



720281

**ALTERNATIVAS DIDACTICAS PARA FAVORECER
EL DESARROLLO DEL LENGUAJE A TRAVES
DEL JUEGO EN LA EDUCACION PREESCOLAR**

**T E S I S I N A
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN
EDUCACION PREESCOLAR**

P R E S E N T A

Rosa María Cruz Chandomi

042320479

DICTAMEN PARA TITULACION

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas 31 de JULIO de 1997

C. ROSA MARIA CRUZ CHANDOMI

PRESENTE:

El que suscribe, presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: " ALTERNATIVAS DIDACTICAS PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL LENGUAJE A TRAVES DEL JUEGO EN LA EDUCACION PREESCOLAR". - - - - -

opción T E S I N A . - - - - -
a propuesta del asesor C. MPRO. JORGE NANGUSE RAMIREZ. - - - - -

manifiesto a usted que reúne las pertinencias pedagógicas, para dictaminarlo favorablemente y autorizarle presentar su examen profesional.



ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 071
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

MC. JOSE FRANCISCO NIGENDA PEREZ
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
UPN, UNIDAD 071

VHGG/CJGS/mem. y

DEDICATORIAS

A DIOS

Por todas las bendiciones recibidas, en darme la suficiente fe, sabiduría y fijarme una meta mas en mi vida

A MI MADRE E HIJA

Que son parte de mi vida, por brindarme todo el apoyo, cariño y comprensión hoy y siempre gracias con todo mi amor

A MI ASESOR

Por el apoyo brindado en la elaboración de esta tesina.

PERSONAL DOCENTE

Que laboran en la Universidad y que de alguna forma me brindaron su apoyo. Gracias.

INDICE

Pág.

<i>INTRODUCCION.....</i>	<i>1</i>
--------------------------	----------

CAPITULO 1

LA EDUCACION PREESCOLAR Y EL JUEGO

<i>1.1. Antecedentes históricos.....</i>	<i>5</i>
<i>1.2. Aproximación conceptual del juego.....</i>	<i>9</i>
<i>1.3. El juego en preescolar.....</i>	<i>12</i>

CAPITULO 2

EL JUEGO Y EL LENGUAJE

<i>2.1. Etapa representativa o preoperacional.....</i>	<i>18</i>
<i>2.2. Tipos de juegos.....</i>	<i>27</i>
<i>2.3. El lenguaje.....</i>	<i>32</i>

CAPITULO 3

ALTERNATIVAS PEDAGOGICAS PARA FAVORECER EL DESARROLLO DEL LENGUAJE A TRAVES DEL JUEGO

<i>3.1. El juego que más me gusta.....</i>	<i>38</i>
--	-----------

3.2. <i>La comunicación</i>	39
3.3. <i>El barco</i>	40
3.4. <i>Alto a la guerra</i>	41
3.5. <i>El caracol</i>	43
3.6. <i>La perinola</i>	45
3.7. <i>El desarrollo del lenguaje</i>	47
<i>CONCLUSIONES</i>	51
<i>BIBLIOGRAFIA</i>	54

INTRODUCCION

En el presente ensayo se hace un análisis teórico-metodológico del desarrollo del lenguaje en la educación preescolar, se plantean algunas "Alternativas pedagógicas para potenciarlo a través del juego", se hace la revisión de algunas conceptualizaciones respecto al lenguaje y al juego, sobre todo en sus aspectos fundamentales.

El propósito de este trabajo es proponer algunas estrategias didácticas que favorezcan la potenciación del lenguaje como uno de los elementos de mayor relevancia para el desarrollo intelectual del niño, así como para la socialización del mismo.

En su estructura presenta un primer capítulo que se titula "La Educación Preescolar y El Juego", en el cual se hace un análisis de la importancia que tiene el juego como estrategia didáctica en el nivel preescolar, señalando que es necesario tomar muy en cuenta que los niños de esta edad deben tener variadas experiencias al relacionarse con sus compañeros, la educadora y el medio en que interactúan.

Por ello, en el jardín de niños es de suma importancia atender todos los aspectos que ayuden al desarrollo integral del niño, especialmente el lenguaje ya

que al transitar del hogar al jardín experimenta algo nuevo en su vida social, al empezar a relacionarse con otros niños. Por último, se plantea una aproximación conceptual del juego y los objetivos que se pretenden alcanzar con este trabajo.

En el segundo capítulo "El Juego y El Lenguaje", se abordan algunos referentes teóricos de la teoría psicogenética, principalmente el periodo en que se encuentran los niños de preescolar. La importancia que tiene el juego para favorecer su desarrollo psicomotor, cognitivo y afectivo.

El juego le permite poder adaptarse a su medio y al grupo social del que forma parte, a partir de la interacción con otros niños, en el que se favorece el desarrollo del lenguaje. Con estas actividades se logra la integración del niño al proceso educativo.

En el tercer capítulo "Alternativas pedagógicas para favorecer el desarrollo del lenguaje a través del juego", aquí se plantean algunas actividades que se consideran importantes para facilitar en el niño el desarrollo del lenguaje.

Las actividades que aquí se proponen están fundamentadas en los juegos significativos, con la finalidad de coadyuvar a su desarrollo integral. Por tanto, en

el presente ensayo se proponen algunas alternativas metodológicas más acordes al proceso cognitivo por el cual atraviesa el niño, con la finalidad de potenciar su desarrollo y experiencias significativas que le facilitarán la construcción de su conocimiento en los siguientes niveles educativos.

CAPITULO 1

LA EDUCACION PREESCOLAR Y EL JUEGO

1.1. Antecedentes históricos

Dada la importancia de la atención del niño en su más tierna infancia, puede afirmarse que el inicio de la educación preescolar comienza desde el nacimiento. Si concebimos a las madres como educadoras, se debe considerar que desde el hogar, el niño adquiere hábitos que le ayudarán a la formación de su personalidad.

Retomando los planteamientos de Federico Fröebel, quien otorgó a las madres esta importante y delicada labor, se percató de que pocas mujeres poseían la preparación cultural necesaria para cumplir con dicho cometido y que tampoco podían dedicar a sus hijos todo el tiempo requerido.

Como es sabido existen familias en donde las madres tienen que abandonar el hogar para dedicarse a algunas labores fuera del mismo, por tanto, los pequeños quedan bajo la custodia de la abuela o de un hermano mayor. Por ello, el interés de la creación de los centros de educación preescolar, nace de una necesidad social y familiar, que ha existido a través de los tiempos.

"La educación preescolar se introdujo en México retomando el concepto de Kindergarten de los Estados Unidos. Posteriormente a estos centros educativos se le denominó escuela de párvulos"¹.

1.- Sondo, Fernerly Violeta de, Origen y evolución de la escuela para educadoras, p.40.

En México la educación preescolar institucionalizada nace a principios de siglo, es entonces cuando se fundan las primeras escuelas de párvulos en las que se trabajaba con material fröebeliano para el logro de los propósitos educativos.

En ese entonces se consideraban como actividades las que consistían en ejercicios de tipo ocupacional como: coser, picar, tejer, recortar, doblar, cuentos, conversaciones, cantos y juegos, así como el cuidado de plantas y animales domésticos.

El personal directivo y docente que laboraban en estas primeras instituciones fueron profesoras normalistas, que por interés propio se habían especializado en otros países. Entre ellas encontramos a las profesoras: Rosaura Zapata y Bertha Von Glumer y Leyva, quienes impulsaron la educación preescolar en México con miras a simientarla y hacer posible la realización de la misma con un sello nacionalista.

En este sentido, encontramos que:

"En el año de 1910 surge en la escuela normal para maestros de la ciudad de México, el curso para educadoras, mismo que fue dirigido por la profesora Bertha Von Glumer durante cuatro años consecutivos, apoyando a las profesoras

Rosaura Zapata, Carmen Ramos y Josefina Ramos. La primea generación de educadoras egresan el año de 1912, siendo empleadas en las escuelas de párvulos establecidas en aquel entonces"².

A partir de entonces se instituyen en las escuelas normales cursos para educadoras, considerando un plan de estudios que contenía materias de: filosofía fröebeliana, literatura del kindergarten, ocupaciones, juegos y educación musical; dichos cursos se estudiaban en horario vespertino.

En 1928 se vuelve a reestructurar la educación preescolar, creando la inspección general de jardines de niños quedando a cargo de la profesora Rosaura Zapata, en el cual se instituyen los principios necesarios para el trabajo educativo. Entre dichos principios se señalaban los siguientes que todavía se consideran:

- "Que el ambiente que reine en el jardín de niños sea un ambiente de hogar, natural, sencillo y de confraternidad.*

- Que las actividades en el jardín de niños estén de acuerdo con la edad y grado de desarrollo del párvulo y en relación con las experiencias de éste en su mundo infantil.*

²- Sordo, Fernerly Violeta de. Origen y evolución de la escuela para educadoras. p. 44.

- *Que la institución jardín de niños sea netamente nacional y ofrezca al niño todas las oportunidades que tienden a despertar en su espíritu el conocimiento de su patria y el amor hacia ella.*
- *Que las actividades sean ocasionales y no resultado de un horario fijo y determinado.*
- *Que se acepte la denominación jardín de niños, ya sea para desterrar el uso de vocablos extranjeros en nuestra obra de nacionalización de esa institución"³.*

El objetivo principal de los jardines de niños es el de superar la formación familiar, social y afectiva de los educandos, así como, también, favorecer el desarrollo adecuado de la motricidad y educación física, propiciando un ambiente acorde al desarrollo y madurez de esta etapa infantil.

Continuando con el desarrollo histórico de la formación profesional de las educadoras en México, encontramos que:

“En el año de 1952 se hicieron reformas en los planes de estudio para educadoras quedando de la siguiente manera: psicología infantil, literatura infantil, material didáctico, educación musical, cantos y juegos”⁴.

³.- Secretaría de Educación. n siglo de jardines de niños. pp. 12-13.

⁴.- Posada, Hermida Elba de. La reforma en la escuela normal para educadoras. p. 52.

Actualmente se han venido dando reformas a los planes de estudio para estar acordes a los tiempos en que estamos viviendo, considerando de prioritaria atención el desarrollo del niño y su lenguaje a través de los bloques: juegos, expresión rítmica, naturaleza y gráfico plástico. Los cuales se encuentran entre las dimensiones sociales, afectivas, físicas e intelectuales que ayudan al niño a favorecer su madurez.

1.2. Aproximación conceptual del juego

El juego se ha conceptualizado como el móvil en el proceso de la evolución infantil, a través de ello se desarrollan potencialidades de expresión de ideas, sentimientos, fantasías, ejercitación espontánea, es decir, es una actividad creadora.

"El juego es una actividad social, en la cual gracias a la relación con otros niños se logran adquirir roles que son complementarios del propio"⁵.

Es decir, el juego es un medio donde el niño, a través de su accionar, se socializa interactuando con otros niños y va acrecentando su lenguaje. En el juego

⁵.- UPN. El juego. Antología UNP, p. 15.

se dan representaciones que el niño observa en la vida diaria, de acuerdo al medio en que se desenvuelve.

Debe considerarse al juego como una actividad principal en la vida del ser humano; el cual se manifiesta preponderantemente en la edad infantil. Es una actividad placentera que realiza una persona durante un período determinado con la finalidad de aprender algo nuevo que le ayudará a su desarrollo físico e intelectual y contribuya a su desenvolvimiento en la sociedad.

A través del juego se da la experimentación y la afectividad, las relaciones humanas entre edades, clases y sexos, e incluso la interrelación entre el sujeto y el medio. Su particularidad fundamental es que a través del mismo se representa de manera simbólica lo que el niño observa en su mundo circundante, es decir, las acciones de las personas que da a conocer con su imaginación infantil.

También potencia el trabajar en grupo, con la posibilidad de compartir experiencias, considerando que es un medio eficaz para dar seguridad, firmeza, independencia, responsabilidad, demostrar sentimientos y favorecer el desarrollo del lenguaje en el niño.

Es un medio de expresión espontánea en su crecimiento, un impulso a sus

deseos de continuar jugando en lugar de reprimirlo y aumenta considerablemente su importancia si se torna creativo.

Con el juego se realizan actividades de construcción y creación ya que se puede observar a los niños entregados a sus juguetes, a pacientes construcciones, a la destrucción de lo construido y a la reconstrucción de los mismos, en donde desarrollan su imaginación y creatividad. Además se considera como comunicación y representación. En tanto, permite establecer diálogos con otros niños y adultos. Es representación porque da a conocer de manera escenificada lo que percibe el niño del mundo exterior y lo proyecta en sus juegos.

Con todo esto, se considera que el juego es importante como preparatorio para la adquisición del desarrollo del lenguaje, que sirve como estímulo en los procesos de aprendizaje del niño, y es lo más sobresaliente en esta etapa infantil, es una actividad fundamental que responde a las necesidades sociales y ayuda al niño a identificarse.

Generalmente el juego es un aspecto importante en el desarrollo armónico de la vida del niño. Gracias al juego, en ellos, crece el alma y la inteligencia. Representa en el niño el papel que desempeña el trabajo en el adulto.

1.3. El juego en preescolar

El juego es una actividad natural y espontánea de los niños y a la vez un medio necesario para lograr el desarrollo motriz de los preescolares, el cual cumple con una función muy importante cuando se incluye en el proceso pedagógico para desarrollar el lenguaje.

Cuando el pequeño se le propicia su aprendizaje a través del juego, se le está apoyando en la construcción de sus ideas y puntos de vista, debido que en el juego van ligadas determinadas reglas a las que los pequeños aceptan y contribuyen para que su actuación sea de manera participativa, poco a poco van considerando las ideas y puntos de vista de los demás y aceptando con mayor facilidad reglas más complejas en los juegos.

A través del juego se incorpora el pequeño a la colectividad que le sirve para ampliar y precisar sus puntos de vista que llegan a integrar sus cualidades morales como individuo. Desde el momento que el niño actúa, observa o imita, va viviendo las experiencias externas, y con ello va cumpliendo con un proceso de desarrollo socioemocional que le favorece ampliamente en su aprendizaje y creación de ideas.

Como se sabe el niño preescolar convierte en juego cualquier actividad que realice, por ello, es importante que entre las actividades preescolares, la educadora considere determinados juegos que vayan acordes con las edades de los alumnos, tomando en cuenta sus diferencias individuales. Por tanto, dentro del aula es necesario tener el material al alcance de los niños, en forma atractiva y llamativa para atraer la atención de los mismos y hagan uso de dicho material. Por supuesto, también hay que inculcarles que ordenen y utilicen el material cuidándolo.

Es de vital importancia observar al niño en los diversos juegos que participa, para seguir en todo momento su evolución madurativa. Entre los juegos en preescolar que contribuyen a ello, se encuentran: los juegos de encajes y ensamblajes, el uso de tijeras, atar agujetas en zapatos de plástico, abrochar, subir y bajar sierre en el dado de tela, etc. Con ésto se ponen a prueba la coordinación visual motora y a la vez aprenden a ser independientes.

Canalizar la agresividad del niño a través del juego, es otro aspecto importante que la educadora debe de considerar, esto se podrá lograr al proponerle juegos corporales como: cavar la tierra para sembrar algo, mezclar la pasta para modelar, transportar o cargar objetos voluminosos, dar de patadas a un balón, etc.

Es muy positivo dar a los niños materiales diversos que les permitan escoger

las actividades que desean realizar como: pintura, modelado con plastilina o barro, colorear imágenes; es decir, una mayor cantidad de materiales con que se cuente o se pueda adquirir, de manera, que el niño pueda realizar actividades creadoras por su propia imaginación.

"El niño debe jugar sin darse cuenta que se le está educando para que cuando sea mayor, solo recuerde que a su paso por el jardín de niños, jugó y fue feliz"⁶.

Es decir, el niño durante esta etapa, todo lo que realice es considerado juego ya que para él jugar es lo primordial, pero cuando en el juego se le permite la construcción de nuevas ideas, va construyendo su pensamiento y desarrollando su lenguaje, y aún más, si se da en un ambiente de alegría y compañerismo la experiencia vivida no se olvidará.

La edad preescolar se considera la edad de la formación de los futuros adultos, así como también la etapa del desarrollo motor, social, intelectual y afectivo. Los objetos que ayudan a los niños a palpar texturas, observar formas, tamaños, pueden ser recolectados por ellos mismos, como son: botones, semillas diversas, cajas de diferentes tamaños, cintas de diferentes colores, papeles, cartones, etc.

⁶- S.E.P. Educación preescolar. p. 99.

"Otro tipo de juego que el niño realiza en preescolar y contribuye a su formación, son los de construcciones con madera de diferente grosor, figuras geométricas de diferentes colores, que pueden ser de madera u otro material, con los que se pueden favorecer las actividades lógico-matemáticas"⁷.

Estas primeras experiencias comunes en el jardín de niños, darán pauta a diversos diálogos con los niños entre sí y a la vez diferentes formas de relaciones colectivas. Entre otros juegos se pueden mencionar: los juegos musicales con ritmos, rondas, juegos de guerra o policías, que el niño suele jugar y que se le debe dar la libertad necesaria, siempre y cuando no lleguen a lastimarse entre compañeros.

Con todo lo antes expuesto, se considera que el valor pedagógico del juego, es muy importante para fomentar y fortalecer los intercambios de comunicación y desarrollo del lenguaje en los niños.

El propiciar las relaciones amistosas entre ellos en los juegos a realizar, dependerá del interés y el afán de los niños por participar.

En la educación preescolar el juego como estrategia didáctica es lo más

⁷.- Aleksandrov, A. y A. Kolmogorov. La matemática: su contenido, métodos y significado. p. 66.

recomendable en este nivel, ya que el juego es parte de la naturaleza misma de la vida del niño; a través del juego el niño va adquiriendo experiencias, favoreciendo su desarrollo integral y construyendo su conocimiento.

CAPITULO 2

EL JUEGO Y EL LENGUAJE

2.1. Etapa representativa o preoperacional

Este período se da de los dos a los siete años, aproximadamente. Este es un periodo de transición entre las conductas de autosatisfacción y de socialización, va de la inteligencia práctica al plano representacional. Se llama así, porque en él se preparan las operaciones, es decir, el pensamiento lógico-matemático que se caracteriza por la reversibilidad.

Este período es especialmente importante para el propósito del presente trabajo ya que las edades de los niños que nos ocupa oscilan entre los tres y seis años, por lo cual todos ellos se encuentran en este periodo. Sin embargo, no sólo debemos insistir en lo que el niño le falta para llegar al periodo operatorio, sino debemos estudiar sus características psicológicas.

Lo más interesante del periodo preoperatorio, y alrededor de lo cual gira todo el desarrollo, es la construcción de la idea de mundo en la mente del niño, es decir, la capacidad de construir su idea, de todo lo que lo rodea. Al formar su concepción del mundo, lo hace a partir de imágenes que él recibe y guarda, interpreta y utiliza para anticipar sus acciones, para pedir lo que necesita y expresar lo que siente.

En síntesis en este período el niño aprende a transformar las imágenes estáticas, y con ello, utilizar el lenguaje y los diferentes aspectos de la función semiótica que subyacen en todas las formas de comunicación. Aquí abordaremos, aunque sea someramente, los diferentes sistemas de representación como son: la percepción, la imitación, la imagen mental, el juego, el lenguaje y el dibujo según Piaget. Todo lo anterior tiene repercusiones sobre el desarrollo integral del niño.

La representación: durante el período sensoriomotor el niño ha aprendido a reconocer a las personas que están cerca, a jugar con los objetos, a buscar los juguetes que lanza, en fin a balbucir y a utilizar un lenguaje incipiente. Pero lo más interesante consiste en que llega a encontrar instrumentos sencillos para prolongar sus capacidades físicas, con lo que evidencia sus capacidades mentales, es decir, su inteligencia práctica va a crecer y a volverse cada vez más interna, en el sentido de que podrá pensar en muchas cosas, no solo en imágenes, sino especialmente a través de sistemas simbólicos como el lenguaje.

Entre los sistemas simbólicos se puede hablar no sólo del lenguaje, sino también del juego, el dibujo, la imitación la imagen mental y el sistema escrito de la lengua. A todo esto lo llamamos función semiótica.

"Por semiótica se entiende, cualquier sistema que nos permita comunicarnos

por medio de simbolisaciones o representaciones. Esta se caracteriza por la capacidad que adquiere el niño para no tener que actuar directamente sobre los objetos, sino para hacerlo a través de un elemento que lo sustituye, es decir, lo representa"⁸.

Los sistemas de representación se denominan significantes. Al objeto representado lo llamamos significado, por ejemplo: el significado de la palabra vaso es un objeto, generalmente de vidrio que sirve para tomar líquidos.

Significado = objeto de vidrio para tomar líquidos.

Significante = palabra o dibujo que representa ese objeto.

Según el tipo de relación entre el tipo de significante y significado, podemos identificar señales, símbolos y signos. La palabra escrita será un signo de un signo.

La representación: la capacidad de representación consiste en la posibilidad de utilizar significantes para referirse a significados. El significante representa el objeto al que se refiere y designa ese significado que puede ser un objeto, una situación o un acontecimiento.

La utilización de significantes abre inmensas posibilidades para el desarrollo del pensamiento. El sujeto no tiene que actuar materialmente sobre la realidad sino

⁸- COLL, César, Palacios J. y Marchesi A. (compiladores). Desarrollo psicológico y educación II. Psicología de la educación p. 53.

que puede hacerlo de manera simbólica. Esta capacidad permite la construcción de representaciones o modelos complejos de la realidad.

Los significantes pueden ser de tres tipos: señales, símbolos y signos. Piaget denomina esta capacidad función semiótica.

Señales: el significante está directamente ligado al significado, porque parte de él o porque ambos están ligados y se producen juntos. Por ejemplo, el humo es una señal con índice de fuego, la aparición de una mano es un índice de la presencia de una persona.

Símbolo: el símbolo guarda una relación motivada con aquello que designa. Por ejemplo: el dibujo de una casa, es el símbolo de la casa, el letrero de una línea ondulada en una carretera indica la próxima presencia de una curva.

El niño que cabalga sobre un palo lo está utilizando como símbolo de un caballo. El juego simbólico infantil se caracteriza por la utilización de símbolos, el símbolo guarda una mayor distancia con lo que designa la señal.

Signo: los signos son significantes arbitrarios que no guardan relación directa con el significado. Por ejemplo: los signos matemáticos, como son: + , = o

las palabras del lenguaje que son signos arbitrarios (con la excepción de las onomatopeyas). La distancia entre el significante y el significado es máxima.

La Percepción: se dice que el ser humano desde que nace tiene percepciones, es decir, que las sensaciones que están en la base de la percepción permiten que algo llegue a nuestra mente en forma significativa. Las percepciones son simples o complejas según las sensaciones que intervienen en ella. Las percepciones tiene la característica de que, para darse, requieren de la presencia del estímulo, por ejemplo: una luz es percibida por el individuo mientras ésta permanece, una vez que desaparece se acaba la percepción de la luz. Así percibimos los objetos que nos rodean y todos los que tienen características físicas que permiten que nos demos cuenta de su existencia.

Estas son percepciones sobre los objetos externos al cuerpo humano, que se realizan por los cinco sentidos o por combinación de los mismos: percibimos los cambios o fenómenos que ocurren en el espacio que nos circunda, la velocidad de los objetos en movimiento, la intensidad de los sonidos, la textura, el olor, el sabor o las características de aquellos que nuestros sentidos pueden captar.

Hay también imágenes kinestésicas que nos informan sobre la situación o posición de nuestro cuerpo, si estamos sentados o parados, etc., percibimos el dolor

o la incomodidad, el cansancio o el sueño y así sucesivamente.

Al percibir algo nuestra mente capta su forma, color, olor, sonido y se apropia de esta percepción reproduciéndola o imitándola interiormente. Esta imitación internalizada da lugar a lo que se denomina imágenes mentales que son los registros internos que vamos almacenando.

Las imágenes mentales pueden estar unidas a la memoria y a través de esta facultad podremos por ejemplo, reconocer un objeto que ya hemos visto. A esto llamamos memoria de reconocimiento. Tratar de recordar un evento, una palabra, un nombre, es buscar en nuestro archivo de imágenes una que ya no está presente, pero sabemos que estuvo presente algún día. A esto le llamamos memoria de evocación.

La imitación: hay dos tipos principales de imitación: la imitación actual y la imitación diferida. A una edad muy temprana aparece la imitación de los gestos. El niño comienza desde bebé a imitar a las personas que abren y cierran los ojos, sacan la lengua, etc. Luego imita gestos de despedida, juegos con las manos, como las papitas o pon pon, imita también ruidos, tonadas y demás. Toda la etapa sensoriomotora está caracterizada por la imitación gestual.

Primero tiene lugar la imitación actual, aquella que se realiza con el modelo presente, esta puede no limitarse a gestos sino a eventos o series de acción. Finalmente, al término de la etapa, aparece la imitación diferida que entre otras cosas nos muestra la importancia que tiene la imagen mental.

Piaget nos da un ejemplo de imitación diferida:

"Una niña ve a su hermanito haciendo un berrinche, tirado en el suelo y pataleando. Al día siguiente la niña sin motivo se tira al suelo y hace exactamente la misma escena que el hermano el día anterior"⁹.

En este ejemplo se está imitando el evento berrinche sólo en las acciones externas ya que la niña no está enojada y no utiliza el evento de la misma manera que el hermano, pero esto nos deja ver que registró el evento y al día siguiente lo reprodujo.

Lo anterior es una imitación diferida que supone imágenes mentales y evocación de las mismas para permitir su reproducción.

La imitación diferida puede ser también verbal. El niño imita voces, ruidos, sonidos y palabras, sin saber bien lo que significa, por ejemplo: un niño de seis

⁹.- Gómez, Palacios Margarita. El niño y sus primeros años en la escuela. p. 41.

años dice un día: voy a limpiarme los orificios de la nariz, al preguntarle que quiere decir orificio, responde: así les dice el doctor a los moquitos de la nariz. Vemos que el niño repite o imita la palabra orificio con un contenido diferente que le dió el médico.

En los juegos de simulación gran parte de los componentes son imitaciones de personas a las que los niños ven actuar de una forma o de otra.

La imagen mental: hay que entender aquí que no solo imitamos gestos con gestos, palabras con palabras, sonidos con sonidos, sino que también imitamos mentalmente los objetos que nos rodean, extrayendo de ellos su forma, color y atributos físicos como peso y volumen, y creamos de ese objeto una copia interna que guardamos en forma de imagen mental.

El papel que tiene la imagen mental en nuestra vida es enorme. El pensamiento del niño se inicia a través de la acción, a partir de la cual interioriza ciertas imágenes. Posteriormente, el niño aprenderá que estas imágenes visuales les corresponde un nombre.

La utilización que hace la memoria de la imagen mental es también de suma importancia. La memoria es el mecanismo del recuerdo. La imagen mental será el

contenido del recuerdo. Piaget habla de imágenes reproductoras y de imágenes anticipatorias, ambas pueden ser estáticas o de anticipación.

Las imágenes de transformación son imágenes que pueden ser lanzadas al futuro. Ejemplos:

¿Cómo quedaría una casa si la pintara de verde o de azul?.

¿Cómo se vería este cuarto si cambiara el orden de los muebles?.

En la práctica pedagógica se utiliza mucho la inferencia que entre otras cosas obliga al sujeto a manejar un recuerdo con imágenes recientemente creadas y luego lo invita a que de acuerdo con sus esquemas de conocimiento se lance al futuro y descubra e imagine lógicamente, que pasará o habría pasado, por ejemplo: a un cierto protagonista de un evento. Esto nos da la enorme diferencia entre hacer preguntas sólo de reconocimiento o de evocación, y elaborar preguntas constructivas que obliguen al sujeto a reflexionar lógicamente y a inferir sus situaciones en las que tendrá que transformar esas imágenes para otro contexto.

Por eso se habla de reproducciones inteligentes cuando el pensamiento tiene que intervenir con sus esquemas de acción para resolver un problema o para inventar una solución diferente.

2.2. Tipos de juegos

Hablaremos de los distintos tipos de juegos, desde el juego simbólico pasando por el de reglas y el de video hasta el juego didáctico.

*"El juego simbólico comienza en forma incipiente antes de los tres años pero se consolida hacia los cinco años cuando el niño ya maneja bien el lenguaje y su realidad está mucho más estructurada. Hablamos antes del simbolismo y sus diferentes componentes: *significante y significado*. Estos componentes han sido estudiados de manera especial en el lenguaje"¹⁰.*

Los juguetes son con mucha frecuencia significantes: el oso de peluche significa un animal real, la muñeca significa un bebé o un niño, los juegos de cocina o de te significan los utensilios reales de una casa. Sin embargo, estos no son sino significantes expresamente elaborados para facilitar el juego simbólico del niño.

Afortunadamente, el niño no se limita a estos elementos sino que crea sus propios significantes, a los que de manera arbitraria otorga el significado. Por ejemplo: una hilera de cajas de cerillos para un niño puede significar un tren.

¹⁰.- Gómez, Palacios Margarita. et. al. El niño y sus primeros años en la escuela. p. 43.

El juego simbólico es de gran importancia en la estructuración de la realidad del niño, ya que éste le permite representar una serie de situaciones en las que él juega diferentes roles o papeles. Así va interiorizando imágenes, imitando lo que hace la mamá, el bombero, el policía, etc.

He visto en mi práctica docente como educadora, a una niña jugar a enseñar a leer a sus alumnos, ella me hizo comprender los elementos básicos de la lectura en forma tan inteligente que me permitió entender ciertas concepciones de la lectura que no hubiera imaginado. Ella iba diciendo palabras con tres letras y los niños le decían lo que quería decir. Anotó lo que escuché:

La niña-maestra

Los niños-alumnos

ala

con lo que vuelan los pájaros

olla

en lo que cosemos los frijoles

ojo

con lo que vemos si nos tapamos uno

ola

Con lo que saludas a tu compañero

lio

en lo que te metes si dices mentiras

sol

que brilla de día

don

como don Pedro (anuncio de televisión)

El juego de la maestra enseñando a leer se extendió largo tiempo y los niños participaban proponiendo palabras sobre las cuales todos decidían si tenían dos o tres letras.

El juego simbólico es muy utilizado por algunos psicólogos para interpretar situaciones de conflicto que los niños pueden proyectar en el juego, pero éste no es el objeto de nuestro trabajo.

Los cuentos son también en gran parte juegos simbólicos, particularmente cuando llevamos al niño a inventar o reinventar un cuento. En un trabajo desarrollado con mis niños a partir de La Caparucita Roja observé que ellos ante la pregunta de ¿qué le pasaría a caperucita, si en lugar de el lobo hubiera encontrado?, imaginan un príncipe, un topo, un vendedor de paletas, un águila, una hormiguita viajera, una bruja, unos duendecillos, tres piedras preciosas, un collar mágico, etc. En total tuvieron catorce encuentros y hubieran sido muchos más si no hubiera llegado la hora de salida. A los niños les gusta actuar sus cuentos, y ésta es también una forma de juego simbólico que puede ser muy utilizado por la educadora.

Algunos maestros piensan que esto está bien para la educación preescolar, pero no para la primaria. La verdad es que esta forma de juego puede ser utilizada

siempre, en cualquier nivel de la educación ya que este tipo de actuaciones se va a dar hasta en el teatro.

El juego simbólico se verá reemplazado más tarde por el juego de reglas, este tipo de juegos aparece en forma incipiente hacia los cuatro o cinco años, cuando el niño quiere imitar a los niños mayores pero aún no entiende lo que es una regla. Sucede entonces que el niño acomoda las reglas a su conveniencia, dado que él quiere participar pero no quiere perder.

Un poco más tarde hacia los siete años, el niño acepta las reglas siempre y cuando sea él quien las fije. Esto origina múltiples disputas, pues todos quieren fijar las reglas. Si logran ponerse de acuerdo, los niños son capaces de participar en un juego, en general muy corto, ya que no les resulta muy tolerable aceptar las reglas de otros.

Después de que el niño acepta el juego cuyas reglas vienen desde siempre, es decir, son reglas casi sagradas que no pueden cambiarse, si éstas se cambian ya no es el juego. En esta etapa quebrantar una regla crea en el niño un fuerte sentimiento de culpabilidad.

Finalmente, ya en la adolescencia, acepta que las reglas se pueden convenir antes de iniciar el juego, pero una vez convenidas, éstas deben ser respetadas, y al

ser transgredidas el transgresor debe ser castigado, de ahí que al momento de convertir las reglas se convienen también los castigos que pueden llegar a ser atroces.

En general, los varones son más adeptos a los juegos de reglas que las niñas. Ellas prefieren conversar, inventar cuentos o historias más que participar en juegos violentos; las niñas también prefieren ser expectadoras o porristas en vez de partícipes en juegos bruscos. Los juegos de regla se extenderán a lo que más tarde serán los deportes y campeonatos.

Durante los últimos años han aparecido múltiples juegos de video que en realidad no estimulan la inteligencia creativa del niño y lo obligan a pasar horas sentado frente a la pantalla sin ejercitar ninguna actividad física que tan necesaria resulta.

El juego en la escuela puede ser de gran utilidad para estimular la participación de los niños, cuya finalidad muy específica es despertar el interés en los temas que, abordados de otra forma resultan muy áridos o aburridos. Podemos decir, que no solo en preescolar, sino en toda la primaria, el juego resulta ser un gran apoyo, tanto porque facilita la construcción de conocimiento, como por el interés que despierta.

2.3. El lenguaje

Para Piaget, el lenguaje depende de la función semiótica, es decir, de la capacidad que el niño adquiere hacia el año y medio o dos de vida, para diferenciar el significado del significante, de manera que las imágenes interiorizadas de algún objeto, persona o acción, permiten la evocación o representación de los significados. Poco a poco y con ayuda del medio externo y especialmente de las personas, las imágenes se van acompañando de sus correspondientes sonoros.

"Según Piaget, el niño repite palabras sólo por el placer de hacerlo, su palabra es una ecolalia, un lenguaje egocéntrico que no tiene todavía un significado social"¹¹.

Podemos distinguir tres categorías del lenguaje egocéntrico:

- Repetición: en la repetición puede decirse que el niño balbucea y se ejercita en sus emisiones vocales, al igual que se ejercita aventando cosas o golpeando los objetos.

- Monólogo: en el monólogo, el niño se habla asimismo, como si se estuviera dando órdenes o explicaciones.

¹¹. - Delval, Juan. El desarrollo humano. p. 279.

- *Monólogo Colectivo: El niño habla con otras personas u otros niños pero no intercambia, es decir, que no pone atención ni tiene en cuenta lo que dicen los otros.*

Es muy interesante escuchar a dos niños de la misma edad hablar cada uno su propio discurso, sin tener en cuenta el discurso del otro.

La realidad es que el niño se habla a sí mismo. Cuando el habla empieza a socializarse, el niño pasa del lenguaje egocéntrico al lenguaje social.

El lenguaje se socializa cuando el niño comienza a dialogar, es decir, a tomar en cuenta el lenguaje de los otros. En el lenguaje socializado podemos distinguir:

- *Lenguaje adaptativo: el niño puede decir lo mismo que decía en el monólogo, sólo que ahora le interesa que lo escuchen y tiene en cuenta las indicaciones de los otros para modificar su acción, pide aprobación y se siente muy bien cuando se le aplaude o felicita.*

- *Lenguaje crítico: es cuando el niño se dirige claramente a otros: así no, no está bonito, no está bueno.*

- *Lenguaje de petición o mando: es cuando el niño quiere obtener algo y lo pide, incluso con un tono de mando: ¡agua!, ¡dame!, ¡vamos al carro!, ¡es mío, no lo toques!, etc.*

- *Las preguntas: todos sabemos que cuando el niño entra en la etapa de las preguntas, de los ¿por qué?, muchas veces pareciera que más que buscar una respuesta el niño busca la ocasión de volver a las preguntas. Como ejemplo, vemos el siguiente diálogo:*

Mamá *Levántate que ya salió el sol*

Niño. *¿Por qué sale el sol?*

M. *Porque es de día*

N. *¿Por qué es de día?*

M. *Porque es hora de ir a trabajar*

N. *¿Por qué hay que ir a trabajar?*

y así hasta el infinito.

- *Las respuestas: en las respuestas o aseveraciones muchas veces el niño quiere hacer partícipe al otro de lo que piensa o de lo que siente:*

¿Sabías que tengo un coche?,

¿sabías que yo soy hombre?,

¿sabías que hay muchos coches?.

Podemos decir que, para Piaget el lenguaje como instrumento de comunicación y expresión es susceptible de llegar a ser el instrumento privilegiado del pensamiento, en especial cuando un niño va pasando del pensamiento concreto al pensamiento abstracto. sin embargo, Piaget no confunde el pensamiento con el lenguaje, puesto que se apoya no sólo sobre la acción sino también sobre la evocación simbólica.

Al evolucionar el lenguaje, evoluciona también la construcción del tiempo, espacio y causalidad. Esto permitirá al niño situar acciones no sólo en el presente sino también en el pasado o en el futuro.

El desarrollo del lenguaje en la escuela, especialmente en los primeros años, es importantísimo, ya que de la competencia lingüística y comunicativa del niño dependerá su posterior capacidad para organizar la lógica de su pensamiento. Empezará con la lógica natural, y apoyado en ésta organizará eventos pasados y futuros donde podrá considerar también la causalidad.

Paulatinamente los relatos de los niños irán siendo cada vez más coherentes y se ceñirán más a una secuencia lógica. Se ha visto que el lenguaje se inicia muy

temprano en la vida del niño. Sin embargo, su evolución continuará durante toda la vida, ya que los aspectos sintácticos y semánticos, así como la organización del discurso y la argumentación lógica, dependerán en gran parte del ámbito social en el que se desarrolla la persona.

La escuela desempeña un papel importante en el desarrollo del lenguaje oral. Cuando se habla del lenguaje y escolaridad, en general se hace referencia al lenguaje escrito. Sin embargo, el lenguaje determinará en gran medida el lenguaje escrito, especialmente cuando éste se concibe como una forma de comunicación y no sólo como un mero automatismo, como es el caso del dictado y la copia, actividades muy utilizadas en la escuela primaria. Así pues, el lenguaje oral, tiene primacía en la educación preescolar, pero se debe seguir propiciándose y ejercitándose durante toda la primaria.

CAPITULO 3

*ALTERNATIVAS PEDAGOGICAS PARA
FAVORECER EL DESARROLLO DEL
LENGUAJE A TRAVES DEL JUEGO*

3.1. El juego que más me gusta

Que los niños se expresen y comprendan las instrucciones con claridad y precisión.

La educadora plática con los niños sobre los juegos que se dan por temporadas: el papalote, el trompo, las canicas, la rayuela, a las escondidas, etc. Además de los juegos deportivos. Les comenta si saben las reglas para jugar con sus compañeritos y amigos.

Organiza el grupo en equipos y pide que elijan en secreto uno de los juegos que más conozcan para jugar en el recreo.

La maestra solicita a cada equipo que, por turnos alguien transmita con mímica (gestos) las instrucciones del juego que hayan elegido (tomando en cuenta las limitaciones del aula). Los demás niños comentan lo que entendieron de la expresión con mímica. pide a quienes expusieron con mímica que inmediatamente después digan las instrucciones, y pregunta al grupo: ¿Se entendió lo mismo cuando les explicaron el juego con gestos, que cuando lo hicieron hablando?, ¿de qué manera se entiende mejor?.

La educadora explica que hay formas de expresión no verbales como la mímica, que son útiles para comunicar algunos mensajes y menciona situaciones en las que se utilice con efectividad la mímica (por ejemplo: nos vemos mañana, luego regreso, hasta pronto, etc.). También comenta con los niños las ventajas de la expresión oral para dar las instrucciones del juego. Todos los niños conversan sobre las instrucciones de juegos que conozcan.

3.2. La comunicación

Que los alumnos utilicen formas adecuadas de expresión oral.

Material: objetos que faciliten la dramatización.

La educadora propone a los niños organizar una sesión de teatro para una fecha posterior, para ello, les recomienda organizar equipos y les pide sugerencias para jugar. Los juegos de las dramatizaciones serán tomados de la vida cotidiana.

Algunas de las situaciones que se pueden representar son: una escena de la escuelita con diálogos entre la maestra con los niños, padres de familia, maestros y director.

*Una escena familiar con diálogos entre padres e hijos, esposos o hermanos.
Una escena en alguna oficina que sea pública, una escena en el mercado, con*

diálogos entre compañeros, entre empleados y el público, etc.

Cada equipo organiza con anticipación el material para su dramatización, así como la situación que representará al grupo.

En la fecha señalada, cada uno de los equipos presenta su dramatización. Al término de las mismas la educadora pregunta al grupo: ¿qué les pareció el juego de los diferentes equipos?, ¿algunos de sus compañeros no presentó adecuadamente su papel?, ¿Por qué creen que no estuvo bien?, ¿utilizamos siempre la misma forma de expresión para dirigirnos a diferentes personas y en cualquier lugar o situación?.

Después de este diálogo con los niños se llega a la conclusión de que las formas lingüísticas son distintas en función de las situaciones e intenciones comunicativas.

Esta actividad se realizará respetando la iniciativa de los niños, pero en fecha posterior podrá hacerse atendiendo a las orientaciones de la educadora, que favorecerá la utilización de diferentes situaciones e intenciones comunicativas.

3.3. El barco

Que los alumnos utilicen la conversación como un medio para conocerse. La maestra explica a los niños el juego del barco, el cual consiste en que todos los

niños se coloquen de pie fuera de sus sillas y caminen en una dirección determinada. En un momento dado la maestra dirá: el barco se hunde, pero se salva con ... ¡4!, entonces los niños tratarán de acomodarse en grupos de cuatro.

El niño que no logre integrarse a algún cuarteto, platicará con la maestra. Cuando los grupos están formados, la educadora les explica que deberán conversar durante unos minutos respecto a temas personales, como: ¿cuántos hermanos tienen?, ¿cuáles son sus juegos favoritos?, ¿cuál es la comida que más les gusta?, ¿qué lugares conocen?, etc.

Se juega nuevamente con la siguiente consigna: el barco se hunde, pero se salva con ¡3!, en este caso se establece una conversación en triadas. Los niños regresan a sus lugares e individualmente platicarán ante todo el grupo lo que hayan conocido de sus compañeros mediante las conversaciones que sostuvieron.

3.4. Alto a la guerra

Que los alumnos a través del juego utilicen de manera significativa la comunicación oral.

Que utilicen oralmente los números ordinales.

Material: gises de colores, una vara, un palo de escoba, un lápiz y un pedazo de mecate.

Primera versión:

La maestra organiza el grupo en equipos de niños, para cada uno de los equipos se traza en el patio un círculo de aproximadamente dos metros de diámetro y lo dividen en diez casillas. Cada niño escoge una casilla y se para sobre ella. El niño que escogió la casilla del centro escribe en ese casillero la palabra "alto". Los otros nueve niños eligen el nombre de un pueblo cercano de la capital del estado (Tuxtla Gutiérrez) y la maestra escribe en la casilla del niño el nombre del pueblo que eligió, por ejemplo Chiapa de Corzo.

Para iniciar el juego el niño que está sobre la casilla "alto" en silencio elige uno de sus compañeros, por ejemplo: el que está parado en la casilla de San Fernando. Inmediatamente dice con voz fuerte; ¡declaro la guerra a San Fernando!, al terminar de decirlo corre junto con sus compañeros para alejarse lo que más pueda del círculo, antes de que el niño que está parado en el centro del círculo grite "alto" en ese momento todos los niños se paran.

El niño que gritó "alto" observa desde su lugar en dónde están parados sus compañeros, escoge a uno y calcula con cuantos pasos (del mismo tamaño) puede llegar hasta ese niño. Dice por ejemplo: cinco pasos hasta Acala y avanza hacia Acala, mientras los demás cuentan los pasos. Si atinó gana un punto y declara la guerra otra vez; si no cambia su lugar con el niño que estaba en el casillero Acala y el niño que estaba en ese casillero declara la guerra.

Segunda versión:

Se realiza el mismo juego con las siguientes variantes: en vez de calcular las distintas casillas con pasos usan una vara o el palo de una escoba. Al expresar su estimación pueden decir, por ejemplo: entre cinco y seis varas hasta Chiapa de Corzo, o más de cinco varas pero menos de seis hasta Chiapa de Corzo.

3.5. El caracol

Aspecto que favorece: lengua oral y socialización.

Número: Correspondencia

Material: un caracol con divisiones pintadas en el piso y un dado grande.

Se pinta un caracol, en el piso del salón de clases de preferencia, o en algún lugar del patio de la escuela. Se forman equipos de cuatro o cinco alumnos. A cada

integrante del primer equipo que inicia el juego se le entrega un tejo (pedazo de teja). Los demás equipos se colocan alrededor del caracol, la maestra inicia la actividad explicando al primer equipo: cada niño por turno tirará el dado, los puntos que marque serán los lugares del caracol que va a brincar, es decir, tantos puntos como marque con los lugares que avanzará y dejará su tejo en el último lugar al que llegó. Así pasarán todos los niños del mismo equipo y el ganador será aquel que llegue a la cabeza del caracol. La maestra pregunta durante el juego: ¿cuántos cuadros faltan para llegar a la cabeza del caracol?, ¿en total cuántos cuadros brincaste?, ¿cuántos te faltan para alcanzar el niño que está delante de ti?, ¿cuántos cuadros le faltan al niño que sigue de ti para alcanzarte?, ¿cuántos cuadros brincó en total el que ganó?.

Es probable que algunos alumnos, al avanzar después de la primera tirada, inicien el conteo en dónde quedó su tejo en la jugada anterior. Si esto sucediera la maestra debe propiciar la confrontación entre los alumnos, preguntará por ejemplo: ¿por qué Luis que tuvo menos puntos que Pedro llegó al mismo lugar?. Es probable que algunos alumnos, al avanzar de la primera tirada, inicien el conteo en dónde quedó su tejo en la jugada anterior. Si esto sucediera la maestra debe propiciar la confrontación entre los alumnos, preguntará por ejemplo: ¿por qué su tejo de Pedro está más adelante si sacó menos punto?.

3.6. La perinola

Aspecto que favorece: lengua oral y la socialización.

Número: representación.

Material: para cada equipo cincuenta fichas (corcholatas) y una perinola de toma y deja.

Se pretende que los niños convengan en el uso de algún signo o símbolo para representar la acción de quitar y poner. Se organiza al grupo en equipos de tres o cuatro niños y se reparte material a cada uno.

La maestra inicia la actividad comentando hoy vamos a jugar a la perinola. ¿Alguien sabe cómo se juega?. Se permite que los alumnos comenten todo lo que saben del juego. Después la maestra retoma las ideas expuestas, para explicar en forma ordenada en qué consiste éste: primeramente tienen que repartirse las fichas (corcholatas) en forma equitativa, de tal manera que todos los integrantes tengan la misma cantidad. Para iniciar el juego, cada jugador pone una ficha al centro. El equipo debe elegir al que inicia el juego. Después por turno, cada jugador hace girar la perinola y según lo que marque, debe tomar o dejar tantas fichas como lo

indique. Pierde y sale del juego el que se quede sin ficha y ganan los dos últimos que queden.

Se pregunta si hay duda al respecto, en caso de haberlas, la maestra las disipa, de no ser así continúa con la actividad planteando en el grupo la siguiente situación: cómo ya no hay dudas sobre el juego se puede empezar, sólo que existe un problema, las perinolas están en blanco (se muestra una de ellas), por tanto, necesitan ponerse de acuerdo para saber cuando hay que tomar o poner fichas y cuántas.

Deben pensar que cada vez que caiga en ese lado, sepan que deben hacer, al poner o tomar tantas fichas. Los alumnos propondrán diversas formas, la maestra debe exponer los pro y los contra de cada una, dirigiendo al grupo para que al final surja, a través de un acuerdo grupal, un signo o símbolo escrito que indique poner o tomar, por ejemplo: una mano abierta dibujada podría significar poner y cerrada tomar, y abajo de cada uno, el número 1 ó 2 o el dibujo de una ficha o de dos que indique la cantidad.

Una vez seleccionado por el grupo, los signos o símbolos de las acciones y de la cantidad, los alumnos los dibujarán en las caras de las perinolas y dará inicio del juego en los diferente equipos.

La maestra reconocerá, los diversos equipos durante el transcurso del juego, para aumentar, si así lo requieren, o para preguntar ¿cuántas fichas te quedaron?, ¿cuántas vas perdiendo?, ¿quién va ganando? y así continuar hasta que los niños muestren desinterés, la maestra inmediatamente cambiará a una nueva actividad

3.7. El desarrollo del lenguaje

Los juegos presentados en este capítulo tienen una finalidad, se proponen para servir de auxiliar al trabajo que se realiza dentro y fuera del aula con los niños, ya que éstos ilustran la teoría y ofrecen nuevas alternativas que se suman al conjunto de las acciones que seguramente las educadoras ya conocen.

Los juegos presentados son tradicionales, la única novedad, es que están enfocados al terreno educativo. Los juegos y juguetes que aquí se presentan son los siguientes: "El juego que más me gusta". "El trompo", uno de los juguetes más antiguos, ha sido siempre un elemento importante en los juegos de los niños y ha contribuido notablemente a la socialización y al desarrollo del lenguaje. Lo mismo que las muñecas para las niñas, en este juego la socialización y el lenguaje se favorecen de una forma extraordinaria ya que se establecen diferentes formas de conversación al jugar.

La comunicación en esta actividad como en las anteriores es muy importante ya que en ésta los niños se expresan libremente, escogiendo un tema o actividad de su preferencia, posteriormente se les hace conocer al resto de sus compañeros. Como por ejemplo: varios niños se ponen de acuerdo a jugar a la tiendita, unos serán los tenderos y otros los compradores, los niños se expresan libremente, la actividad principal de este juego es la expresión oral, ésta surge como una necesidad.

Otros juegos donde la expresión oral es fundamental, son los siguientes: "El barco", "Alto a la guerra", "El Caracol" y "la perinola" en estos juegos la conversación es el medio más importante. Son recomendables ya que se juegan de manera colectiva y no se limitan al juego por el juego, sino que están encaminados a lograr propósitos importantes como es el de favorecer la expresión oral. Esto quiere decir, que los niños desarrollarán su inteligencia y su lenguaje mediante el empleo de estos juegos significativos.

El desarrollo del lenguaje se da de manera explícita en los juegos, con el propósito de lograr el desarrollo integral de los educandos. Los niños tienen cierta tendencia natural a participar en juegos colectivos, aprovechando este interés, se deben utilizar en el jardín con el propósito de que los niños usen la comunicación,

la expresión verbal para transmitir sus experiencias y sus preferencias a través de los juegos antes mencionados.

Estimular la capacidad del niño para participar en los juegos colectivos no es lo mismo que entrenarlos para que ejecuten una tarea, en primer lugar, el juego del trompo no es una tarea piagetana. Muchos niños participan en juegos colectivos fuera de la clase.

El propósito del empleo de estos juegos es estimular el desarrollo del lenguaje oral, no enseñar a los niños a jugar estos juegos. La capacidad de participar es un importante logro cognoscitivo y de socialización de los niños de cinco años, que debe estimularse antes de los cinco años y reforzarse aún más después de esta edad.

Por tanto, es necesario que los juegos colectivos no se empleen en el aula para enseñar a los niños a jugar a ellos, sino para estimular su capacidad de coordinar diferentes puntos de vista y expresarlos de forma verbal.

Estas actividades son algunas de las muchas que la educadora puede proponer a los alumnos para propiciar el desarrollo del lenguaje oral y favorecer los procesos de socialización. Los cuales se promueven por medio de actividades de

expresión oral, atendiendo a las variedades del lenguaje y sus formas de uso en situaciones comunicativas y actividades que atienden a las características de la socialización.

La puesta en práctica de éstas y otras actividades creadas por la educadora servirá para que los alumnos se familiaricen con el sistema de comunicación oral y se socialicen a través de la interacción con otros niños, y se favorezca el descubrimiento del uso de la lengua oral por medio de juegos significativos.

Es importante que, previo a su puesta en práctica, la educadora analice las actividades para conocer los aspectos del sistema de la lengua oral y la socialización que son tratados en particular en cada actividad.

La importancia de utilizar diversos tipos de juegos y materiales desde el inicio del año escolar radica en que éstos son evidencias reales de las formas como socialmente se utiliza la lengua oral. Estos ejemplos sirven de punto de partida para el aprendizaje del niño y constituyen un apoyo para la educadora.

CONCLUSIONES

Una vez concluido el presente ensayo titulado: "Alternativas para favorecer el desarrollo del lenguaje a través del juego", en educación preescolar, presento las siguientes conclusiones:

La psicología genética de Jean Piaget ha tratado de explicar específicamente el proceso de desarrollo intelectual del ser humano, a partir de su nacimiento en interacción con su medio ambiente, refiriéndose principalmente a la construcción del conocimiento.

El niño va pasando por una serie de estadios que se caracterizan por la construcción y reconstrucción de distintas estructuras, que le permiten a través de los mecanismos internos organizar sus acciones.

Para Piaget, el lenguaje es un medio para expresar las imágenes interiorizadas de algún objeto, persona o acción que permiten la representación de los significados.

El lenguaje se socializa cuando el niño comienza a dialogar, es decir, toma en cuenta el lenguaje como instrumento de expresión y comunicación, es el

instrumento privilegiado del pensamiento, en especial cuando el niño va pasando del pensamiento concreto al pensamiento abstracto.

Al evolucionar el lenguaje, evoluciona también la construcción de tiempo, espacio y causalidad. Esto permitirá al niño situar sus acciones no sólo en el presente sino también en el pasado o en el futuro.

El juego es de vital importancia para ayudar a desarrollar el lenguaje. Existen diferentes tipos de juegos, desde el simbólico, pasando por el de reglas y hasta el didáctico. Estos juegan un papel preponderante en el desarrollo del lenguaje, a través de éstos se busca despertar el interés en abordar temas que, al ser tratados en otras formas, resultan muy áridos o aburridos.

En la confrontación de los niños con el objeto de estudio (la lengua oral), la educadora debe asumir la postura de mediador, y propiciador del aprendizaje del lenguaje oral, proponiendo a sus alumnos situaciones comunicativas.

Los juegos presentados en este ensayo son importantes, en tanto, que a través de la interacción de los niños favorecen el desarrollo directo y concreto del

lenguaje. Los juegos desde épocas memorables han sido considerados como espacios recreativos.

Para favorecer el desarrollo del lenguaje a través del juego en la educación preescolar, propuestas en este ensayo, son fundamentales porque ayudan a la socialización y la interacción constante con la lengua oral.

BIBLIOGRAFIA

COLL, C. J. Palacios y A. Marchesi (compiladores). Desarrollo psicológico y educación II. Psicología de la educación. Editorial Alianza. Madrid, España. 1990.

DELVAL, Juan. El desarrollo humano. Editorial Siglo XXI. Madrid, España. 1995.

FERRERIO, Emilia, Gómez Palacios Margarita y Cols. El niño preescolar y su comprensión del sistema de escritura. Editorial Siglo XXI. México. 1979.

GOBIERNO del estado de Veracruz. Un siglo de jardines de niños. Gobierno de Veracruz. Xalapa-Enriquez, Veracruz. México. 1982.

GOMEZ, Palacios Margarita et. al. El niño y sus primeros años en la escuela. SEP. México. 1995.

LINAZA, J. L. Bruner Jerome. Acción, pensamiento y lenguaje. Editorial Alianza. Madrid, España. 1989.

PIAGET, Jean y Inhelder B. Psicología del niño. Editorial Morata. Madrid, España. 1984.

SEP. Guía didáctica para orientar el desarrollo del lenguaje oral y escrito en el nivel preescolar. SEP. México. 1988.

VYGOTSKI, L. S. Pensamiento y lenguaje. Editorial Pleyade. Buenos Aires, Argentina. 1985.



156587

156587