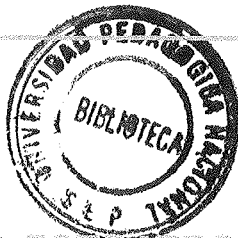


UNIVERSIDAD  
PEDAGOGICA  
NACIONAL

S.E.C.H.

UNIDAD 071

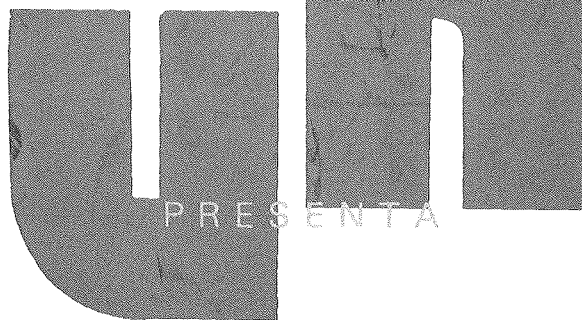


EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y  
APRENDIZAJE EN EL JARDIN DE NIÑOS

1997

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADA EN  
EDUCACION PREESCOLAR



PRESENTA

*Alma Valdés Cortillo*

# DICTAMEN PARA TITULACION

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas 17 de ABRIL de 1997

C. AIMA VALDES PORTILLO

PRESENTE:

El que suscribe, presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad, y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN EL JARDIN DE NIÑOS".

opción TESINA  
a propuesta del asesor C. MRO. JOSE EDGAR HERNANDEZ PALACIOS

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

ATENTAMENTE  
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

MC. JOSE FRANCISCO NIGENDA PEREZ  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
UPN, UNIDAD 07A

VHGG/CGS/mem

## DEDICATORIAS

A MIS PADRES Y HERMANOS

Por su presencia a lo largo  
de mi formación.

CON AMOR

A: SERGIO GOMEZ SANTIAGO

Por su comprensión y compañía  
de siempre.

LIC. JOSE EDGAR HERNANDEZ

PALACIOS.

Agradeciendo el impulso y apoyo  
recibido para la culminación de  
este trabajo.

# INDICE

	Pág.
INTRODUCCION.....	1
CAPITULO 1	
PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR 1992	
1.1. Fundamentación.....	4
1.2. Estructura metodológica.....	5
1.3. Estrategia metodológica.....	8
1.4. El juego en el jardín de niños.....	10
CAPITULO 2	
PARADIGMAS LUDICOS EN EDUCACION	
2.1. El paradigma clásico.....	13
2.2. El paradigma psicogenético.....	18
2.3. El paradigma psicoanalítico.....	24
CAPITULO 3	
ESTRATEGIAS	
3.1. El juego como promotor de aprendizaje.....	28
3.2. El juego como estrategia de enseñanza.....	32
CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	42
BIBLIOGRAFIA.....	46

## INTRODUCCION

El propósito del presente trabajo es recuperar elementos teóricos y metodológicos que permitan fundamentar y constituir al juego como estrategia de enseñanza y de aprendizaje en el nivel preescolar. Los paradigmas lúdicos conceden gran importancia a las actividades de los niños a través de las cuales éstos descubren el mundo que los rodea a la vez que desarrollan sus potencialidades físicas, intelectuales y sociales.

La educación preescolar promueve el crecimiento y desarrollo global del niño en todas sus potencialidades. El juego es considerado de gran importancia, ya que éste sirve como preparatorio para la construcción de nociones que sirven a la vez de estímulo, en los procesos de aprendizaje de los niños. El juego es el camino del proceso del pensamiento infantil.

En el primer capítulo se describe el Programa de Educación Preescolar 1992, donde se fundamenta la concepción que se tiene acerca del desarrollo del niño y la importancia de que el docente posea un sustento teórico que le permita conocer y entender este desarrollo; contiene la estructura metodológica del *método de proyectos* basado es el principio de globalización que permite la libre participación de los niños en forma inteligente y rica en significados, logrando con esto el desarrollo integral. Para ello se hace necesaria una organización de actividades por parte de niños y docente, para lo cual se planea, se realiza lo planeado y se evalúa.

En el segundo capítulo se presentan los soportes teóricos que fundamentan el por qué de la importancia que se le adjudica al juego como actividad generadora de conocimientos, desde los paradigmas clásico, psicogenético y psicoanalítico. En el paradigma clásico autores como Froebel, Montessori, Decroly y Freinet fundamentan su concepción sobre el juego como una actividad importante en el desarrollo de los niños, ya que mediante éste adquieren aprendizajes que serán base de su formación.

En el paradigma psicogenético Piaget sustenta su teoría con base en la estimulación que se le proporcione al niño, para que éste construya su conocimiento por sí mismo y en que el juego espontáneo debiera ser el primer contexto en el que los educadores promovieran el desarrollo de la inteligencia y de la iniciativa.

Se consideró importante también citar algunos planteamientos de Vigotski, ya que este autor difiere de los autores antes mencionados.

Este considera que existe otras actividades que sin ser juego, también producen placer y además que el mismo juego produce disgusto y frustración cuando los resultados no son favorables.

En el paradigma psicoanalítico Angela Perucca Paparella expone su concepción sobre el desarrollo del individuo, el cual se considera en la manifestación de la conducta desde distintas realidades, el mundo interior y el exterior, siendo el juego

el espacio transicional que actúa como puente al mundo de lo simbólico.

En el tercer capítulo se intenta desarrollar la reconstrucción del proyecto "Nos integremos al espectáculo del circo", que muestra las distintas etapas de su construcción en el trabajo con los niños.

En este proyecto se realizaron diversas acciones que permiten comprender y reconocer la importancia del juego como estrategia metodológica, pues hacen posible la incorporación espontánea de los niños, expresándose libremente, ampliando su conocimiento y fortaleciendo su desarrollo integral.

Se ejemplifican los tres momentos metodológicos de que consta un proyecto de trabajo en el Jardín de Niños.

## CAPITULO 1

### EL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR 1992

#### 1.1. Fundamentación

El programa de educación preescolar 1992 (PEP92') concibe al niño como centro del proceso educativo y al docente como parte importante de éste; siempre y cuando posea un sustento teórico que le permita conocer y entender cómo se desarrolla el niño y como aprende. En la fundamentación del PEP'92 es determinante el conocimiento del docente acerca del desarrollo en sus dimensiones, física, afectiva, intelectual y social.

El PEP'92 plantea una concepción del desarrollo que considera al niño como un ser que se va constituyendo a través de sus relaciones con su medio natural y social. En estas relaciones, y desde el punto de vista de la dimensión afectiva y social, tienen un peso privilegiado las relaciones humanas, es decir, las relaciones con otros. Sólo a partir de esta dimensión humana, se irán definiendo los significados más profundos de su relación con el resto del mundo.

El desarrollo, por tanto, es un resultado de las relaciones del niño con su medio natural y social. A medida que el niño crece, el medio natural y social se desarrolla y rebasa los límites de la familia y del hogar. Las experiencias y relaciones se hacen



más ricas y diversas en todos los sentidos por los afectos de personas que antes no conocía, por los ámbitos de la sociedad y de la naturaleza que va conociendo.

Es así como va construyendo el conocimiento, el cual no es ajeno a la realidad de cada individuo. Está condicionado por las personas, situaciones y experiencias del entorno. Esto explica en parte las diferencias entre un niño y otro, entre personas de grupos sociales y culturas distintas.

El PEP'92 considera a cada niño como un ser único y diferentes de los demás, con el derecho a expresar sus ideas y sentimiento libremente y en los lenguajes que puede manejar, así mismo, a ser atendido y respetado como tal.

## 1.2. Estructura Metodológica

La educación preescolar es el nivel educativo, en el cual se promueve el crecimiento y desarrollo global del niño en todas sus potencialidades.

Sentimiento, cuerpo, relaciones, emoción, aprendizaje, entorno, familia y juego..., son aspectos inseparables y su integración configura la salud y el crecimiento.

La globalización considera el desarrollo infantil como un proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman (afectivos, motrices, cognitivos y sociales), se interrelacionan entre sí, de tal modo que el acercamiento del niño a la realidad se

lleva a cabo mediante un proceso global; es decir el niño capta lo que lo rodea por medio de un acto general de percepción, sin prestar atención a los detalles; ve la misma realidad desde distintos puntos de vista, lo que permite un gran enriquecimiento que hace crecer y madurar la inteligencia y los sentimientos, esto implica propiciar su participación estimularlo para que los diferentes conocimientos que ya tienen, los reestructure y enriquezca en un proceso caracterizado por el establecimiento de múltiples relaciones entre lo que ya sabe y lo que está aprendiendo.

Para que la acción del docente responda al principio de globalización las propuestas de trabajo deben reunir las siguientes características:

- Debe interesar realmente a los niños.
- Debe ser interesante para el propio educador.
- Ha de partir de "lo que ya sabe" sobre aquello, que vamos a investigar y, por supuesto, de las edades de los niños.
- Debe respetar las necesidades individuales de cada niño.
- Debe estimular la autonomía, el pensamiento creativo y proponer actividades que admiten una gran variedad de respuestas.
- Ha de ser lo bastante rica como para favorecer acciones individuales, de gran grupo y de grupo pequeño, en forma tanto libre como sugerida.

Debe complementar y ampliar los conocimientos, experiencias, actitudes y hábitos

que ya se han adquirido.

Con la finalidad de responder al principio de globalización el PEP '92 ha elegido la estructura metodológica del método de proyectos. "El proyecto es una organización de juegos y actividades propios de esta edad, que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema, o la realización de una actividad concreta. Responde principalmente a las necesidades e intereses de los niños y hace posible la atención a las exigencias del desarrollo de toso sus aspectos"<sup>1</sup>

El trabajo por proyectos permite colocar a los niños en otro lugar al que tradicionalmente se le da en el proceso educativo, es decir, implica reconocer que pueden tener una participación inteligente y rica en significados propios, en todos los momentos de la realización de un proyecto, y que en esa participación se pone a prueba su potencial de desarrollo.

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

---

<sup>1</sup> SEP. Dirección General de Educación Preescolar. Programa de Educación Preescolar, 1992. Pág. 18.

Este método fundamenta principalmente, los beneficios del trabajo colectivo sin que, durante el mismo, se pierdan las posibilidades de expresión y realización individuales.

Al ir realizando el proyecto, desde su inicio hasta su culminación, se organiza una gran variedad de juegos y actividades a través de los cuales se pueden favorecer el logro de los objetivos.

### 1.3. Estrategia Metodológica

El desarrollo de un proyecto implica una organización por parte de niños y docente que puede resumirse en tres grandes etapas que son: planeación, realización y evaluación.

La planeación general del proyecto precede al surgimiento y a la elección del mismo; en la planeación una vez definido el proyecto, se procede a organizar las actividades y juegos que lo van a integrar.

La realización del proyecto, es el momento de poner en práctica aquello que se ha planeado y plasmar objetivamente las ideas y creatividad del docente y niños, a través de juegos y actividades significativas para los niños lo cual los conducirá a la adquisición de nuevos conocimientos.

La evaluación, que representa a la tercera etapa del proyecto consiste fundamentalmente, en la evaluación grupal de los resultados obtenidos, para esto el docente escuchará a los niños a la vez que promoverá el diálogo y la reflexión sobre las actividades realizadas, logros y aciertos, obstáculos, preferencias y experiencias, consideraciones sobre otras posibilidades de acciones expresando a la vez sus comentarios y observaciones.

Para que el educador atienda en su práctica docente el desarrollo del niño en forma global, el PEP '92 propone los bloques, "que son conjuntos de juegos y actividades que al ser realizados favorecen aspectos del desarrollo del niño".<sup>2</sup>

Desde la perspectiva del trabajo por proyectos, los juegos y actividades se realizan con un criterio globalizador, es decir, en forma integrada y significativa para la realización del proyecto en sus distintos momentos y también con un carácter que facilite el interés y disfrute de los niños al realizarlos.

Los bloques de juegos y actividades que se proponen son congruentes con los principios fundamentales que sustenta el programa y atienden con una visión integral el desarrollo del niño, al mismo tiempo que proporciona al docente sugerencias de contenido, los cuales dan elementos para satisfacer propósitos de desarrollo de los niños.

---

<sup>2</sup> SEP. Bloque de Juegos y Actividades en el Jardín de Niños. México, 1993. Pág. 53.

Los bloques que se proponen son los siguientes:

- Bloque de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística.
- Bloque de juegos y actividades psicomotrices.
- Bloque de juegos y actividades de relación con la naturaleza.
- Bloque de juegos y actividades matemáticas.
- Bloque de juegos y actividades relacionada con el lenguaje.

Esta organización responde más a necesidades de orden metodológico, "ya que se trata de garantizar un equilibrio de actividades que pueden ser, incluso, planteadas por los niños, pero siempre bajo la orientación, guía y sugerencias del docente, quien es el verdadero responsable de lograr este equilibrio y conducir el proceso en general".<sup>3</sup>

#### 1.4. El Juego en el Jardín de Niños

Como parte importante en el proceso educativo es una actividad amena y de un especial atractivo para los niños. Durante el juego el niño se manifiesta tal cual es, en completa libertad y despreocupación, pierde toda postura obligada y artificiosa, tiene mayor libertad para disfrutar de un esparcimiento sano y espontáneo. Así el

---

<sup>3</sup> Ibídem. pág. 35

Juego es un elemento de naturaleza infantil que pone al educador en contacto con ésta y le ofrece la plena oportunidad de conocer las cosas, las necesidades, las reacciones más íntimas de esta etapa de la vida humana. Durante este podemos observar procesos conscientes e inconscientes del pensamiento. Además no sólo refleja diversas facetas de la personalidad, sino también aspectos variados de la formación cultural del niño.

En el niño, "la importancia del juego radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus actividades primordiales, Ocupar largos períodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior"<sup>4</sup>

El juego en los preescolares es una forma natural de incorporarse al trabajo. Los niños tímidos encuentran en éste un medio favorable para vencer esta actitud, debido a que muchos de ellos no se animan a hablar, ni a actuar delante de sus compañeros. Este proceso los llevará con el tiempo a que ellos mismos organicen juegos por su cuenta, invitándolos a participar activamente en ellos, dejando de ser simplemente espectadores.

La educación preescolar, cuya influencia es decisiva en la vida futura del niño,

---

<sup>4</sup> *Ibidem.* pág. 22.

aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia, a través de la interacción trabajo - juego, propiciando las relaciones sociales que favorecen su desarrollo integral.

“El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparte, los hace aprender a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir forma el sentido social”.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> *Ibidem.* pág. 23.



## CAPITULO 2

### LOS PARADIGMAS LUDICOS EN EDUCACION

#### 2.1. El paradigma clásico

Desde épocas remotas, el juego ha sido tema de estudio y de interés de pedagogos, filósofos, médicos, entre otros, quienes se cuestionaban intentando conocer el porqué juega el niño sin lograr encontrar respuesta a éste cuestionamiento; esto debido a que el juego es una actividad innata en el individuo la cual al llevarla a cabo favorece su desarrollo integral.

Existen autores clásicos de la educación, como Froebel, Montessori, Decroly y Freinet, que han abordado el tema sobre el juego el cual ha sido muy importante en la Educación Preescolar. Además de expresar los avances pedagógicos y científicos de su época. se han justificado en conocimientos psicológicos, filosóficos y fisiológicos para afirmar que el juego es una actividad primordial en la vida del niño y que a través de éste adquiere aprendizajes que serán base de su formación, pues desarrolla facultades psíquicas , cognoscitivas, motrices y sociales.

Froebel, Decroly y Freinet consideraban al juego de gran importancia en la vida del niño, por lo que implantaron dentro de su escuela la libertad de expresión, procurando de esta manera desarrollar su creatividad a través del juego libre, ya que

consideraban que el niño es un ser con características propias, las cuales debían de ser tomadas en cuenta por los educadores, de tal modo que permitieran la libre expresión de opiniones y respeto a la individualidad, sin pretender proporcionar los conocimientos, es decir, dejar de transmitirlos, de modo que fuera el niño quien los construyera paulatinamente, mediante su juego espontáneo.

La pedagogía de Froebel parte de objetos simbólicos desde una perspectiva cosmogónica, así la pelota por su forma esférica es el símbolo de la unidad. Froebel, plantea que se constituya como el primer juguete del niño, de ahí parte el cubo como símbolo de la diversidad, el muñeco es símbolo de la vida y así sucesivamente va formando los *dones* al que le añade ocupaciones y juegos acompañados de cantos. El material de Froebel se inserta en un conjunto de medios pedagógicos cuyo fin es el "desarrollo natural y armonioso de las facultades en el niño"<sup>6</sup>

Froebel concedía gran importancia a los fenómenos que rodean al niño, ya que los consideraba como medios por los que se desarrolla al actuar confusamente y sin regla sobre su desarrollo.

El material de Froebel -dones- constituyen un sistema educativo con el cual el niño logra un vínculo armonioso entre el desarrollo individual y la experiencia. "El juego y

---

<sup>6</sup> U.P.N. El juego, LE/94, Antología Básica. México 1995. Pág. 131.

el juguete sirven para dar como una forma de vida exterior al mundo que vive en él, para familiarizarse con el mundo exterior y sus fenómenos y para conseguir así el conocimiento de ambos mundos”.<sup>7</sup>

La influencia de Montessori en la Educación Preescolar consiste en asentar la importancia que tiene el que sea el adulto quien se adapte al niño y reconocerlo en su humanidad; no concede la importancia al juego ni al juguete, propone más bien un medio organizado, adecuado a las necesidades de los niños que favorezca su desarrollo integral, es decir, una “arquitectura escolar”, en la cual todo es a la medida de los niños (muebles, platos, vasos, etc.) con el propósito de que al ser utilizados por éstos logren una coordinación motriz y un equilibrio, a la vez que se muevan libremente en su universo de cosas verdaderas. “La experiencia demuestra que el niño, mientras no ha llegado a hacerse dueño de un movimiento, recomienza incansablemente su aprendizaje”<sup>8</sup>

María Montessori promueve con su método la libertad e independencia. El niño a través de su libre experiencia descubre sus errores y trata de corregirlos logrando de este modo construir sus conocimientos mediante el análisis y la reflexión.

El material de Decroly es la representación de lo que constituirá el actuar en forma analítica del niño ya que parte de la vida misma, todo lo natural que lo rodea,

---

<sup>7</sup> Ibidem pág. 134.

<sup>8</sup> Ibidem pág. 124.

muebles, frutas, una escena de una granja, etc., es decir la vida cotidiana misma, el material esta en la vida, en todo por lo que pueda sentir atracción y sea capaz de despertar interés. Esto da lugar al descubrimiento del niño coleccionista, el niño que por sí mismo en forma espontánea selecciona y elige sus materiales, además adquieren también un vocabulario adaptado y con una motivación mayor que si se proporciona un material previamente preparado para determinada finalidad. De este modo Decroly introduce la escuela en la vida de los niños, logrando no sólo el actuar espontáneo, creativo y analítico de estos, sino también preparándolos para la vida social.

La obra de Decroly "se considera como la más vasta y completa entre las de los educadores contemporáneos fundadores de la nueva educación, introduce en la enseñanza un innovador intento de participación del niño y traza las grandes líneas de un material adaptado a las condiciones de esta enseñanza activa".<sup>9</sup>

Contrariamente a una clase montessoriana activa, donde todo es orden y disciplina, donde cada cosa está en su sitio; la de Decroly presenta un aparente desorden debido al actuar con los materiales -juguetes y materiales de construcción y creación, con los cuales se pone en juego la imaginación e invención de los niños en su actividad espontánea.

---

<sup>9</sup> Ibidem pág. 135.

Freinet manifiesta gran interés en la salud mental del niño como uno de los objetivos fundamentales de la renovación de la enseñanza.

“Celestin Freinet es un pedagogo de alto reconocimiento por su sensibilidad ante la labor del maestro, su preocupación por ofrecer no sólo consejos sino propuestas para fundar una orientación peculiar de la escuela. De la experiencia de sus técnicas extrajo los principios de base para comprender y exponer el alcance de sus trabajos para la teoría pedagógica”.<sup>10</sup>

Freinet no descarta por completo al juego y su papel en la formación, ya que éste se da de manera natural en el niño y en el hombre, sin embargo no prepara la vida, más bien “distrae de la vida: tiende a que se tome por vida lo que no es más que un sucedáneo y, por esta razón falsea la óptica de los problemas fundamentales”.<sup>11</sup>

Freinet separa la vida en dos zonas: la zona seria y constructiva; la que exige esfuerzo, sacrificio y sufrimiento y la zona de la distracción, es decir la zona privilegiada del juego llena de excitación y disfrute, por lo que da una relación estrecha al trabajo-juego con la finalidad de que los niños logren la armonía y equilibrio en sus relaciones sociales.

---

<sup>10</sup> Ibidem pág. 147.

<sup>11</sup> Ibidem pág. 148.

## 2.2. El paradigma psicogenético

Para Piaget "el juego es la construcción del conocimiento, al menos en los períodos sensoriales-motriz y preoperacional"<sup>12</sup>

Se considera en forma general, que el juego es una característica importante en el desarrollo de la vida de los niños. El juego ejercita sus facultades físicas e intelectuales, al mismo tiempo plantea problemas de conducta que implican adaptación social, a la vez que sirve para fijar las funciones recién adquiridas y estimar el crecimiento orgánico.

La teoría del juego en Piaget, está íntimamente relacionada con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia. El juego empieza con el período sesomotor. El recién nacido no percibe el mundo en función de los objetos fijos que existen en el espacio y el tiempo. Sigue un punto de luz en movimiento mientras se haya en él la línea de visión, pero cuando desaparece no manifiesta ninguna reacción.

Más tarde cuando el pequeño succiona no sólo con respuesta a una estimulación en la boca, sino que hace movimientos de succión en el vacío y continúa mirando fijamente el punto en que desaparece la visión interesante, esto no se considera juego todavía sino que es considerado una continuación del poder del placer de

---

<sup>12</sup> Ibidem pág. 154.

alimentarse y mirar.

El comportamiento del niño supera en este momento la etapa refleja. Se han incorporado nuevos elementos a la reacción circular entre estímulos y respuestas, pero las actividades del niño son todavía una repetición de lo que ya ha hecho antes. A esto Piaget lo llama "asimilación reproductiva". Repetir lo que ya se ha hecho antes cuando tales acciones están dentro de la capacidad del niño, tal repetición por la repetición en sí es una actitud precursora del juego.

Piaget no ha necesitado suponer un impulso especial para el juego, ya que lo considera como un aspecto de la asimilación. A los cuatro meses las acciones de mirar y tocar se han coordinado y el niño aprende que tocando y empujando el juguete que cuelga de su cuna lo hará balancear o sonar, una vez aprendida la acción será repetida una y otra vez. Esto es el juego, el placer funcional y el placer de ser una causa, surge de la repetición de acciones, a medida que se les va dominando durante los sucesivos subestadios del período sensoriomotor.

El juego simbólico y de fantasía caracteriza el período de la inteligencia preoperacional, que va de los dos años aproximadamente a los siete años. Para Piaget, las imágenes resultan de las adaptaciones corporales de un objeto en su ausencia. Su fundamento lo encontramos en que estas actividades se realizan en el margen de movimientos completos y manifiestos, por ejemplo: un trapo anudado hace las veces de un niño, acciones apropiadas a un objeto se realizan en relación a

un sustituto.

El juego simbólico y de artificio tiene la misma función en el desarrollo del pensamiento preoperatorio, que el que tuvo el juego práctico en el período sensoriomotor. El juego simbólico funciona también para asimilar y consolidar las experiencias emocionales de los niños.

Durante el período preoperatorio, el juego de artificio se va haciendo progresivamente más elaborado y organizado.

“En la etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico, físico y social: ya que a través de éste el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales y, por ende la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas”.<sup>13</sup>

En el nivel preescolar es la perspectiva psicogenética de Piaget la que sustenta el Programa de Educación Preescolar, lo cual permite al educador tomar en cuenta la edad, las necesidades y el interés de los niños para iniciar el conocimiento sobre determinado tema u objeto de estudio, a la vez que los niños construyen el conocimiento al interactuar con los objetos y el medio circundante, tomando en

---

<sup>13</sup> SEP, Dirección General de Educación Preescolar. Prog. de Educ. Preescolar, 1992. Pág. 23.



cuenta que al actuar sobre los objetos, los niños construyen gradualmente su espacio y tiempo. "...el conocimiento se constituye progresivamente mediante acciones adaptativas y facilita la adaptación del niño a un medio externo que no cesa de ampliarse"<sup>14</sup>

La escuela de Piaget postula una educación basada en la libertad del accionar del niño, debido a que el conocimiento se construye mediante la acción directa que se tiene sobre los objetos y el medio real que rodea al niño, siendo el juego la expresión más espontánea de la infancia se convierte en el medio que nos proporciona la oportunidad para conocer de la manera más natural el pensamiento del niño.

Hay dos implicaciones pedagógicas a la teoría de Piaget. La primera es que los niños deberían ser incitados y estimulados a utilizar su iniciativa e inteligencia en la manipulación activa de su entorno, tomando en cuenta que el conocimiento no es producto de ninguna enseñanza, sino que es consecuencia de la propia iniciativa del niño, teniendo como resultado el desarrollo de la inteligencia.

La segunda implicación pedagógica es que el juego espontáneo de los niños debería ser el primer contexto en el que los educadores promovieran el uso de la inteligencia y de la iniciativa, considerando que el juego forma parte de las

---

<sup>14</sup> U.P.N. El Juego, LE/94 Antología Básica. México 1995. Pág. 154.

relaciones sociales del niño, ya que disciplina a aquellos que lo comparten.

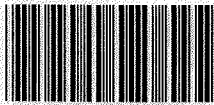
Si se favorecen las condiciones del medio ambiente y los estímulos representados por la actividad de adultos inteligentes y conscientes, se ve como el niño, puede jugar, tiene fines cada vez más conscientes y remotos que exigen esfuerzos más perseverantes e intensos.

Piaget (1959) clasifica el juego en tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles: el ejercicio, el símbolo y la regla.

En el niño el juego de ejercicio es el primero en aparecer siendo este manifiesto en la etapa sensorio - motora; se caracteriza por la acción que realiza el niño por repetición de una actividad que le produce placer.

La segunda clasificación del juego es el simbólico que se caracteriza por la representación de un objeto ausente o una situación imaginada donde se recrea la ficción y el deseo. Este juego simbólico se manifiesta en los niños en edad preescolar, siendo el Jardín de Niños donde los educadores son quienes buscarán dar la interpretación a estos juegos propios de esta edad.

A una tercera clasificación pertenecen los juegos de reglas, los cuales implican relaciones sociales estos aparecen aproximadamente entre los 5 y 6 años de edad y llegan a perdurar durante toda la vida.



156434

Por lo mismo que el juego simbólico frecuentemente incluye un conjunto de elementos sensorio - motores, el juego de reglas puede tener el mismo contenido de los juegos precedentes: ejercicio, sensorio - motor como el juego de canicas o imaginación simbólica como las charadas. Pero, además "presenta un elemento nuevo: la regla, tan diferente del símbolo como puede serlo éste en el simple ejercicio y que resulta de la organización colectiva de las actividades lúdicas".<sup>15</sup>

No obstante las aportaciones de los autores mencionados según las diferentes perspectivas lúdicas, quienes coinciden en concebir al juego como una actividad que únicamente reditúa beneficios en el desarrollo del niño al obtener experiencias placenteras que conllevan a la construcción de conocimientos y al desarrollo de facultades psíquicas, cognoscitivas, motrices y sociales: Vigotski difiere de estas afirmaciones.

Este autor considera únicamente como una forma particular de acción, afirma que hay otras actividades y experiencias que producen mayor placer que el juego y además que hay juegos en los que la actividad no es placentera en sí misma, sólo que el niño encuentre interesante el resultado, lo cual puede presentarse al final de la edad preescolar y al principio de la etapa escolar,. Esto aprecia cuando se realizan juegos en los que se implementan normas o reglas que conducen al niño a ganar o a perder lo cual implica que el resultado no siempre será favorable, sino

---

<sup>15</sup> PIAGET, j. La formación del símbolo en el niño, FCC. México, 1986. Pág. 157.

más bien va acompañado de disgusto o frustración , por lo tanto no se puede considerar al juego como una actividad que únicamente produce placer.

### 2.3. El Paradigma Psicoanalítico

En el paradigma psicoanalítico Angela Perucca Paparella expone su concepción sobre el desarrollo del individuo, el cual se considera en la manifestación de la conducta desde distintas realidades, El mundo interior y el exterior.

“Si los planos de la realidad son dos, el interior y el exterior, para el niño crecer significa aprender a conjugarlos y, en otro sentido, educar significa poder jugar sobre los dos campos a un mismo tiempo: actuar en el plano de la realidad y al mismo tiempo incidir en el devenir subjetivo, hacerse presentes en la interioridad del niño y mediar el no siempre fácil vínculo con la realidad externa”.<sup>16</sup>

Por lo anterior es importante proporcionar espacios a los niños, permitir que construyan sus propias experiencias que les permiten aflorar su yo interior y puedan vincularlo con la realidad; los niños necesitan una libertad que apunte a la autonomía, pero esto no se logrará si no se le permite su libre actuar, si se programan sus acciones y sus aprendizajes.

En el impacto con la realidad el niño trata de hacer frente a las dificultades elaborando un mundo de fantasías que a menudo tiene valor de comprensión y de

---

<sup>16</sup> UPN. El Juego. LE/94 Antología Básica, México, 1995. Pág. 154.

gratificación; no obstante, sería inexacto pensar que la función de estas representaciones interiores sea solamente la de la sustitución. Implica sobre todo la búsqueda de una más articulada gama de significados atribuibles a la realidad. "La función simbólica permite al niño jugar con las imágenes interiores y con las representaciones de los objetos, al tiempo que le permite elaborarlos creativamente".<sup>17</sup>

Entre vivencias y realidad, entre el mundo exterior y universo personal del adulto, el niño establece una distancia adaptativa que es el espacio de su iniciativa, de su fantasía creadora de su compromiso lúdico, de su desarrollo interior, es esa zona de límite entre la realidad y la psíquica y el mundo real, entre comportamiento en el mundo y experiencia interior que reúne el mundo de las vivencias y el mundo de los objetos exteriores.

El juego representa un espacio transicional en donde se recrea la conflictiva infantil, estableciendo las bases de la actividad propiamente simbólica. Dicho de otra manera el juego entendido como espacio transicional, actúa como puente al mundo simbólico.

Lo anterior responde a que el juego es la primera actividad simbólica que realiza el niño. Esta actividad que se deriva del inicio de la separación psicológica entre el

---

<sup>17</sup> *Ibidem*, pág. 238.

niño y la madre, constituye lo que Winnicott llama espacio transicional espacio potencial entre el bebe y la madre que simboliza esta separación.

Según Winnicott si los niños juegan es por una serie de razones que parecen totalmente evidentes: por placer, para expresar la agresividad, para dominar la angustia, para acrecentar su experiencia y para establecer contactos sociales. El juego contribuye así a la unificación y a la integración de la personalidad y permite al niño entrar en comunicación con otros.

“Lo que el niño aprende a través de la educación es a referirse al mundo, a los otros y asimismo, pero esto no puede realizarse fuera de una dimensión de juego, de un espacio para la reelaboración, la significación, la interpretación”<sup>18</sup>

El valor del crecimiento del juego consiste en ser un área en la que al mismo tiempo las vivencias se manifiestan y las funciones cognitivas y el pensamiento se ejercitan para referirse a la realidad en la forma cultural a la que el niño pertenece.

“El juego no es solamente ejercicio, imitación o revocación de lo ya conocido, es área de experiencia, es la elaboración interior del sentido y del significado personal que la experiencia puede tener. El juego tiende a colmar la dualidad entre vivencia y realidad”.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> *Ibidem*, pág. 241.

<sup>19</sup> *Ibidem*, pág. 245.

En el juego el niño crea un espacio de libertad para aprender a determinar y a orientar el propio accionar sobre la base del propio yo, de sus necesidades, de sus deseos, de sus orientaciones de valor a medida que éstos se estructuran.

## CAPITULO 3

### E S T R A T E G I A S

#### 3.1. El Juego como Promotor de Aprendizaje

El juego lleva al niño a un campo de exploración por medio del manipuleo y la observación a la investigación constante, lo cual le provoca júbilo al ver su curiosidad satisfecha. Mediante este proceso de conocimiento el niño aprende a relacionarse con sus compañeros, relaciones que se traducirán en su integración al ámbito en el que se desarrolla.

“El juego en la etapa preescolar no sólo es un entretenimiento, sino también una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento”.<sup>20</sup>

El valor del juego en la Educación Preescolar es determinante, ya que promueve el desarrollo físico de los niños al realizar actividades como saltar, correr, trepar, deslizarse y demás; en las que ponen en movimiento los músculos grandes y pequeños, asimismo, a medida que los niños experimentan el éxito por medio del

---

<sup>20</sup> SEP. Bloque de juegos y actividades en el jardín de niños. México, 1993, pág. 22.



juego, su confianza, su sensación de poder y su iniciativa se fortalecen; permitiendo con esto una mayor confianza en sí mismos que los conduce a la vez a la búsqueda de la resolución de problemas por medio de la formulación de juicios, el análisis y la síntesis.

El juego en preescolar fortalece el desarrollo emocional al proporcionar a los niños una forma de manejarse con sus emociones debido a que al actuar algo que ha ocurrido éstos pueden con frecuencia ventilar sus frustraciones, y así es posible incluso reducir experiencias desagradables.

El juego ofrece al niño la oportunidad de adquirir conceptos al actuar y experimentar por cuenta propia de hechos y situaciones de la vida cotidiana, lo cual le facilita la comprensión y retención. El juego también brinda un medio para el desempeño de roles y estimula la autoexpresión lo cual permite al niño interpretar cualquier personaje, cosa o situación; real o imaginada, por lo tanto es importante proporcionarles las oportunidades necesarias que les permitan realizar sus interpretaciones.

En el Jardín de Niños, el juego como actividad generadora de conocimientos se da mediante la libre actuación de los niños sobre objetos o situaciones conflictivas que los conduce a experimentar logros y dificultades, los cuales a su vez permiten que se de paulatinamente la asimilación de conocimientos basados en su propia experiencia.

Para el niño casi toda actividad es juego y por el juego adivina y anticipa las conductas posteriores. En el niño, escribe Claparède "el juego" es el trabajo, el bien, el deber, es el ideal de la vida, es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede aspirar y en consecuencia puede actuar, el niño es un ser que juega y nada más. La infancia sirve para jugar y para imitar", dice también Claparède.

No se debería decir de un niño que solamente "crece", habría que decir "se desarrolla por el juego". Por el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser; las asimila y las desarrolla, las une y las complica coordina su ser y les da vigor.

Si el juego desarrolla de esta manera las funciones latentes se comprende que el ser mejor dotado, es también el que juega más. El juego desempeña en los niños, el papel que el trabajo desempeña el adulto. Como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos.

En el juego se recubren la ficción, el deseo y la realidad, dando lugar a un actividad que permite recrear y crear el mundo simbólico del niño .

El juego está vinculado con el pensamiento en la medida en que implica una puesta en juego del símbolo, punto de partida de lo que es el pensamiento y todo lo que sea actividad creadora.

El juego es importante como preparatorio para la adquisición de conceptos, que sirven de estímulo en los procesos de aprendizaje del niño. Puede considerarse el juego con el camino del proceso del pensamiento.

Las actividades lúdicas de los niños, pueden fomentar o desalentar el desarrollo de la autonomía, espontaneidad, iniciativa, moldear su expresión y con ello , orientar, preparar al individuo para que participe en las prácticas de su orden social.

Así, el juego es solamente entre las tendencias infantiles porque es un placer que responde a las necesidades de desenvolvimiento, como una fase activa de adquisición de experiencias y como un interés de satisfacción inmediata.

Puesto que el niño vive en sociedad, será siempre miembro de un grupo con características sociales y culturales propias, el juego de los niños mantiene viva su historia cultural y social.

A medida que el niño madura con repetidas experiencias no tarda en desear y exigir la presencia de otros niños, para compartir sus juegos. Sirve asimismo para ayudar al niño a identificarse con los papeles sociales que debe representar. Los niños se entregan a juegos que representan papeles de adultos, con los que han tenido relaciones, y experiencias importantes, vividas y concretas.

Esto se puede explicar en parte por qué el llamado juego dramático del niño

preescolar, suele orientarse casi siempre en el sentido de representar escenas domésticas, por ser lo más cercano a su vida cotidiana. Más tarde los niños en sus juegos imitan a las personas importantes para ellos como por ejemplo, hermanos mayores, médicos y otros que han asumido papeles importantes en el ambiente hogareño del niño. Con sus actividades recreativas, aprende el niño a dominar e identificarse con diversos papeles sociales y a conocerse a sí mismo y a los demás.

El juego es el medio por el cual el niño recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer. Es sobre todo su forma de expresarse y de crear todas las maravillosas e interesantes cosas, que el adulto normalmente le niega.

En el juego el niño actúa, prueba y practica los trabajos que probablemente podrá desempeñar cuando sea grande.

Por ello es importante que se les proporcione la mayor cantidad y diversidad de experiencias y posibilidades de elección, proporcionándoles tantas oportunidades de vivir jugando como adulto, como las que sea capaz de entender e interpretar en el juego mismo.

### 3.2. El Juego como estrategia de enseñanza

Por lo anterior el educador debe de llevar a cabo actividades de juegos, procurando siempre tener contacto con el niño, adentrarse a su mundo de ilusiones y fantasías

para dar solución a los problemas propios de esta edad.

La propuesta metodológica que en seguida se desarrolla, intenta recuperar las ideas, conceptos y principios metodológicos anteriormente descritos.

Con la ejemplificación del proyecto “ nos integremos al espectáculo del circo” se recuperan las tres etapas de que consta su desarrollo: planeación, realización y evaluación. Sin olvidar que para ello es importante la participación activa de los niños, quienes con orientación del docente, aportan y organizan las ideas y actividades, que al ejecutarlas los conduce al logro de los propósitos y su respectiva incidencia en el desarrollo social, intelectual y físico del niño.

Proyecto No. 6

Fecha de inicio 27 de Enero de 1997

Fecha de terminación 31 de Enero de 1997

Justificación (mencionar los problemas o interrogantes que se planteó el grupo en relación al proyecto), responder a las preguntas ¿Cómo? ¿Por qué? ¿Para qué?

Al comienzo de la mañana los niños entraron al salón muy emocionados porque afuera del Jardín de Niños pasaba un desfile que anunciaba la llegada del circo y todos los niños salieron a verlos, estaban admirados de todos los personajes que iban en él: trapevistas, payasos, bailarinas, etc., pero más se emocionaron cuando vieron la jaula de los leones, los monos, caballos y elefantes. Al terminar el desfile los niños propusieron jugar al circo, así como también visitarlo y conocer de cerca todos los personajes que llamaron su atención.

¿Cómo terminará el proyecto?

Terminará cuando se realice la dramatización de la función del circo con la actuación de los niños.

Nombre del Proyecto: "Nos integremos al espectáculo del circo".

Propósitos generales de aprendizaje: Descubrir y hacer uso de las posibilidades de expresión, manifestaciones motrices, sensitivas y emocionales del niño.

No.	Actividades Generales	Recursos de Apoyo
1	Visitar el circo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Solicitar permiso para visitar el circo.</li></ul>
2	Elaborar trajes de los actores del circo, según su elección.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Papel crepe, agujas, hilos, ropa, mantas, palos, mecate</li></ul>
3	Construir el circo	
4	Dramatizar la función del circo.	

Actividades Generales

Bloques	Contenidos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Matemáticas	Clasificación	•			•						
	Seriación			•							
	Adición										
	Sustracción										
	Geometría										
	Medición										
Lenguaje	Lengua oral	•	•		•						
	Escritura										
	Lectura										
Sensibilidad y Expresión Artística	Música										
	Artes escénicas		•		•						
	Artes Gráficas										
	Literatura										
	Artes visuales										
Psicomotrici dad	imagen corporal										
	Estr. Espacial	•		•	•						
	Estr. Temporal										
Naturaleza	Salud										
	Ecología										
	Ciencia										



## PLANEACION DIARIA

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES
<p>LUNES: 27 - ENERO - 1997</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo</li> <li>• Honores a la Bandera</li> <li>• Visitar el Circo</li> <li>• Narrar un cuento sobre el circo</li> <li>• Despedida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al realizar la visita, los niños platicaron con actores del circo: trapeceistas, payasos, bailarinas, malabaristas, etc., regresaron tan emocionados que cada venía representando algún personaje.</li> </ul>
<p>MARTES: 28 - ENERO - 1997</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogar sobre la visita del día anterior</li> <li>• Jugar en el área de biblioteca para buscar al personaje que representarán en el circo</li> <li>• Elaborar libremente sus trajes, utilizando material del área de dramatización</li> <li>• Conversación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marcos se interesó mucho en la actividad que se realizaba en el área de biblioteca y se quedó jugando en ella</li> <li>• Los trabajos que están elaborando los niños quedaron inconclusos por lo que continuaremos su elaboración mañana</li> </ul>

## PLANEACION DIARIA

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES
<p>MIERCOLES: 29 - ENERO - 1997</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrar un cuento sobre el circo</li> <li>• Canto: El circo  <p style="margin-left: 20px;">Juego: Libremente</p> <p style="margin-left: 20px;">Ritmo: Movimientos libres imitando al personaje que dramatizarán</p> </li> <li>• Continuar con la actividad del día anterior en la terminación de los trajes en el área de dramatización y gráfico - plástico</li> <li>• Despedida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al realizar la actividad de Cantos y Juegos, los niños se emocionaron al imitar al personaje del circo que dramatizarían</li> </ul>
<p>JUEVES: 30 - ENERO - 1997</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rima: "El circo"</li> <li>• Integrarse en las áreas de juegos, según como vayan llegando para escoger el material que se utilizará en la construcción del circo.</li> <li>• Construir el circo con el material elegido</li> <li>• Descanso.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al estar construyendo el circo los niños se enfrentaron con muchas dificultades como el amarrar las mantas, ya que era un material que por primer vez utilizaban</li> <li>• Estuvieron felices al sembrar los palos en la arena ya que se les caían y tenían que volver a comenzar</li> </ul>

## PLANEACION DIARIA

ACTIVIDADES	OBSERVACIONES
<p>VIERNES: 31 - ENERO - 1997</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Saludo</li><li>• Jugar al circo, dramatizando a los personajes elegidos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Los niños disfrutaron de la dramatización que cada uno de ellos realizó, de acuerdo al personaje del circo</li><li>• Se mostraron siempre alegres.</li></ul>

FECHA	Núm. de Actividad	REGISTRO Y EVALUACION DEL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES
LUNES 27-01-97	1	En la visita que se realizó al circo, los niños se establecieron diferencias y semejanzas entre las actividades que realizaban los actores del circo, participando con ellos en los diálogos y ubicando a cada uno en su espacio de trabajo.
MARTES 28-01-97 MIÉRCOLES 29-01-97	2	Al estar elaborando el traje elegido platicaban entre sí sobre el personaje que dramatizarían. Los niños del área de biblioteca intercambiaban ideas sobre cada personaje que encontraban en los libros, a la vez que se imaginaban lo que representarían cada uno y el espacio que ocuparían al actuar en el circo.
JUEVES 30-01-97	3	Al estar construyendo el circo, los niños establecieron relaciones de comparación del material que utilizaban, ubicándolos en el lugar que tenían que estar.
VIERNES 31-01-97	4	Los niños al estar dramatizando la función del circo, entablaron diálogos inventando sus propios guiones y actuando el personaje elegido.

## EVALUACION FINAL:

¿ Qué aprendimos ?

- Los niños aprendieron a identificar a los actores que trabajaban en el circo por la actividad que realiza cada uno de ellos.
- Como maestra aprendí que los niños son capaces de crear e inventar sus propias frases, cuentos y actuaciones.

## CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

El Programa de Educación Preescolar 1992, propone la organización didáctica a partir de proyectos para favorecer el desarrollo de los niños definiéndoles como una organización de juegos y actividades propias de esta edad, que se desarrolla en torno a una pregunta, un problema o la realización de una actividad concreta.

El desarrollo de un proyecto comprende tres etapas significativas que son la planeación, la realización y la evaluación, mismas que integran una gran variedad de juegos y actividades a través de las cuales se logran alcanzar objetivos de aprendizaje.

No obstante la etapas que comprende un proyecto, su desarrollo no es planteado como receta o modelo a seguir sino que depende en gran medida de el interés, entusiasmo, preparación y conocimiento del docente.

El juego y el aprendizaje son actividades compatibles pues a la vez que el niño juega está desarrollando sus potencialidades psíquicos, motrices y cognoscitivas, produciéndose cambios es su personalidad y desarrollo integral.

El niño al jugar produce y transforma lo que se encuentra a su alcance dándose en él cambios positivos a través del juego - trabajo. Mediante el juego el niño participa en el proceso de aprendizaje más fácilmente, al manipular, explorar y

experimentar el mundo que le rodea, el cual es descubierto a través de sus juegos adquiriendo un conocimiento previo, que será la base para conocimientos posteriores, preparándolo a enfrentar situaciones y buscar soluciones a problemas de acuerdo al criterio establecido.

A medida que el niño juega adquiere experiencias las cuales lo van preparando para la construcción de conocimientos posteriores. El juego es fundamental para el desarrollo del niño en edad preescolar. Es por medio de esta actividad que el niño adquiere conocimientos a través de la experiencia que va adquiriendo al jugar.

El juego no es sólo un entretenimiento, es una forma de expresar inquietudes, interés, emociones y necesidades, provocando cambios de actitudes y aptitudes es un factor importante en la Educación Preescolar, ya que mediante este los niños logran el desarrollo integral, no obstante lo anterior los educadores no hemos aprendido a introducir el juego en las actividades, pues aún conociendo la importancia de éste continuamos trabajando de manera tradicional, es decir que solamente nos concretamos a transmitir los conocimientos de acuerdo a nuestra formación profesional dejando a un lado los intereses de los pequeños, lo anterior es preocupante pues nos hemos olvidado que alguna vez el juego fue el medio de nuestro aprendizaje.

Las educadoras debemos tener siempre presente que los niños llegan al jardín a jugar y debemos fomentar esta conducta natural en los pequeños pues el juego es

un desfogue a sus tensiones, a sus deseos: desahogan frustraciones para dar paso a sus deseos internos. Es una manera de comunicarse con el adulto, de hacerle ver que espera de él, representando a la vez su mundo interior y vinculando al exterior, pues cuando juega floran en él sus tristezas y alegrías, temores y angustias.

En el Jardín de Niños se deben aprovechar los momentos de juego en los niños para inducirlos al aprendizaje. No debe tomarse al juego como algo pasajero, sino darle la importancia requerida para que el proceso de enseñanza y de aprendizaje se logre ininterrumpidamente y sistemáticamente.

Es función de la Educadora propiciar en todo momento interacciones personales entre los pequeños y ella misma, con la finalidad de facilitar al niño situaciones que paulatinamente lo integre, hasta perder el miedo y adquirir confianza en sí mismo, actitud que se reflejará fuera del jardín al tener contacto con las personas de su entorno.

El paradigma psicogenético reconoce la importancia de que sea el mismo niño quien construya libremente sus conocimientos, con base en sus experiencias al interactuar con los objetos y el medio circundante, mismo que no cesa de ampliarse.

El educador debe propiciar y estimular la iniciativa e inteligencia de los niños al manipular su entorno, con el propósito de que por iniciativa propia adquieran nuevos conocimientos, siendo el juego espontáneo el primer contexto en el que se



promoviera, considerando que este forma parte de las relaciones sociales de los niños.

En el proyecto "Nos integremos al espectáculo del circo" se pone en manifiesto el juego simbólico del niño al evocar y dramatizar a los personajes que libremente eligieron representar.

En la etapa preescolar el juego del niño es esencialmente simbólico, lo cual le permite evocar hechos, situaciones u objetos en su ausencia considerando esto importante para su desarrollo físico, social y psíquico.

## BIBLIOGRAFIA

CAIATI, M. Delac, S. "Juego libre en el jardín de infancia". Barcelona España. 1986.

DECROLY, O. MONCHAMP. "El juego educativo". Madrid, 1986.

NOVEMBER, Janet. "Experiencias de juego con preescolares", edit. Morata, S.A.  
Madrid 1985.

PIAGET, Jean. "La Formación del Símbolo en el Niño", FCE, México 1986.

S.E.P. "Bloque de Juegos y Actividades en el Jardín de Niños". México, 1993.

S.E.P. Dirección General de Educación Preescolar. "Programa de Educación Preescolar", México, 1992.

U.P.N. "El Juego", LE/94 Antología Básica, México, 1995.

U.P.N. "El niño: Aprendizaje y Desarrollo", México, 1985.