didácticas están relacionadas directamente con el juego, de tal manera que son precisamente los proyectos didácticos una serie de juegos y actividades que involucran a todos los niños en unas acciones socializadoras en las que se aprende jugando.

La presente tesina es el resultado de una indagación do

cumental y resultado de mi experiencia como docente de preescolar, lo cual me permite ampliar mis conocimientos acerca de la importancia del juego en el jardín de niños, con reflexiones acerca de mi docencia y la forma en que puedo mejorar mi proceso de enseñanza-aprendizaje en el jardín de niños del medio indígena.

En el primer capítulo se encontrará algunos argumentos acerca de la importancia que tiene el juego en la educación.

En el segundo, se presentan algunos conceptos del proceso de enseñanza-aprendizaje y el valor pedagógico del método de proyectos que es el fundamento didáctico del programa educativo en el preescolar.

El tercer capítulo contiene algunos elementos teóricos referentes al juego, la aportación de Ovidio Decroly y Federico Fröebel a la Educación Preescolar, y los juegos tradicionales que se socializan en el jardín de niños del medio indígena.

Finalmente se encontrarán las conclusiones a que llegué con la elaboración de la tesina y la bibliografía que he consultado para elaborarla.

Este trabajo para mi en lo particular, es importante porque por medio de la observación me he dado cuenta de los cambios que los niños van adquiriendo en su conducta y personalidad.

dad a través del juego.

Los niños escenifican el trato que se les da en la vida real por sus papás, familiares y amigos, en relación con su medio circundante.

El trato y la comunicación que van adquiriendo con sus compañeros y amigos, los van ayudando a ser más explicativos y sociales, ellos plasman sus ideas y experiencias en el desarrollo de los juegos.

Mediante el trato amable y cordial, los niños poco a poco van adquiriendo confianza y participan en las actividades del salón de clases; en relación a los niños tímidos, pude observar que mediante el juego fueron familiarizándose y vencieron la timidez que les impedía participar en los juegos de sus compañeros.

Asimismo, por medio del juego, los niños aprenden más rápido las actividades sin estarlos obligando a hacerlas.

Es por esta razón que me interesé en el tema del juego para elaborar esta tesina que hoy pongo a consideración de ustedes.

* * * * *

CAPITULO I

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACION

CAPITULO I

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACION

El juego es un elemento muy importante en la educación, ya que por medio del mismo los niños expresan sus sentimientos de alegría, tristeza, sus frustraciones, su cólera, etc.

Asimismo les sirve el juego para socializarse con sus compañeros de la escuela, ya que existen niños que al asistir por primera vez al centro educativo son tímidos, pero poco a poco van adquiriendo por medio del juego, la facilidad para ambientarse con sus compañeros.

Yo como educadora, voy observando cómo van cambiando los niños en relación a su conducta: de tímidos pasan a ser, a veces, los más inquietos del salón de clases, y es cuando tengo que organizar juegos, cantos, o cuentos. Asimismo he observado en algunos niños, que cuando un juego ya perdió su interés ya no juegan con agrado, es cuando también hay que motivarlos con otros juegos que sean atractivos para ellos y les agrade, al mismo tiempo para que ellos se sientan a gusto.

El objetivo principal del juego es lograr el desarrollo armónico e integral de la personalidad del educando mediante

diversas actividades de su interés, despertando en él su curiosidad, creatividad, habilidad, su autoestima y confianza en sí mismo.

En el centro preescolar, mediante el juego, va uno observando los cambios de conducta que los alumnos van teniendo ya que existen niños que son tímidos, antisociales, pero que poco a poco van modificando su conducta mediante las actividades en relación a los juegos que se realizan en la escuela, de acuerdo a los proyectos con los que se llevan a efecto las actividades, tomando en cuenta el interés de los niños para que sea del agrado de ellos, y esto permite que se logren los aprendizajes propuestos en dichos proyectos.

De esta forma mediante los juegos, los niños van ampliando sus conocimientos y también desarrollan sus destrezas al correr, trepar, brincar, manipular, etc.

Mediante la manipulación de objetos los niños aprenden más y les queda en claro los conocimientos porque los están viendo y palpando, por ejemplo: ya sea armar un rompecabezas, desarmar un coche, etc.

Es importante para la educadora conocer que mediante el juego el niño va interiorizando conocimientos que va adquiriendo del contexto que lo rodea, es común observar a un preescolar imitando las acciones y actitudes de los adultos, expresando en esos juegos imitativos diferentes formas de repre

sentación, que a su vez suelen ser formas de expresión de su conocimiento.

El juego en el infante es una necesidad para el desarrollo del pensamiento, pero también es una característica de la infancia.

"El juego es el lugar donde se experimenta la vida, el punto donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos; es el espacio donde niños o adultos pueden crear y usar - toda su personalidad. Puede ser también el espacio simbólico donde se recrean los conflictos, donde el niño elabora y da un sentido distinto a lo que le - provoca sufrimiento o miedo, y volver a disfrutar - de aquello que le provoca placer". (1)

* * * * *

(1) Secretaría de Educación Pública (SEP), Programa de Educación Preescolar, México, 1992, p. 12.

CAPITULO II

EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS

CAPITULO II

EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS

A. El Juego en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

En el jardín de niños el juego es la actividad privilegiada a través de la cual pueden darse todos los aprendizajes que fomentan el desarrollo del infante.

Al planear su clase, la educadora contemplará experiencias con juegos que lleven a los niños a conocer el espacio, valorar las emociones y ponerlas de manifiesto, favorecer el movimiento corporal, la fantasía, la creatividad del niño, el lenguaje y la interiorización de las relaciones sociales entre otros, así como la recuperación de las tradiciones y costumbres de la comunidad.

La globalización del Programa de educación Preescolar -- considera el desarrollo infantil como un proceso integral en el cual los elementos que lo conforman: afectivos, motrices, cognoscitivos y sociales, se interrelacionan entre sí, de ahí que las perspectivas psicológica, social y pedagógica, tomen importancia para el desarrollo de las actividades en el jardín de niños.

Desde la perspectiva psicológica es fundamental tomar en cuenta el pensamiento sincrético del niño, que lo conduce a captar lo que le rodea por medio de un acto general de percepción sin prestar atención a los detalles, al respecto, Monse^rrat Fortuny define la función de globalización de la siguiente manera:

Desde la perspectiva social: Encontramos razones para la globalización. El saber ver una misma realidad desde distintos puntos de vista es, sin duda, un gran enriquecimiento que hace crecer y madurar la inteligencia y los sentimientos. Las relaciones entre los individuos permiten aprender una cosa desde otras perspectivas que no son las personales, es utilizar la inteligencia para extrapolarla hacia nuevas representaciones que acrecentan la propia, a la vez que fomentan la socialización, la comprensión y la tolerancia.

Desde la perspectiva psicológica: Implica propiciar la participación activa del niño, estimularlo para que los diferentes conocimientos que ya tiene, los reestructure y enriquezca en un proceso caracterizado por el establecimiento de múltiples relaciones entre lo que ya sabe y lo que está aprendiendo.

Corresponde entonces al docente organizar su interacción con los niños de manera que responda al proceso de los niños, a sus intereses y propuestas, avances y retrocesos, de manera

que su intervención los lleve a la construcción de aprendizajes significativos.

En relación a lo pedagógico relacionado con la globalización, los niños enlazan sus conocimientos que ya saben con -- los que van aprendiendo, ampliando su mundo de conocimientos de acuerdo a su medio ambiente que les rodea.

Dentro de este proceso de enseñanza-aprendizaje es importante reconocer que para que el niño viva éste, es necesario que descubramos como docentes el aprendizaje significativo y decir: Un aprendizaje es significativo cuando se propicia en el niño una intensa actividad mental, se trata de un proceso de construcción en el que sus experiencias y conocimientos -- previos, atribuyen un cierto significado al aspecto de la realidad que se le presenta como un objeto de su interés. Por -- lo tanto, es necesario que en el centro preescolar se amplíen progresivamente los ámbitos de experiencias, así como que se propicien aprendizajes que lo conduzcan a una autonomía para la resolución de problemas de su vida diaria.

Un aprendizaje es significativo para el niño, cuando se le presenta un objeto de interés o un conocimiento en el cual él transmite o combina su conocimiento adquirido con la experiencia nueva a adquirir, por ejemplo: el desarmar y armar de nuevo un rompecabezas, ya sea un muñeco, una fruta, etc. Para el niño va a ser una novedad el que juegue con el rompecabe--

zas armándolo y desarmándolo.

B. Rol de la Educadora.

La función de la educadora en el jardín de niños es la de ser facilitadora del desarrollo e interacción de todos y cada uno de los niños.

Cuando se comprende al niño, su manera de pensar y de sentir, se puede orientar mejor la práctica docente; y las actividades que se realicen para favorecer el desarrollo integral resultarán interesantes y enriquecedoras si se consideran las características y el grado de desarrollo de los preescolares.

Como punto de partida se considera esencial la responsabilidad que el docente de educación preescolar tiene de conocer las características de su grupo, para que con base en ellas organice su acción didáctica y promueva el desarrollo integral del niño, además de considerar sus diferencias individuales, que hacen que su desarrollo sea único.

Generalmente los grupos preescolares son heterogéneos, dado que algunos niños presentan mayor índice de desarrollo en relación con otros de su misma edad, en estos casos el docente del nivel preescolar favorecerá la socialización del conocimiento propiciando formación de equipos con niños de diferentes niveles, para que de esta forma ellos sean promotores

de su desarrollo.

La educadora debe propiciar el desarrollo de la autonomía del niño, es decir que los niños digan y hagan lo que realmente están convencidos de hacer, que no se les imponga una determinada manera de pensar, sino propiciar que los niños piensen y tomen decisiones por sí mismos; de esta forma los niños construirán sus valores y su conocimiento respetando su individualidad y sus diferencias.

La educadora es la orientadora, coordinadora, promotora, asesora, y guía del proceso educativo en el jardín de niños y la comunidad. En el trato con los niños, padres de familia y comunidad en general es paciente, prudente, gentil, amable, cordial, agradable, democrática y flexible.

La buena educadora no demuestra su poder, sino que permite que los niños tengan libertad, más no libertinaje.

La autoridad liberal de la educadora logra el desenvolvimiento personal del niño, respetando sus ideas, capitalizando el entusiasmo e intereses de los niños expresándose libremente.

La educadora estimula a los alumnos, acepta sus expresiones, reformula las ideas, las aclara y comenta, valora positivamente y anima a hablar a cada uno de los niños que sean tímidos, los hace reflexionar sobre lo que dicen, hacen o proponen.

nen, los induce a confrontar sus ideas en situaciones concretas valorando positivamente sus esfuerzos, sus intentos en todo lo que hacen y los resultados que obtienen.

C. El Niño Preescolar.

Entre las características del niño preescolar tenemos:

- El niño preescolar es una persona que expresa, a través de distintas formas, una intensa búsqueda personal de satisfacciones corporales e intelectuales.
- A no ser que esté enfermo, es alegre y manifiesta -- siempre un profundo interés y curiosidad por saber, -- conocer, indagar, explorar, tanto con el cuerpo como a través de la lengua que habla.
- Toda actividad que el niño realiza implica pensamientos y afectos, siendo particularmente notable su nececesidad de desplazamientos físicos.
- Sus relaciones más significativas se dan con las personas que lo rodean, de quienes demanda un constante reconocimiento, apoyo y cariño.
- El niño no sólo es gracioso y tierno, también tiene -- impulsos agresivos y violentos. Se enfrenta, reta, -- necesita pelear y medir su fuerza.

- El niño desde su nacimiento tiene impulsos sexuales y más tarde experimentará curiosidad por saber en relación a esto, a través de los parámetros que corresponden a la infancia.
- Estos y otros rasgos se manifiestan a través del juego, el lenguaje y la creatividad.

Es así como el niño expresa, plena y sensiblemente, sus ideas, pensamientos, impulsos y emociones.

"El niño es un sujeto único e irrepetible, en el cual se sintetizan determinantes biológicos, caracteres psicológicos e influencias sociales, y cuya expresión es distinta en cada momento de su desarrollo". (2)

En los niños pequeños existe un impulso que los incita hacia el esfuerzo para actuar por sí mismo y se basa principalmente en el movimiento y después del pensamiento, para buscar cómo cubrir esa necesidad vital, es aquí donde el juego tiene un papel relevante en el desarrollo del niño, es una búsqueda natural de una fuente de vida.

El niño se siente impulsado por naturaleza propia al juego, a jugar sólo o con otros niños, pero siempre quiere jugar.

(2) SEP, Desarrollo del Niño en el Nivel Preescolar, México, 1992, p. 20.

El desarrollo del niño implica dinámicas biológicas, psicológicas y sociales interdependientes entre sí y que dan cuenta de que el niño se manifiesta integralmente de manera diferente en cada momento y situación de su vida diaria.

El aspecto socio-afectivo del niño preescolar implica no perder de vista que es un proceso dinámico y constante que se construye y reconstruye en la medida en que los sujetos se interrelacionan con sus semejantes, las instituciones, las ideologías, etc. La socioafectividad implica las emociones, sensaciones y afectos; su autoconcepto, la manera como lo construye y como lo expresa al relacionarse con los otros: familia, ámbito social, compañeros de escuela, etc., este proceso puede darse durante los juegos, tanto espontáneos o dirigidos. La adquisición de la seguridad emocional también está relacionada con los logros que el niño va obteniendo por sí mismo -- desde pequeño.

D. La Metodología del Trabajo Didáctico.

En el jardín de niños principalmente se trabaja con proyectos didácticos. Uno de los principios esenciales que mejor se satisfacen con el método de proyectos, es el de la necesidad de que el trabajo escolar sea atractivo, y ello se consigue mediante el planteamiento de problemas que el niño siente deseos de resolver, mediante el trabajo-juego.

Con el proyecto los niños adquieren el hábito del esfuerzo, buscan por sí mismos los caminos y los instrumentos, continúan con la preocupación fuera de la escuela, y todo ello = los acostumbra a dos cosas de extraordinario valor educativo y social: a bastarse a sí mismos y a medir con justeza y reconocimiento la ayuda que le prestan los demás.

"El proyecto es una organización de juegos y actividades propios de esta edad, que se desarrollan en - torno a una pregunta, un problema, o a la realiza-- ción de una actividad concreta. Responde principal-- mente a las necesidades e intereses de los niños, y hace posible la atención a las exigencias del desa-- rrollo en todos sus aspectos". (3)

Despierta este método como pocos, el interés en la acep-- ción de curiosidad intelectual y rendimiento útil. No cabe - duda que el niño se interesa mucho más cuando hace una cosa - de veras, que cuando la ve hacer o ha de imaginarla. Claro -- que no todos los proyectos serán interesantes por sí mismos, ni para todos los niños; de ahí el cuidado en su elección y - en la oportunidad de desarrollar alguna forma de consenso o - votación para elegir el proyecto.

Desde el momento que los niños no son meros pasivos, sino investigadores y creadores responsables de su ta-- rea, nace entre ellos la idea del autocontrol, del autoexámen y la autocorrección, exigiéndoles cada vez mayor rigor y es--

(3) Ibidem, p. 18

fuerzo.

"El método de proyectos, con su idea fundamental de trabajo en común, destacando la personalidad del grupo frente a la idea fundamental, que no por eso deja de tener ocasión de manifestarse, corrige el individualismo egoísta del niño, su egocentrismo que aspira a no dar nada y a que se lo den todo". (4)

El método de proyectos significa, para la vida del espíritu. Realizarlo implica victoria sobre los obstáculos, familiaridad con los materiales de trabajo; significa desplegar ingenio, paciencia, perseverancia, provisión de conocimientos y ordenamiento de energías.

El método de proyectos hace perfectamente posible una relación de todas las ciencias dándoles unidad, que es precisamente como se presentan ante el niño que no distingue los problemas particulares de cada rama. Se consigue así también, no molestar excesivamente una actividad del espíritu con un ejercicio intelectual que fuerce la memoria, la imaginación o la razón, sino la intervención armónica de todas, siendo de este modo además, consecuentes con una psicología más moderna.

La primera etapa del proyecto consta del surgimiento, la elección y la planeación general del proyecto.

Surgimiento: Un proyecto puede surgir a partir del inte

(4) Fernando Sainz, El Método de Proyectos, Valor Pedagógico del Método de Proyectos, Edit. Lozada, Buenos Aires, Argentina, 1961, pp. 52-57.

rés que expresan los niños en actividades libres o sugeridas, que tengan relación con soluciones de la vida cotidiana y eventos especiales del jardín y la comunidad, durante las cuales pueden ser detectados los intereses de los niños. Así surgirán entre niños y docentes, propuestas que se van definiendo hasta llegar a la elección del proyecto.

Elección del proyecto: Una vez que el docente ha detectado el interés del grupo se define el nombre del proyecto -- que responde a la pregunta ¿qué vamos a hacer? Es conveniente recordar que los niños no nos van a dar el enunciado del proyecto, sino que ellos se manifiestan con sus propias palabras, es la educadora la que tiene que interpretar, dándole un nombre que señale claramente qué es lo que se pretende hacer o realizar.

Planeación general del proyecto: Una vez definido el proyecto se procede a organizar las actividades y juegos que lo van a integrar, lo que se podrá hacer a partir de dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Qué vamos a hacer, para?
- ¿Cómo lo hacemos? y ¿Dónde?
- ¿Quién lo hará?

Los niños irán registrando sus respuestas y acuerdos grupales, ya sea en el pizarrón, una cartulina, etc. De prefe--

rencia con dibujos, símbolos o letras de los propios alumnos, lo que se puede complementar con la escritura de la educadora representando la idea de los niños.

Así durante el desarrollo del proyecto, los niños pueden recurrir al friso para establecer la relación entre lo planeado y lo realizado, qué han hecho y qué falta por hacer.

El docente posteriormente, procederá a registrar la planeación general del proyecto en su cuaderno de planes, estableciendo una relación de juegos y actividades que favorezcan los aspectos de desarrollo del niño de manera integral. (5)

La segunda etapa es la realización del proyecto. Es el momento de poner en práctica aquello que se ha planeado, y -- plasmar objetivamente las ideas y la creatividad de alumnos y docentes, a través de juegos y actividades para los niños.

Para lograr esto, en el centro preescolar se les debe -- proporcionar una variedad de experiencias y alternativas en -- la realización de actividades con diferentes materiales y técnicas que despierten su interés, estimulen su creatividad, -- les permitan autoafirmarse al expresarse a través de la palabra, acción, color, figura, forma, movimiento, construcción, etc.

(5) SEP, Antología de Apoyo a la Práctica Docente del Nivel Preescolar, México, 1993, pp. 9, 10, 11.

La tercera etapa del proyecto consiste en la evaluación. Para efectuarla, el docente escuchará a los niños y promoverá el diálogo y la reflexión sobre las actividades realizadas, logros, aciertos, obstáculos, preferencias, experiencias, con sideraciones sobre otras posibilidades de acciones, expresando a la vez sus comentarios y observaciones.

La evaluación ofrece la posibilidad de observar, atender, orientar y promover, el avance de la acción educativa de mane ra sistemática y permanente.

El proyecto surge a partir del interés de los niños, en relación a su medio ambiente.

Una vez definido el proyecto, la maestra determina el -- nombre del mismo, dando a saber qué es lo que se determina ha cer. Seguidamente se organizan los juegos y las actividades a realizar, asimismo se puede recurrir al friso, estableciendo la relación entre lo planeado y lo realizado.

En la realización del proyecto, al alumno se le presenta una variedad de alternativas en el desarrollo de las activida des, relacionándolas con diferentes materiales y técnicas que despierten su interés a través de las figuras, colores, construcción, forma, textura, objetos palpables, palabras, acc-- ción, etc.

La evaluación se emplea para observar, atender, orientar

y promover el avance de la acción educativa de manera sistemática y permanente.

Puede mencionarse que el proceso de trabajo didáctico con metodología de proyectos es una manera de sistematizar y socializar los juegos e intereses de los niños en una tarea donde se aprenden y se desarrollan contenidos del programa, al mismo tiempo que se juega.

* * * * *

CAPITULO III

ALGUNOS ELEMENTOS TEORICOS REFERENTES AL JUEGO

CAPITULO III

ALGUNOS ELEMENTOS TEORICOS REFERENTES AL JUEGO

A. Conceptos Acerca del Juego.

El juego es el lugar donde se experimenta la vida, el -- punto donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos.

Es el espacio donde niños o adultos pueden crear y usar toda su personalidad, pero también puede ser el espacio simbólico donde se recrean los conflictos, donde el niño elabora y da un sentido distinto a lo que le provoca sufrimiento o miedo, o a volver a disfrutar de aquello que le provoca placer.

El juego es una de las actividades centrales del preescolar, ya que es la actividad central de todas las acciones desarrolladas en el jardín de niños.

Al niño le causa gran alegría jugar, a todos los niños -- sanos les gusta jugar y ser creadores en su juego: de una simple piedra pueden hacer e inventar un juguete para incorporar lo a su juego, o tal vez pueden darle vida mediante la imaginación animista o antropomorfista. Esta capacidad de dar vida durante el juego a objetos inanimados, es una característica

ca de los infantes en edad preescolar, pues el juego corresponde a una necesidad fisiológica poco comprendida por los adultos.

"Entre el adulto y el niño, en lo referente al juego, hay un malentendido fundamental. Para el adulto, el juego es sinónimo de entretenimiento, de distracción, de diversión en el sentido pascaliano del término. Permite al hombre, engañándose a sí mismo tomar una libertad, por lo demás ilusoria, con referencia a las asignaciones sociales que delimitan su lugar. El juego se opone a las actividades serias de producción, es decir, al trabajo". (6)

Es indudable que el juego es importante para los niños, porque a través de él van desarrollando sus habilidades creativas, imaginativas y psicomotoras, al mismo tiempo que les permite ampliar sus conocimientos, tener un cambio en su personalidad, representar situaciones de su vida, aprenden a relacionarse con los demás.

Mediante el juego, el niño refleja sus sentido del humor, pánico, alegría, tristeza, comunica lo que conoce y lo que desconoce, lo que quiere y a veces, lo que no quiere. Y es importante señalar que desde el inicio del jardín de niños, el pedagogo Federico Fröebel pensó en el juego y los juguetes y creó una serie de "dones" para los infantes formados por: esferas, cubos y cilindros de diferentes tamaños, para que el

(6) Jean Arfovilloux, "El Juego", en El Juego en la Entrevista con el Niño, Edit. Morova, Madrid, 1977, p. 91.

niño pudiera jugar y construir con libertad, en un ambiente natural y adecuado a su interés.

Para ese visionario educador, los "dones" desempeñan una formación al juego, sin coartar toda la creatividad que pudiera darse en la imaginación del infante al realizar sus construcciones sólo o en pequeños grupos.

Durante el juego parece aconsejable "que se suministre a los niños un material que permita realizar ciertas actividades simbólicas pero que facilite también la intervención del niño". (7)

El juego es para el niño uno de los momentos más espirituales de su vida, es acción, libertad, creatividad, imaginación, ocupación, y siempre va acompañado de alegría o de complacencia; según J. Bruner, son múltiples las funciones del juego durante la infancia, son el elemento básico y el deleite de la inmadurez humana y de ello depende, en alguna medida, del uso y del intercambio del lenguaje "hay juegos que están constituidos por el lenguaje y que sólo pueden existir donde el lenguaje está presente". (8)

Por todo lo anterior es de suma importancia que en el jardín de niños nunca desaparezca el juego, y por el contra--

(7) J. Bruner, "Jugar, Juegos y Lenguaje", en: El Habla del Niño, Barcelona, 1986, p. 45.

(8) Juan Delval, "Los Juguetes", en: El Desarrollo Humano, Madrid, 1994, p. 305.

cias preponderantes, permanentes o transitorias del sujeto, - por su estado de ánimo constante y variable". (9)

Ovidio Decroly aboga como pedagogo por la aplicación de juegos desde el inicio de la educación temprana, y subraya su éxito con los niños a quienes se les enseña jugando.

Cuando se aprende con juegos, se involucra al niño completo, además de que movilizan la atención, también permiten desarrollar la creatividad en el infante.

Decroly es el iniciador del juego educativo, razón por la cual a continuación se presentan algunos de los juegos que comúnmente se han llevado a la práctica en el jardín de niños.

Los cubos: Este juego consiste en clasificar unos cubos en una caja que contiene un número exacto de ellos. Estos cubos están coloreados de diferentes maneras en sus seis caras, poco a poco se lleva al niño a formar dibujos de mosaicos.

La clasificación de objetos: Estos juegos de selección se efectúan dentro de cajas de cuatro o seis compartimientos, de acuerdo con la dificultad que ofrecen. El material recomendado por Decroly, consiste en elementos naturales o de uso común. La selección es de objetos diversos: corchetes, botones, clavos, tornillos, plumas, etc.

(9) A. Michelet, "Juegos Didácticos de Decroly", en Los Utiles de la Infancia. El Juego, Antología Básica U.P.N., - México, 1994, p. 144.

Juegos de iniciación a las actividades intelectuales: Tiras para abrochar. Doce tiras de tela de igual longitud, 12 x 5 cm.; seis llevan de uno a seis botones, las otras seis -- tienen un número igual de ojales. Hay que unir una tira con la otra. Este ejercicio es autocorrectivo, ya que el mismo niño se da cuenta de sus errores.

Los juegos educativos responden a las siguientes características: no constituyen más que una de muchas formas que -- puede adoptar el material de los juegos, pero tiene por finalidad ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención: "Los juegos educativos irán siempre precedidos de la experiencia verdadera, es--pontánea y natural, representan un peldaño importante del conocimiento". (10)

Los juegos educativos varían con arreglo a su destino, y principalmente por las funciones y conocimientos con los que se relacionan:

- Por la edad de los niños.
- Por la técnica de corrección o de ejercicios.

(10) Decroly E. Monchamp, El Juego Educativo, México, 1992, p. 34.

- Los juegos educativos favorecen el desarrollo mental y la adquisición de conocimientos en los niños.

Los hace ser participativos y sociales, relacionan las experiencias que tienen vinculándolas con las nuevas que adquieren, en relación a sus conocimientos en el proceso enseñanza-aprendizaje, dan lugar siempre en los niños de 3 a 4 años a manipulaciones lúdicas sin fin, antes de desembocar en construcciones propiamente dichas, por ejemplo:

- Meter bolas de todos colores en una caja, sin ningún plan, ni orden, mezclando los colores.
- Palpar y deformar plastilina o pasta, sin construir nada, ni representar nada.
- Ante una lotería, apila las cartas, sin preocuparse por la correspondencia, y después las pone sobre la mesa para volver a hacer pequeños montones.

El juego de ejercicios fue iniciado por Federico Fröebel. En 1839 Fröebel abrió una institución educativa para niños de preescolar que bautizó con el nombre de kindergarden. En 1848 que fue el año triunfal para Fröebel, las asociaciones liberales de maestros adoptaron la idea de la educación preescolar y a juicio de muchos, Fröebel se convirtió, por lo que toca al aspecto educativo, en el profeta de la Organización Federal de Alemania.

Fröebel creó los dones para que los niños pudieran jugar y desarrollarse a través del ejercicio con los mismos.

Primer don, La pelota: Caja con seis pelotas hechas de lana cruda y recubierta cada una de ellas con tejido de punto de diferentes colores, de forma que tres de ellas ofrezcan los colores primitivos: rojo, amarillo y azul, y las otras tres los colores secundarios: violeta, verde y naranja.

La pelota puede estar suelta o unida a un cordel; puede tomarse con la mano, o suspendida a un caballete y que la caja sirva de peana. La madre o la educadora guía al niño en este juego y explora sus diferentes posibilidades.

- Empleo de la pelota como representante de otros objetos.
- Impresión general producida por la pelota: cultivo de la imaginación y de la afectividad. Forma, color, movilidad, lo que hoy se llamaría educación sensorial.
- Los movimientos de la pelota: organización espacial.

¿Por qué Fröebel da al niño la pelota como primer juguete? ¿no serviría cualquier otro objeto para idéntica finalidad? Desde luego que no. La pelota representa la forma primitiva, el punto de partida de todas las formas. Además, la pelota es redonda y puede ser sostenida con facilidad en la manita del niño, es elástica y no hiere, es móvil y puede dar

por ello mayor movimiento al juego, es el objeto más simple, y por consiguiente, el primero que el alma infantil puede percibir de entre el caos de cosas que le rodean.

El movimiento de la pelota puede ser: determinado, cuando se le ata a un cordel; o enteramente libre cuando se la tira dejándola caer. Primeramente se suspende la pelota encima de la cuna, de modo que el niño esté hechado en posición que le permita seguir con la vista los movimientos del juguete.

Cuando la madre hace jugar al niño con la pelota, acompaña con un canto el juego, los sonos melódicos de su voz, junto con los movimientos del juguete, producen en el niño una sensación dulce, que despierta sus sentimientos y vivifica el alma.

El movimiento más simple es el del péndulo, el movimiento horizontal, la madre canturrea:

¡Bim, bum, bim, bum!

¡Tic, tac, tic, tac!

¡Aquí, allá, aquí, allá!

Para dar una nueva impresión al niño, se combina este movimiento con otro objeto por encima del cual se hace pasar y volver a pasar la pelota:

¡Hacia aquí, hacia allá!

¡Hacia aquí, hacia allá!

Poner el juguete en relación con el mismo niño es una operación de gran importancia para él, puesto que sólo cuando el niño siente que una cosa se relaciona con él, le despierta verdadero interés.

En la actualidad, los juegos de ejercicio consisten en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tengan un fin adoptivo, pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido, muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego, que van desarrollando los músculos y ejercitan todas las partes del cuerpo del infante.

En el juego de ejercicio, los niños van desarrollando todas las partes de su cuerpo, también van sacando toda la energía acumulada, evitando que estén tensos, nerviosos e irritables. Estos juegos son: atar y desatar los cordones de sus zapatos, meter y sacar los bloques de una caja, saltar de arriba hacia abajo, etc.

El juego simbólico, se manifiesta entre los dos, tres, seis y siete años, y se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades.

Los símbolos adquieren su significado en la actividad, los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a la

tiendita, la caja de cartón es un camión. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos.

Según Jean Piaget, el juego simbólico es una manifestación del pensamiento egocéntrico: "Su función consiste, efectivamente, en satisfacer al yo merced a una transformación de lo real en función del yo, merced a una transformación de lo real en función de los deseos". (11), El niño que juega a la comidita rehace su propia vida pero transformándola, resolviendo sus conflictos, porque la vive a su muy particular manera de pensar, compensa y completa la realidad con la ficción.

En relación a los juegos simbólicos, los niños representan sus angustias, frustraciones, deseos, etc. En la ejecución de los juegos mediante objetos palpables, por ejemplo: representan ser jefes de soldados, con muchos soldaditos de plástico u otro material. También al jugar a ser doctor o enfermera, lo representan con una muñeca haciendo como que la están inyectando; aquí ellos recuerdan cuando se les lleva al doctor y por alguna razón se les aplica una inyección y lloran, y en el juego simulan que la muñeca llora también, cuando la están inyectando.

Los juegos simbólicos son juegos prácticos y palpables en los cuales los niños crean y recrean sus vivencias cotidianas.

(11) Jean Piaget, Seis Estudios de Psicología, Edit. Ariel, Barcelona, 1989, p. 40.

Juego de reglas: De los seis años a la adolescencia, -- los juegos son de carácter social y se realizan mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego y en la competencia, generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane. Esto obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación del egocentrismo.

Los juegos con reglas conducen a los niños a propósitos educativos. Existen niños que rápido entienden las reglas, otros que con poco trabajo las entienden, pero esto es que en ellos aún existe el egocentrismo, el cual van dominando mediante los juegos, y van adquiriendo un cambio de conducta -- con sus compañeros y con lo que les rodea.

Los juegos son muy importantes, ya que reproducen las acciones que viven cotidianamente, y son: carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc., o intelectuales como cartas, damas, etc.

Las reglas de los juegos en el jardín de niños han de -- ser simples, intuitivos y entendibles para los pequeños, por lo tanto es poca la exigencia al respecto, dado que en el centro preescolar se da más importancia a otros tipos de juego -- como el simbólico, o el de ejercicios.

C. El Juego en mi Escuela.

El juego en el centro escolar es un medio por el cual el niño desarrolla sus potenciales y forma el sentido social, relacionándose con sus compañeros aprende a conocer diversas exigencias grupales, elegir entre diferentes conductas, dependiendo de las características individuales.

Una, como educadora, orienta a los niños hacia el juego, como: las escondidas, las muñecas, la comidita, la lotería, a ser mamá o papá, etc.

Existen juegos que tienen reglas simples, unos niños las entienden, y otros por imitación las aplican sin entender su sentido, asimismo existen niños que manifiestan sus decisiones de egocentrismo en el juego, y es cuando se presentan dificultades para adaptarse con los demás participantes de los juegos.

Cuando los niños muestran dificultades para jugar con reglas, yo como educadora, empleo en ese momento actividades libres para no aburrir a los niños, conduciéndolos hacia un sentido placentero y emotivo.

El juego forma parte del proceso educativo en el Programa de Educación Preescolar. Ya que es un medio fundamental para que los niños se ambienten con sus amiguitos de la escuela, así como también, por medio del juego expresen sus conoci

mientos, sus destrezas, alegrías, tristezas, etc.

Los niños, a través del juego, van desarrollando sus habilidades psicomotoras, existe un juego que les llama mucho - la atención, y se refiere a nuestras tradiciones y costumbres este juego es la corrida de toros. En este juego he podido - observar, que hasta el niño más tímido participa, y va teniendo un cambio en su estado de ánimo, se hace más participativo y comunicativo al jugar con sus compañeritos este juego de toros.

Asimismo, jugando van adquiriendo nuevos conocimientos, combinándolos con los ya conocidos van ampliando su saber intelectual, aprenden también a respetarse entre compañeros, a dejar de ser egoístas, respetan también las reglas de juego -- cuando se les señala, etc.

La importancia del juego en el niño, constituye una de - las actividades principales, ya que por medio de él reproduce las acciones que vive cotidianamente.

El juego forma el sentido social de aquellos que lo com- parten, los hace aprender a tomar acuerdos, a integrarse al - grupo a compartir sentimientos, ideas, etc. Asimismo permite al niño familiarizarse con las actividades de su medio ambien- te.

Mediante la práctica cotidiana, yo, como educadora, voy

observando cómo es que conforme los niños crecen, van desarrollando capacidades para realizar juegos nuevos, que tienen una organización más complicada.

Es importante señalar que todas esas formas de juegos, los niños los desarrollan en distintos espacios como son, la casa y la escuela.

Dentro de los juegos que más se desarrollan en mi centro escolar están:

Nombre: **Las canicas.**

Objetivo: Estimular el desarrollo de la capacidad al coordinar puntos de vista y la autonomía del niño.

Descripción: Se pinta un cuadrado y dentro se ponen las canicas, el niño que logre sacar del cuadrado las canicas, o que saque más canicas, tirándola con otra canica, será el ganador.

Nombre: **Juegos de arena.**

Objetivo: Favorecer en los niños el proceso de observación, peso y textura.

Descripción: Los niños llenan diversos recipientes con arena, trasladándolos de un lugar a otro, formando pequeñas montañas, o en determinado momento forman diversas figuras con la arena.

Nombre: Taktin K'u'uŷ.

Descripción: Se sienta una fila de niños con las manos en la espalda, tendrán una prenda que se pasarán de una mano a otra, sin que se vea. Delante de la fila se pondrá un niño que tratará de adivinar quién trae la prenda, mientras tanto, otro niño camina detras de la fila diciendo tatkin k'u'ul.... El será como un juez que verá que los niños que esconden la prenda no le hagan trampa al que adivina. Si el niño que está al frente se equivoca al adivinar, el que tenga la prenda levanta la mano con ella y grita !palomita volando! si al contrario, el niño del frente adivina, el que tenga la prenda pasa a adivinar y sigue el juego.

Nombre: T'i'injo'roch.

Descripción: En este juego participan desde dos o más niños, quienes reciben órdenes antes de iniciar el juego, que consiste en dar vueltas al t'i'injo'roch para que gire, (éste consiste en una tapa de refresco, aplanada, con dos pequeños orificios por los que se atraviesa un hilo, para hacerlo girar). Los niños que no pudieron hacerlo girar se les elimina y comienza de nuevo, así hasta que queden los finalistas, quienes compiten realizando diferentes ejercicios girando el t'i'injo'roch, el que más destaque será el ganador.

Nombre: Milano.

Descripción: Este juego consiste en formar un círculo -

con los niños agarrados de mano, girando mientras entonan el canto de Milano, terminado el canto, se le va a preguntar a otro niño que se instaló fuera del círculo, si ya viene Milano, dependiendo de lo que diga, siguen girando y cantando, hasta que de pronto vean que se aproxima Milano y arrancan a correr; al primer niño que agarre el que hace de Milano, ese pasará a ocupar el lugar de Milano. Y así varias veces hasta que se acabe el juego.

Nombre: Sirenita de la mar.

Descripción: El juego consiste en formar un túnel con dos niños agarrados de las manos, y se les designa un nombre: uno será aguja y el otro hilera. Los demás niños van pasando en una sola fila bajo el túnel y al último de la fila se le atrapa y le preguntan dónde quiere ir: con la aguja o con la hilera, de lo que responda depende detrás de qué niño se formará, así sucesivamente, hasta que todos los niños hayan elegido formarse detrás de aguja o de hilera. El juego termina cuando el que tenga más niños, por ejemplo, aguja y sus niñitos, van a pescar a los niños de la hilera. El juego termina cuando todos los niños de hilera son pescados.

Nombre: Brinca soga.

Descripción: Este juego consiste en que dos niños agarran una soga por sus extremos y la van girando, mientras otro niño la va brincando. El juego termina cuando el niño

que está brincando topa su pie con la soga, perdiendo automáticamente. Otro niño pasa a seguir brincando, y así sucesivamente hasta que todos los niños brinquen la soga.

Nombre: La gallinita ciega.

Descripción: Este juego consiste en vendarle los ojos a un niño y se le hacen diversas preguntas como: ¿por dónde sale la luna? ¿por dónde sale el sol? etc., luego se le dice: ¡péscame si puedes! y los niños arrancan a correr; cuando logra pescar a algún niño o niña, ese será la gallinita ciega. El juego termina cuando a todos les toca ser gallinita ciega.

Nombre: A pares y nones.

Descripción: Este juego consiste en formar un círculo con los niños agarrados de la mano, y van cantando a pares y nones, cuando terminan de cantar, los niños se sueltan y van buscando su pareja, el niño que no tenga pareja pierde y queda eliminado, y así sucesivamente hasta que acabe el juego.

Nombre: Busca busca.

Descripción: Este juego consiste en que se designa un niño que va a buscar a sus compañeros. En determinado lugar al que llaman base, un niño, con los ojos cerrados, cuenta -- hasta diez, terminando de contar se pone a buscar a sus compañeros, si alguno logra agarrar la base sin ser atrapado, el mismo niño seguirá buscando, pero si logra encontrar a algún

niño de los que están escondidos, sin que le agarren la base, ya no buscará él, sino que al niño que encontró, ese seguirá buscando a sus compañeros, y así sucesivamente.

Nombre: A la rueda, la rueda de San Miguel.

Descripción: Este juego consiste en formar un círculo - con los niños agarrados de la mano, cantando el canto de La - rueda de San Miguel, terminado el canto se designa un niño -- que se voltee de burro, y siguen girando hasta que todos los niños que participan en el juego se volteen de burro, que es cuando el juego termina.

* * * * *

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

El juego es muy importante en la vida del niño ya que le permite ambientarse, socializarse y comunicarse.

Mediante las características individuales de cada niño, el juego permite que éstos se desarrollen por medio de la comunicación, así mismo, los niños van teniendo cambios de conducta en su personalidad, se hacen más participativos con sus -- amiguitos y con el medio que los rodea.

En relación a su medio familiar, hasta la actualidad - - existen padres de familia que tienen en mente que los niños van a aprender a leer y a escribir en el kinder, no van a ju- gar. Lo cual mediante diversas visitas domiciliarias y pláti- cas se les ha logrado concientizar al respecto, explicándoles que el juego es muy importante para los niños, ya que por es- te medio los niños se van ambientando, comunicando, adquirien- do conocimientos, y van desarrollando sus habilidades en general.

Mediante los diversos juegos que realizan los niños en - la calle se van poniendo reglas que son aceptadas por todos y van llevando a efecto en el proceso del juego.

En el centro preescolar, la globalización permite que -

los niños vean las cosas en un todo, que poco a poco ellos -- van analizando por partes. En lo psicológico, los niños van desarrollando el pensamiento sincrético, en el cual ellos captan la realidad por totalidades. Así mismo los niños se van socializando, aprendiendo a comprenderse y a tolerarse entre ellos mismos.

En lo que respecta a lo pedagógico, yo como educadora, - respetando los intereses de los niños en relación a sus avances y retrocesos, los voy estimulando mediante el juego, para que construyan nuevos aprendizajes para ellos; en relación al método de proyectos se realizaron diversas actividades, eva--luándolas de acuerdo a lo observado en vinculación con los -- juegos y sus capacidades.

Los juegos educativos favorecen el desarrollo de ciertas funciones mentales y van precedidos de la experiencia verdadera y natural que se llevan a efecto con los juegos de ejercicios, simbólicos, de reglas, dramático, y juegos con la madre los niños van desarrollando sus potenciales psicomotoras, representan la vida real, sus angustias, deseos, superan el egocentrismo, se hacen cooperativos, aceptan las reglas de los - juegos, adquieren habilidades, se comunican y participan en - las actividades de la sociedad.

Puede mencionarse que el juego es el medio privilegiado la través del cual el niño interactúa sobre el mundo que lo ro

deja, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido, siendo la base primordial para su desarrollo.

Los niños organizan juegos espontáneos entablando sus -- propias reglas, por ejemplo: juegan pesca-pesca, busca-busca, de toros, gallinita ciega, etc., entre ellos mismos se van -- adaptando cada uno a su manera de ser y actuar, al mismo tiempo van desarrollando sus potenciales cognoscitivas, afectivas y sociales.

Las reglas del juego las establecen ellos mismos bajo -- ciertas normas, que todos los participantes deben conocer y -- respetar, así mismo, en los juegos hay perdedores y ganadores lo cual ellos tienen que aceptarlo, aunque ello es un proceso en cada niño, sin embargo la metodología de los proyectos es favorecedora del proceso de socialización mediante el juego.

* * * * *

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA

- ARFOVILLOUX, Jean, El Juego en la Entrevista con el Niño, -
Edit. Morova, Madrid, 1977, 152 p.
- BRUNER, J., El Habla del Niño, Barcelona, 1986, 45 p.
- DECROLY, E. Monchamp, El Juego Educativo, México, 1992, 184
p.
- DELVAL, Juan, El Desarrollo Humano, Madrid, 1994, 265 p.
- PIAGET, Jean, Seis Estudios de Psicología, Edit. Ariel, Bar-
celona, 1989, 227 p.
- SAINZ, Fernando, Valor Pedagógico del Método de Proyectos, -
Edit. Lozada, Buenos Aires, Argentina, 1961, 152 p.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA (SEP), Antología de Apoyo a
la Práctica Docente del Nivel Preescolar, México, -
1993, 152 p.
- Desarrollo del Niño en el Nivel Preescolar, Méxi-
co, 1992, 38 p.
- Programa de Educación en el Nivel Preescolar, Mé-
xico, 1992, 89 p.
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL (UPN), Los Utiles de la In--
fancia, El Juego, Antología Básica, México, 1994, -
144 p.

* * * * *