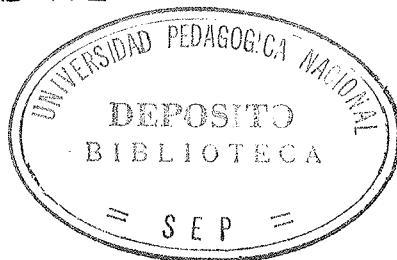


GOBIERNO DEL ESTADO DE JALISCO 18 MAR. 1999  
SECRETARIA DE EDUCACION  
DIRECCION DE EDUCACION TERMINAL

# UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

ZAPOPAN, JAL. UNIDAD 14 E



## EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN

### INVESTIGACION DOCUMENTAL

**QUE PRESENTAN:**

MARIA DOLORES ROMERO ALVISO

MARIA CONCEPCION RAMIREZ VAZQUEZ

OLIVIA GIL AMADOR

MARTHA RAMIREZ VAZQUEZ

**PARA OBTENER EL TITULO DE:**

LIC. EN EDUCACION PREESCOLAR

LIC EN EDUCACION PREESCOLAR

LIC. EN EDUCACION PRIMARIA

LIC. EN EDUCACION PRIMARIA

ZAPOPAN, JAL.

NOVIEMBRE 1997

**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION**

Zapopan, Jal., 12 de SEPTIEMBRE de 1997.

C. PROFR.(A)

MA. DOLCRES ROMERO ALVISO

P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN LA EDUCACION"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL a propuesta del asesor C. Profr.(a)  
FELIX REYES MATA , manifiesto a usted que reúne los  
requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

**A T E N T A M E N T E .**

  
**LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOCAN.**

MCL/JCMM/aap

## DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 12 de SEPTIEMBRE de 1997.

C. PROFR.(A)

MARIA CONCEPCION RAMIREZ VAZQUEZ

P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN LA EDUCACION"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL a propuesta del asesor C. Profr.(a)  
FELIX REYES MATA , manifiesto a usted que reúne los  
requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

**A T E N T A M E N T E .**

  
**LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.**  
**PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION**  
**DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.**

## DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 12 de SEPTIEMBRE de 1997.

C. PROFR.(A)

OLIVIA GIL AVADOR

P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN LA EDUCACION"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL

a propuesta del asesor C. Profr.(a)

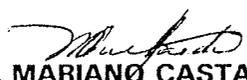
FELIX REYES MATA

, manifiesto a usted que reúne los

requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

**A T E N T A M E N T E .**

  
**LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.**  
**PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION**  
**DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.**

MCL/JCMM/aap

## DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 12 de SEPTIEMBRE de 1997.

C. PROFR.(A)

MARTHA RAMIREZ VAZQUEZ

PRESENTE:

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN LA EDUCACION"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL a propuesta del asesor C. Profr.(a)  
FELIX REYES MATA, manifiesto a usted que reúne los  
requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE.

  
LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 145

"EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN"

OLIVIA GIL AMADOR  
MARTHA RAMÍREZ VÁZQUEZ  
MARÍA CONCEPCIÓN RAMÍREZ VÁZQUEZ  
MA. DOLORES ROMERO ALVISO

ZAPOPAN, JAL., JULIO, 1997

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD U P N 145

"EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN"

OLIVIA GIL AMADOR  
MARTHA RAMÍREZ VÁZQUEZ  
MARÍA CONCEPCIÓN RAMÍREZ VÁZQUEZ  
MA. DOLORES ROMERO ALVISO

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL  
TÍTULO DE LICENCIA EN EDUCACIÓN BÁSICA

ZAPOPAN, JAL., JULIO DE 1997

# INDICE

Introducción	1
Delimitación del problema	3
Justificación	4
Objetivos	6
Metodología	7
Capítulo I.- Antecedentes y etapas del juego	10
A).- Los antecedentes históricos del juego.	10
B).- Etapas del juego en el niño.	15
Capítulo II.- La importancia del juego y su funcionamiento en el proceso educativo.	21
A).- Finalidad del juego en la educación.	21
B).- Integración del educando al trabajo escolar por medio del juego.	25
Capítulo III.- Utilización del juego como recurso didáctico.	31
A).- Participación del niño en el trabajo escolar por medio de juegos didácticos.	31
B).- Juegos	36
Conclusiones	76
Bibliografía	78

## INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad por medio de la cual el sujeto expresa sentimientos, adquiere conocimiento y afirma su personalidad.

Las características propias de la sociedad moderna, requieren del educador una participación consciente, activa y acorde al tipo de persona que encuentra actualmente, el niño con quien desarrolla la actividad pedagógica.

"La historia de la civilización no puede ser escrita sin un capítulo sobre los juegos y juguetes". (Kokjara)<sup>1</sup>

El maestro debe, indudablemente, buscar el conocimiento de los fundamentos teóricos en que se basa la actividad lúdica del niño, para así, hacer el uso debido del juego en la educación al organizar los contenidos de aprendizaje.

En el presente trabajo de investigación se ha brindado un espacio orientado a la profundización sobre conceptos y teorías que respaldan el juego como un recurso de aprendizaje.

No es difícil para el maestro involucrar al niño en una situación de juego, que vaya a la vez enfocada al tratamiento de un contenido específico de estudio, cuyo fin es el logro de un objetivo propuesto en el nivel de estudios en que éste se encuentre.

En el proceso educativo, el juego ejerce un rol decisivo en las diferentes etapas de transición que vive el individuo a lo largo de su existencia.

Por tal motivo, el presente escrito hace referencia a la relación que el maestro debe

---

<sup>1</sup> OMEP, El derecho del niño a jugar, implicaciones políticas y sociales, mimeo. p. 6

procurar entre la actividad del juego-trabajo.

Auxiliándose de estrategias apoyadas por juegos, podrá obtener mejores resultados en su quehacer docente y lograr en los educandos mayor calidad como seres sociales y autónomos.

Buscando que el producto obtenido en la realización de este trabajo resultara de utilidad a quien lo consulte, se optó por la elaboración de una guía de juegos, que proporciona al educador una pauta a seguir en el desarrollo de la actividad lúdica en su quehacer educativo.

Se analizaron los planes y programas de estudio vigentes, con el fin de rescatar elementos valiosos y reales para la elaboración de la guía, rescatando los contenidos que pueden ser abordados con actividades lúdicas.

## DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

El maestro, en la tarea educativa, aún no logra utilizar el juego como medio para favorecer y dinamizar el proceso enseñanza-aprendizaje, debido al desconocimiento del material de apoyo con que se cuenta, y la falta de cursos de actualización, que le resultarían de gran utilidad en su labor, ya que las actividades lúdicas son para el niño de gran importancia, por las características propias de su edad.

La elaboración del trabajo se basará en la investigación de libros de apoyo, así como el Programa de Educación Preescolar (PEP '92), el plan y programas de estudio de Educación Primaria 1993, materiales proporcionados en el Programa Emergente para la Reformulación de contenidos 1992, ficheros de actividades didácticas de los tres ciclos de educación primaria.

La finalidad de consultar estos materiales ha sido, primordialmente, rescatar todo lo que en ellos se nos ofrece como estrategia didáctica para apoyar el aprendizaje de la actividad lúdica del niño.

## JUSTIFICACIÓN

En el desempeño de la tarea educativa actual, el maestro afronta situaciones que difícilmente es capaz de controlar, si no posee un verdadero conocimiento de las actitudes y conductas que manifiestan los educandos.

Las influencias recibidas del medio en que se desenvuelve el niño, aunadas a sus intereses lúdicos, acarrearán como consecuencia, la constante disponibilidad del mismo hacia el juego.

Tales actitudes pueden resultar favorables en el quehacer docente siempre que sean debidamente aprovechadas por los educadores al organizar los contenidos que se proponen en los Programas Oficiales de estudios vigentes.

El niño del nivel preescolar y de los primeros ciclos de educación primaria, ya no soporta permanecer pasivo, como mero receptor del discurso cotidiano de su maestro.

Es por naturaleza activo, inquieto, curioso, y así, espera en ese ambiente la tarea de un aprendizaje dinámico.

Por tanto, es el juego un recurso que resulta innovador para lograr un aprendizaje verdadero y eficaz que responde a las exigencias de calidad en la educación requerida por la sociedad mexicana actual. (2)

Conocer y profundizar sobre los materiales de apoyo que utiliza el profesor de nivel primaria así como la educadora en el nivel preescolar justifican los objetivos del presente trabajo.

---

2 UPN, Amelia Alcántar Gutiérrez, "El juego como recurso didáctico", en : Revista plexos, unidad 145, Zapopan, No. 12, Octubre, Noviembre, Diciembre, 1996, p. 31-32

Para apoyar los contenidos de estudio seleccionados por los educadores, atendiendo a los intereses inmediatos de sus alumnos, se ha hecho necesaria la elaboración de una guía de actividades que contenga una pauta a seguir por el docente en el desempeño de su labor.

## OBJETIVOS

- 1.- Conocer los orígenes del juego y las etapas que lo caracterizan, para una mejor conducción del proceso enseñanza aprendizaje.
- 2.- Incorporar el juego al trabajo escolar, con fines didácticos.
- 3.- Utilizar el juego como recurso de aprendizaje.
- 4.- Conocer los materiales proporcionados a las instituciones oficiales, para rescatar estrategias didácticas de apoyo en el proceso enseñanza aprendizaje.

## METODOLOGÍA

A la metodología se le considera como el procedimiento de ordenación y enseñanza que se sigue para llegar a un ordenamiento de la verdad.

Los métodos y técnicas son instrumentos de investigación, que permiten dirigir actividades hacia los objetivos propuestos.

Los métodos pueden ser:

### GENERALES:

- A).- Análisis y síntesis
- B).- Inducción y deducción
- C).- Experimental y otros.

### PARTICULARES:

Los que se desarrollan de acuerdo a necesidades y limitaciones.

La técnica es un conjunto de reglas y operaciones para el manejo de herramientas que auxilian al hombre e la aplicación de métodos. (3)

Para realizar una investigación, es necesario organizar actividades acordes a una metodología adecuada, para lograr lo previsto, de una manera más eficaz.

En esta investigación se empleó una metodología de carácter cualitativo, debido a que este trabajo es documental.

Los pasos a seguir fueron:

- Localización de bibliografía.
- Recopilación de información relativa al tema.
- Organización y análisis del material recopilado.
- Selección de la información.
- Elaboración de fichas bibliográficas.
- Redacción del trabajo.
- Elaboración del borrador.
- Revisión y corrección.
- Presentación del trabajo definitivo.

El enfoque que se le dió a la investigación fué el empírico social, fundamentado en observaciones y consultas bibliográficas.

La clasificación que se hizo de la información obtenida se identifica como secundaria, ya que fué extraída de fuentes documentales empleando fichas de trabajo y tomada como base para la realización del análisis del problema.

El método seleccionado para la investigación del problema fué el analítico sintético; la técnica, sistematización bibliográfica a través de fichas bibliográficas, instrumento en el que se registró la información referente al tema. (4)

QUÉ SE INVESTIGA	MÉTODO	TÉCNICA	INSTRUMENTOS
La utilización del juego como recurso didáctico, sus antecedentes y etapas.	Síntesis bibliográfica.	Sistematización bibliográfica.	Fichas bibliográficas.

## CAPÍTULO I

### ANTECEDENTES Y ETAPAS DEL JUEGO

#### A) Los antecedentes históricos del juego

El proceso de desarrollo del ser humano ha sido estructurado en periodos o estadios delimitados por lapsos transcurridos en la vida del hombre, desde su inicio hasta alcanzar la plena madurez en sus estructuras mentales.

Esta división no se ha realizado arbitraria ni casualmente. Todas las manifestaciones de la conducta humana que conforman la esfera de la personalidad, cognoscitivas, afectivas y motrices, son características de ciertos momentos de la vida, se hacen manifiestas en la generalidad de las personas cuyo desarrollo transcurra en forma normal.

El juego se hace presente con una de estas manifestaciones, surgida del interés de los niños en las distintas edades por las que atraviesan. Es una actividad que se realiza sólo por el placer que se halla en sí misma. Desde épocas antiguas ha sido valorada su importancia, su utilidad y beneficios que reporta.

Los filósofos de la antigüedad se ocuparon en reflexionar sobre la importancia del juego. Aristóteles por ejemplo, lo aproximó a la felicidad y a la virtud. Platón le atribuyó un valor educativo y llegó a graduar juegos para las diferentes edades en la vida.<sup>(5)</sup>

Así, a partir del siglo XIX, fueron hechos diversos trabajos sobre juegos, orientados

---

5 SEP, DGEP, Apuntes sobre el desarrollo infantil, p. 4-5.

hacia una utilización didáctica. (6)

Han existido distintas opiniones de autores desde tiempos remotos y aún cuando sus puntos de vista divergen en el valor que cada uno le asigna al juego, gran parte de ellos sostiene que éste se encuentra estrechamente vinculado al desarrollo infantil.

Sobre las causas y finalidades del ejercicio lúdico han sido dadas diversas explicaciones por autores que expresan al respecto:

H. Spencer: "Mediante el juego se produce una descarga de energía sobrante del organismo". (7)

S. Freud: "En el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad. El juego tiene una función catártica, una función de realización de actividades reparatorias y una función de reproducción de situaciones placenteras". (8)

Según Piaget, el juego y sobre todo el juego simbólico, permite transformar lo real por asimilación a las necesidades del yo y desde ese punto de vista desempeña un papel fundamental porque proporciona al niño un medio de expresión propia y le permite además resolver mediante el conflictos que se plantean en el mundo de los adultos. (9)

Decroly opina que el juego favorece las asociaciones y las comparaciones mentales, propiciando así el desenvolvimiento de la tensión voluntaria a partir de la espontánea. Los juegos realizan la asociación en el niño, pues traen a su mente recuerdos, abstracciones y juicios. También opina que el niño que se prepara para la vida jugando.

---

6 SEP, UPN. Antología, "El Juego", p. 13

7 Aula Santillana, Diccionario de las Ciencias de la Educación, p. 824

8 Idem.

9 SEP, CONAFE. "La atención preventiva en la Educación Primaria", PARE, Primaria II, p.117

El juego se vale del superávit de energía disponible en el niño y de su estructura hereditaria para favorecer su futura adaptación, facilitándole juntamente con la curiosidad y la imitación, la adquisición de coordinaciones diversas que le ayudarán a vivir su vida de adulto. Para Decroly, van a constituir en la educación una formación vital, pues el juego es una actividad que va a servir en el desarrollo de las ocupaciones futuras del niño.

La pedagogía moderna y la contemporánea han reconocido al juego un carácter privilegiado de condición o instrumento de la primera educación humana en tanto que la psicología y antropología le han concedido una función biológica y social; esto es, su utilidad a los fines de la conservación del hombre y su adaptación a la sociedad; la estética ha permitido que se le reconozca una analogía con la actividad artística.

Claparede hace énfasis en el valor pedagógico que el juego tiene y demostró que la actividad lúdica es la que encauza al niño al verdadero trabajo. (10)

Por lo anteriormente citado, es factible la incorporación del juego a la actividad pedagógica, adoptándolo como un valioso recurso del que se valgan los educadores en su desempeño educativo.

A través de las observaciones del comportamiento humano, se han podido asociar sus manifestaciones con las teorías formuladas acerca de las características que presentan en su forma de jugar los niños en las diferentes etapas o momentos por los que atraviesan. El juego hace posible que el niño gaste las reservas de energía que no consume en actividades propias del trabajo; le ayuda a eliminar tensiones y lo relaja, además de prepararlo para un mejor desarrollo físico. La realización de la actividad lúdica en el niño puede notarse en las etapas por las que ha pasado el ser humano como miembro activo de la sociedad de la cual

---

10 SEP, DGEP, Apuntes sobre el desarrollo infantil, "El Juego", pp. 5-6

ha formado parte desde épocas primitivas.

Las primeras explicaciones sobre el origen y significado del juego tienden a subrayar alguno de los aspectos que lo caracterizan. Según Rubin, Fein y Vnadenberg (1983) se pueden clasificar en cuatro grupos:

- 1.- Las teorías del exceso de energía.
- 2.- La teoría de la relajación.
- 3.- La teoría de la práctica o del preejercicio.
- 4.- La teoría de la recapitulación.

Friedrich Schiller (1759-1805), poeta y escritor alemán, en sus cartas sobre la educación estética del hombre (1795), fue quién formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven, que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros.

Pero quizá el que formula con más claridad la teoría del exceso de energía fue el psicólogo y filósofo inglés del siglo XIX, Herbert Spencer. En el último capítulo de sus Principios de Psicología (1855, octava parte, cap. IX) sostenía, siguiendo posiblemente a Schiller, que los sentimientos estéticos derivan del juego y que ambos se caracterizan por no buscar ventajas ulteriores; los fines próximos son sus únicos fines, aunque sirven también para la conservación o aumento de aptitud.

Proponía que los animales y los hombres tienden a ser activos y tienen necesidad de actuar.

A medida que un animal es más complejo puede dedicar más tiempo a actividades superfluas, que aparentemente no tienen ningún objeto pero que contribuirán al desarrollo del organismo joven.

El juego es el ejercicio artificial de energías que, a falta de su ejercicio natural, llegan a estar tan dispuestas a gastarse, que se consuelan con acciones simuladas.

Spencer anticipa muchas ideas posteriores sobre las funciones del juego.

Una teoría en cierto modo opuesta, pero que también puede verse como complementaria, es la que sostendría que el juego sirve precisamente para la relajación, cuya idea se originó en el filósofo alemán del siglo XIX, Lazarus, quien sostuvo que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga, y que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que les sirven para relajarse.

Aunque esto parece no aplicarse a los niños, algunos autores sostienen que los niños juegan por una memoria de la raza que les llevaría a realizar actividades que nuestros antepasados realizaron en otras épocas.

Esto vinculará esa posición con la explicación del juego mediante la teoría de la recapitulación, que fue defendida sobre todo por el psicólogo norteamericano Stanley Hall (1904). Parte de la interpretación propuesta por Haeckel de la posición darwinista, según la cual el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie. Por esto el niño reproducirá durante su infancia la historia de la especie humana y realizaría actividades que nuestros antepasados llevaron a cabo hace mucho tiempo.

Durante la etapa animal de los niños, trepan o se columpian; en la etapa salvaje, realizarían actividades parecidas a la caza o al escondite, que sería parecido a la búsqueda de la presa; en la etapa nómada se interesarían por los animales; en la etapa de la agricultura patriarcal, jugarían a las muñecas o a cavar en la arena; y, finalmente, en la etapa tribal se ocuparían de juegos en equipo.

De los primeros estudiosos del juego, el que realizó un trabajo más considerable fue el escritor alemán Karl Gross, quien a finales del siglo pasado publicó dos libros sobre el juego, uno dedicado al juego de los animales (1896) y otro al juego de los hombre (1899). La posición de Gross puede denominarse la teoría del preejercicio, y sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento. El juego consistirá en un ejercicio preoperatorio o un preejercicio para el desarrollo de las funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlo de una manera completa. (11)

La finalidad del juego está entonces en sí mismo, en la realización de la actividad que produce placer.

### **B) Etapas del juego en el niño.**

El juego, durante el transcurso del desarrollo evolutivo, se muestra en distintas formas, de acuerdo con las características e intereses de cada etapa.

Piaget distingue:

I.- Juego sensomotor (aproximadamente de 0 a 2 años).

El niño encuentra placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensomotriz. (12)

---

11 SEP, UPN. Antología, "El Juego", pp. 13-14

12 Aula Santillana, Diccionario de las Ciencias de la Educación, p. 284

El juego consiste en la repetición de movimientos (que constituyen las llamadas reacciones circulares) y en el aprendizaje de otros nuevos.

Primera etapa, de los juegos sensoriales: 3 a 5 meses.

Segunda etapa, del juego motor: 8 a 12 meses.

El niño utiliza formas simples de imitación; inicialmente hace una representación de las acciones del modelo presente, después las acciones simples se imitan en ausencia del modelo.

A los cuatro meses, las acciones de mirar y tocar se han coordinado y el niño aprende que empujando el juguete que cuelga de su cuna, lo hará balancear o sonar; una vez comprendida 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 las va dominando, durante los sucesivos subestadios del período sensoriomotor.

Una vez que ha aprendido a remover tapaderas para encontrar juguetes u otros objetos, se convierte en un juego divertido para el niño de 7 a 12 meses.

Eventualmente, cerca de los 18 meses, el niño podrá imitar un acto complicado aunque carezca de modelo. El niño ha progresado de la representación en vivo a la representación en el pensamiento, que marca la transición del niño al período preoperacional. Piaget enfatiza que estas acciones deben ser llevadas a cabo físicamente primero, antes de que puedan ser elaboradas en la mente. Esto explica la necesidad de una etapa tan larga de tiempo para la pura actividad física durante el primer período.

## II.- El juego simbólico

Tercera etapa: Los juegos de imaginación (aprox. de 2 a 6 años).

En la etapa del juego simbólico el niño asimila vivencias de su realidad. En esta etapa aparece la capacidad de representación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en él los conflictos afectivos latentes.

Durante este período los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego.

El juego simbólico y el de fantasía caracterizan el período de la inteligencia preoperacional, que va de los dos años, aproximadamente a los siete.

El período preoperacional representativo se caracteriza por la descomposición del pensamiento en función de imágenes, símbolos y conceptos. El niño ya no necesita actuar en todas las situaciones de manera externa. Las acciones se hacen internas a medida que puede representar cada vez mejor un objeto o evento por medio de su imagen mental y de una palabra.

El niño puede ahora representar mentalmente experiencias anteriores y hace un intento por representárselas a los demás.

Algunas de estas actividades empiezan a surgir durante la etapa de transición entre los 18 y 24 meses.

Para Piaget, las imágenes resultan de las adaptaciones corporales a un objeto en su ausencia. Su fundamento lo encontramos en que estas actividades se realizan al margen de movimientos complejos y manifiestos; por ejemplo, un trapo anudado hace las veces de un niño; acciones apropiadas a un objeto se realizan en relación con un sustituto. Al principio estas acciones interiorizadas sustituyen el afecto como símbolos concretos; más tarde actúan

como signos, señalando o significando al objeto. El lenguaje consiste en una serie de señalizadores y las palabras que le ayuden a este proceso no le son esenciales.

El juego simbólico y de artificio tiene la misma función en el desarrollo del pensamiento preoperacional que la que tuvo el juego práctico en el sensoriomotor.

El juego simbólico funciona también para asimilar y consolidar las experiencias emocionales del niño. Cualquier cosa importante que le haya sucedido en la realidad, vuelve a vivirla en el juego, pues el niño no hace ningún esfuerzo por adaptarse a la realidad.

Las manifestaciones del juego simbólico derivan del carácter peculiar del proceso intelectual del niño; en este período domina su posición egocéntrica y el carácter marcadamente intelectual de las imágenes o símbolos que emplea. (13)

El niño tiene dificultades para colocarse en la perspectiva de otro, toma todas las cosas desde su punto de vista. Esto es lo que se denomina egocentrismo y constituye una tendencia muy importante en su desarrollo. (14).

En el juego simbólico, el niño modifica la realidad en función de su representación mental, ignorando todas las semejanzas entre el objeto y lo que pretende representar con éste.

Al imitar cualquier conducta, el niño puede utilizar otro objeto para representar su almohada. También es capaz de generalizar su representación mental de fingir "estar dormido".

Parece que su imagen mental se separa de su contexto inmediato y amplía su juego de "dormir" acostando a su osito o a su perro. A medida que el niño imita la conducta de otros,

---

13 SEP, DGE. Apuntes sobre el desarrollo infantil, "El juego", pp. 11-12

14 SEP, CONAFE. Atención preventiva en la educación primaria II, pp. 58-59

debe acomodar o reorganizar sus estructuras para las actividades físicas. A su vez, forma una imagen mental del acto que le sirve ahora como estructura, y a través de la cual puede asimilar objetos en el juego simbólico. El objeto se convierte en un símbolo de algo ya existente en la mente del niño.

#### Juegos compensatorios:

Estos juegos permiten que el niño represente acciones que normalmente están prohibidas y que no le es permitido realizar.

Cuarta etapa. De los juegos intelectuales (inicia a los cuatro o cinco y predomina hasta los doce).

En la medida que el niño interactúa con los demás, se va haciendo evidente la transformación de sus opiniones. El uso de símbolos responde a una lógica y un razonamiento más objetivos en el período entre los ocho y once años.

#### Juegos de construcción

Después de los cuatro años, el juego infantil refleja más organización y aproximación a la realidad. Las casas, castillos, etc., que los niños construyen, reflejan mayor atención a los detalles. Esta clase de construcción requiere una reconstrucción o acomodación para llenar las necesidades de la realidad. Puede ser una oportunidad de crear inteligencia y resolver problemas.

### III.- Juegos reglados

Quinta etapa: de los juegos sociales (a partir de los 5 o 6 años).

En la última etapa del período preoperacional, los niños participan cada vez más en los juegos socializados con compañía real. Eventualmente escogen papeles, los actúan, con cierto reconocimiento de unos y otros. Este tipo de juego proporciona una forma de adaptarse a las reglas sociales corriendo riesgos mínimos.

En este período su participación en los juegos sociales está limitada a su incapacidad de aceptar el punto de vista de otro. El juego en este momento está controlado por una disciplina colectiva y por códigos de honor, de tal manera que los juegos son reglas que sustituyen al juego de artificio, simbólico e individual del primer período.

A pesar de que los juegos con reglas están "socialmente adaptados" y perduran en la época adulta; demuestran también una asimilación más que una adaptación de la realidad. Los juegos reglados combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas.

Ejemplos de juegos reglados son: las canicas, el avión, la matatena, etc. Tienen una función esencialmente socializadora y suelen ser juegos organizados que con frecuencia se realizan en equipo y que entrañan algún tipo de competitividad. (15).

---

15 Ibid., p. 284

## CAPÍTULO II

### LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y SU FUNCIONAMIENTO EN EL PROCESO EDUCATIVO

#### A) FINALIDAD DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

Para el niño no es fácil expresar los sentimientos y conflictos internos que se originan en él. Es a través de su forma de jugar, como podemos darnos cuenta de su situación, ya que por medio de sus actitudes demuestra todo aquello en lo que no le es permitido participar dentro del mundo de los adultos. (16)

En los niños menores de siete años, el juego desempeña diversas funciones relevantes para la educación, debido que a través de él, el niño es capaz de externar sus pensamientos, favorece su desarrollo individual y social, le permite expresar sus ideas en forma espontánea.

Como parte del proceso educativo, el juego es una actividad significativa para el alumno. Durante el juego, el niño se comporta como realmente es, se siente en libertad para disfrutar plenamente, sin presiones de ninguna clase, olvidándose de formas de actuar impuestas por adultos.

De esta manera, el juego se convierte en un recurso valioso para el niño y por ende para el educador, pues en el transcurso del juego se le brinda la oportunidad de conocer las necesidades del educando, intimidades de su vida; le permite observar los procesos de

---

16 Aula Santillana, Diccionario de las Ciencias de la Educación, p. 824

pensamiento en el niño ; refleja características de su personalidad y múltiples aspectos de la formación cultural del educando. (17)

El valor que tiene el juego para el niño desde la etapa preescolar no puede ser ignorado por quienes se hallan en contacto directo con él. Sin embargo se han suscitado opiniones contradictorias que tienden a restarle la importancia que le es característica, principalmente al emplearlo en actividades de enseñanza.

En este sentido, los educadores deberán ser sumamente cuidadosos al tenerlo en cuenta como un excelente recurso de aprendizaje para los infantes y en ningún momento ignorar el fin que se persigue con éste al utilizarlo en las tareas de enseñanza.

Con las prácticas del juego físico, los niños mejoran su coordinación motriz gruesa y aprenden a controlar su esquema corporal, aumentando la capacidad para lanzar, atrapar e interceptar objetos.

Dichas habilidades son acrecentadas en ellos, a medida que se les van ofreciendo las oportunidades propicias para efectuar movimientos que las desarrollen en forma gradual y progresiva.

El juego ofrece al niño ocasiones para sentirse seguro, confiado y triunfador. En su ambiente es él quien ejerce pleno dominio y decide por sí mismo lo que se tiene que hacer, hecho que disfruta enormemente.

A medida que adquiere ciertas habilidades, su personalidad se reafirma. Tal fenómeno beneficia el trabajo en el salón de clases, por contribuir a despertar el interés por otros campos de aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje que se plantean a los niños por medio de juegos,

---

17 SEP, DGEP. Apuntes sobre el desarrollo infantil, tema "El Juego". p. 17

representan un excelente recurso para inducirlo a la resolución de problemas.

El juego ayuda al niño a manejar y controlar sus emociones, ya sean estas positivas o negativas, él las recrea en su actividad lúdica. Este hecho fortalece su desarrollo emocional.

La actividad permanente en que se halla el niño le ofrece la oportunidad de adquirir conceptos a través de la constante experimentación y el contacto directo con los hechos.

Así aprende y retiene utilizando datos concretos de lo que son sus vivencias. También ofrece al niño las ocasiones para tomar el papel de adulto que en la realidad no le es permitido asumir. Le es posible expresar sus sentimientos y ensayar posturas que probablemente llegue a asumir cuando crezca. (18)

Observando la forma como juegan los niños, los educadores podremos darnos una idea de lo que ellos aspiran para su vida futura.

Con los juegos que exigen actividad física e intelectual el niño desarrolla su inteligencia.

Asimismo, se encuentra al observarlos jugar, que en sus círculos de interacción surge la aparición de los valores que más tarde profesarán: sentido de justicia, respeto, cooperatividad, los irán preparando para formar parte de una sociedad como miembros activos de la misma.

El niño busca constantemente ocasión y lugar para jugar. De ahí recibirá todo tipo de influencias que posteriormente le ayudarán a afirmarse como individuo apto y plenamente desarrollado. (19)

161884

---

18 SEP, UPN, Antología, "El Juego" p. 281

19 Froebel, La educación del hombre, p. 78

Con respecto a lo anterior, en el material de apoyo, (20) la maestra Yáñez Ramírez ha realizado diversos aportes que confirman una vez más la importancia que el juego tiene.

La actividad lúdica es una función que no se puede dar aislada de la personalidad; se inicia desde los primeros meses y se manifiesta durante toda la vida; es un elemento necesario, que contribuye para un mejor desarrollo integral y personal del individuo; es una actividad normal que produce placer en el niño y por lo tanto, también en el adulto; realiza una función relevante debido a que le permite al niño integrarse al medio de una manera agradable; es el mejor aliciente de las necesidades emocionales del preescolar.

El desarrollo en toda su plenitud del niño, que lo lleve a planos superiores de acomodo a su medio, con una dinámica de proyección hacia su vida adulta, es una función primordial del juego.

La "pedagogía atractiva" tiene en la educación preescolar su máxima expresión, ya que esta máxima expresión tiene como postulado "enseñar divirtiendo".

El juego es la base de todas las actividades que se realizan día con día en el jardín de niños; brinda al niño un sin fin de alegrías y experiencias.

En el jardín de niños, es importante el juego organizado, como el juego espontáneo, por lo que la educadora se encargará de vigilarlo discretamente.

Durante el juego el niño se expresa y actúa espontáneamente, esto permite a la educadora conocerlo mejor.

El juego realiza una función importante, ya que a través de él, el niño exterioriza sus conflictos. Esto le permite liberarse de una serie de traumas.

Es muy importante que la educadora posea una serie de juegos variados y selectos.

## B) INTEGRACIÓN DEL EDUCANDO AL TRABAJO ESCOLAR POR MEDIO DEL JUEGO.

"... El hombre no está completo sino hasta que juega ...", Schiller. (21)

De la misma forma que los adultos efectúan un trabajo, los niños constantemente se ven impulsados por una tendencia a la combinación del juego-trabajo; las causas son similares a aquellas de las personas mayores. (22)

El niño interactúa con el juego. Durante la realización de las actividades lúdicas, se siente fuerte, se enorgullece por sus logros en el juego. Así el adulto, por sus obras realizadas. El niño, al enfrentarse a trabajos reales y sociales, encuentra un reemplazo en el juego.

El niño se manifiesta a través del juego, porque para él pasa inadvertido el mundo del trabajo. Es indispensable en el juego un suplente del trabajo futuro que vendrá posteriormente.

En ocasiones se afirma que al infante no le satisface trabajar. Dicha afirmación es errónea. En realidad lo que al niño no le agrada es realizar actividades forzadas y sin ningún fin u objetivo. No le gusta gastar su energía sin obtener un resultado favorable.

En este ámbito no existe gran desigualdad con el adulto, puesto que la diferencia esencial consiste en que el adulto adquiere un panorama más amplio. El trabajo que parece innecesario al niño, para el adulto representa una significación y por ello un valor.

---

21 SEP, DGEP. Apuntes sobre el desarrollo infantil, tema "El Juego", p. 13  
22 Celestin Celestin, La educación por el trabajo, p. 153

Si se hacen a un lado los trabajos incompletos, cuyo fin no puede captar el niño, debido a que no se realizan inmediatamente en una obra, sino que forman parte de un trabajo más amplio, se puede afirmar el gusto del niño por el trabajo.

Durante el juego, el infante actúa, experimenta y practica los trabajos y obligaciones que posiblemente podrá realizar cuando sea adulto. Con la variedad y la especialización del trabajo, la niña no se convierte únicamente en madre o ama de casa; igual que el niño: no siempre sigue los pasos del padre.

Visto de esta forma, es conveniente ofrecerles un mayor número de experiencias y posibilidades de elección, proporcionándoles numerosas oportunidades de vivir jugando como adultos, tantas como las que el niño sea capaz de entender e interpretar durante la realización de la actividad lúdica. (23)

En los estudios que han realizado los especialistas en materia de la personalidad humana y sus facultades, se ha podido comprobar que todas ellas son susceptibles de ser perfeccionadas a través del ejercicio, bajo un esfuerzo regular e inteligente.

A los trabajadores de la docencia se les ha preparado en mayor grado para cultivar el intelecto y orientar su actuación hacia un campo de acción caracterizado por abstracciones. Este hecho, obstaculiza grandemente que los alumnos sean realmente capaces de enfrentar los distintos problemas que se les presentan. (24)

Los niños aprenden lo que les resulta interesante en la vida de su medio. Todo aquello que concierne a su actuar y que de una u otra forma les será de utilidad

---

23 SEP, DGEP. Apuntes sobre el desarrollo infantil, Tema "El Juego", p. 14-16

24 Op. Cit, p. 153

posteriormente. (25)

Es posible distinguir los juegos que, por su forma, representan manifestaciones reprimidas de un trabajo que no ha sido llevado a cabo, llegando a convertirse en juego-trabajo.

Dicha actividad llega a satisfacer plenamente las necesidades primordiales del individuo: utiliza su energía adecuadamente y su capacidad psíquica entra en función.

La realización del juego-trabajo beneficiará la vida del niño posteriormente y lo llevará a vivirla lo más completamente posible por la gran variedad de sensaciones que le proporciona, siempre que lo lleva a cabo.

Características importantes del juego son el esfuerzo y el trabajo mismo con todo lo que por ellos se desencadena en el organismo.

El juego es colectivo, como lo han marcado sus orígenes.

Por medio del juego-trabajo, el niño aprende a organizarse en su universo infantil. En él hace uso limitado de su inventiva ya que para él es más cómodo emplear modelos preestablecidos y, aunque imperfectos, ya han sido experimentados. Así su uso responde a los requerimientos presentes.

Es difícil llegar a perfeccionar la adaptación del juego-trabajo cuando sólo se considera la noción del trabajo porque el niño vuelve en cuanto es posible a los juegos que le complacen más. (26)

Para M. Montessori (27), la actividad lúdica implica una actividad sin objetivo.

---

25 Ibidem., p.99

26 Ibid., p. 155

27 Montessori, Grandes Educadores, vol. no. 4, 1996. pp. 74-76.

El trabajo es el medio a través del cual el adulto transforma la naturaleza, y el infante desarrolla su personalidad.

El hombre, como ser supremo, dotado de la inteligencia, tiene una función primordial por cumplir: crear, transformar, conquistar y emplear al mundo para convertirlo en uno nuevo, que rebase las maravillas de la naturaleza.

Montessori se limitó ante todo al valor educativo del trabajo, que rige la vida psíquica del ser y le facilita el acceso a la "vida espiritual"; recalcó la relevancia del trabajo en niños y, a su vez, para los adultos, señalando que éstos difieren unos de otros.

La autonomía de la infancia no supone que sea exclusiva de la edad, de la inactividad y del juego.

La actividad infantil, que se diferencia del trabajo adulto por sus objetivos y recursos, nada más se puede considerar como trabajo en el aspecto figurativo del término. Si M. Montessori emplea el término "el trabajo infantil", es para dar una noción más clara de la actividad infantil.

Dependiendo de esto, se pueden formular los siguientes cuestionamientos. ¿Se halla o no, en estado de actividad el niño que juega? ¿No se relaciona la noción de trabajo, desde cierto punto de vista con la del juego?

Montessori señala que el niño es esencialmente activo, le agrada más vestirse él mismo, a que lo vistan. Cuando llena un vaso con agua, le importa menos el hecho de llenarlo que el trabajo a efectuar, para no perder ni una gota de agua en el proceso.

Lo que empuja al infante a actuar no es un fin externo, sino llegar a su propio perfeccionamiento.

De esta forma la actividad lúdica se combina con el trabajo. ¿Quién puede decir lo contrario, que el infante que juega no se perfecciona a la vez ?.

Las nociones de calma, de emplear una vitalidad más plena, de la adquisición de la experiencia, no sólo están presentes en las escuelas montessorianas, sino en todas y cada una de ellas donde los niños jueguen.

De esta manera se comprueba una coincidencia entre los conceptos de juego-trabajo. ¿Por qué entonces M. Montessori, valora todo su sistema en el hecho de que los niños trabajan, en contacto con los otros donde los niños juegan?. Se contestaría con facilidad a este cuestionamiento diciendo que ella explotó y valoró la actividad infantil por medio del empleo de su material de desarrollo científicamente elaborado. Al presentarse alguna dificultad, éste permite presentar problemas cada vez más complejos.

Para cumplir con precisión las tareas que se refieren, el alumno debe efectuar un esfuerzo y el paso de las actividades simples a las más difíciles se realiza libremente de acuerdo a la naturaleza y posibilidad del niño.

También se observará que cada objeto del material educativo implica una función precisa, como son los juegos de ajuste por los que progresa el conocimiento. Los objetos monovalentes (instrumentos de la vida cotidiana) ofrecen al niño la oportunidad de adquirir mejor conocimiento del mundo que los polivalentes. Por lo tanto, si el conocimiento es conveniente aquí éste busca que se imponga la función del objeto conocido, y el conocimiento queda unido a esta función.

M. Montessori entendió y explotó desde muy pronto el valor educativo de esta categoría que atrae el gesto. También al explotar el amor natural del orden y de lo terminado, logró hacer progresar al niño en el mundo del conocimiento real y de la

verdadera imaginación, inferior de una riqueza sorprendente pero muy confusa. Ella intentó impedir esta imaginación inferior eliminando algunos juegos. Sin embargo, como actividad organizada, el juego, llámese "trabajo", no es nada criticable. Una pedagogía afectiva y adaptada al niño se apoyará en parte sobre la actividad lúdica, capaz de ayudar en el desarrollo y construcción de la inteligencia y la verdadera imaginación. (28)

En preescolar, el juego es la manera más natural de integrar al niño al trabajo. Igualmente los niños encuentran en éste un recurso favorable para cambiar sus actitudes, puesto que muchos de ellos no se atreven a hablar o actuar frente a sus compañeros. Este cambio positivo los inducirá a que sean ellos mismos quiénes organicen sus juegos por iniciativa propia, incluso inventarlos y crearlos de acuerdo a su punto de vista, participando y siendo ellos los protagonistas principales del juego. (29)

La actividad lúdica no especifica un fin consciente; por lo tanto, no se realiza por este fin únicamente. El trabajo especifica un fin consciente, la acción en sí no es una fuente placentera, más bien requiere de esfuerzo.

En tanto que se reflexione detenidamente, es obvio que existen juegos cuyo fin es consciente y en los que su finalidad es motivo de placer en diversas ocasiones importantes, aunándose a la propia actividad lúdica.

Existen, además, trabajos que contienen una parte de gozo en su desempeño y en los que el fin no es el único motivante, incluso es un motivante secundario.

Hay entonces maneras de transición indiscutibles, entre el juego puro y el trabajo puro. En relación a este último sus seguidores lo recomiendan por el esfuerzo que exige. (30)

---

28 Idem., p. 76.

29 SEP, DGEP. Apuntes sobre el desarrollo infantil, p. 17

30 SEP, UPN. Antología Básica, "El Juego", p. 141.

## CAPÍTULO III

### UTILIZACIÓN DEL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

#### A) PARTICIPACIÓN DEL NIÑO EN EL TRABAJO ESCOLAR POR MEDIO DE JUEGOS DIDÁCTICOS

Los educadores conocen perfectamente que durante el desarrollo del niño, el juego desempeña una función importante. A partir de los primeros meses de existencia, cuando los niños aprenden a repetir actos sensoriales y motrices, que les producen gusto y curiosidad, la actividad lúdica es un recurso que no se puede reemplazar en el crecimiento de las capacidades humanas.

A través del juego los infantes exploran y practican competencias físicas, inventan y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar. En ellas actúan libremente e intercambian papeles.

Además, desarrollan su capacidad de imaginación, dándole vida a los objetos de manera simbólica, practican sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

Cuando los sujetos van creciendo, junto con ellos van desarrollando sus capacidades para efectuar otros tipos de juego, en una organización más complicada. A los juegos primarios, que son de ejercicio motriz, se van anexando otros que implican relaciones con adultos y con

otros niños.

Las persecuciones y las luchas simuladas, son juegos de grupo basados en el ejercicio físico. Estos aparentemente no tienen un objetivo definido.

Aparecen otros, que se acomodan a reglas sencillas y responden a un conocimiento elemental de competencia. (31).

El niño logra, por medio de la educación, adquirir la capacidad para incursionar en su mundo, relacionarse con los demás y hacer referencia de sí mismo.

Dicho proceso no puede marchar progresivamente ajeno a una dimensión de juego, donde encuentre oportunidades para darse cuenta de la realidad que enfrenta, entenderla y decidir cómo actuar en ella. (32)

En el transcurso de la etapa preescolar, una de las actividades de mayor importancia para la educadora, es guiar a los niños al juego para lograr los propósitos educativos, verificando que éste no carezca de atractivo, ya que de esta manera se da con la estimulación motriz, el canto, las prácticas de comunicación y de relación interpersonal.. (33)

El desarrollo del juego simbólico es muy rápido; así se manifiesta en el jardín de niños. Las experiencias personales que los niños escenifican adquieren una organización más completa.

A través del juego simbólico, el niño desempeña su papel, convirtiéndose en motivo de un intenso intercambio de acuerdos, desacuerdos, negaciones y propuestas entre ellos. (34)

---

31 SEP, Guía para la educadora. p. 15.

32 SEP, "El Juego", p. 245

33 SEP, Guía para la Educadora, p.13

34 Idem

"El niño que juega es sagrado" (35). Para Froebel, el niño se debe educar respetando su tendencia lúdica, incluso motivarlo para hacerlo jugar, guiándolo a la vez hacia alguna ocupación concreta. Froebel parte de dos ideas que son fundamentales en su pedagogía, para el diseño de sus juguetes educativos, combinar juego y trabajo, trabajo y juego. Los juegos contruidos por Froebel, son juegos con vida, como apoyos a la educación. Considera que el juego es una fuente de riqueza inagotable para el niño y la ocupación fija las experiencias efectuadas por el juego.

El maestro puede ser capaz de activar y hacer que se torne amena una situación de juego-trabajo, procurándole las oportunidades y materiales que, a la vez que lo divierten, le propician aprendizajes.

Además, este tipo de actuaciones en el proceso educativo permiten que el niño se beneficie con las interacciones existentes entre compañeros al observar y trabajar en los distintos esquemas elegidos por el docente: individuales o grupales. (36)

Al jugar se va aprendiendo a construir estrategias para mejorar cada vez más la actuación como participante del juego.

Cada jugador actúa con autonomía y decide qué hacer.

Construye sus estrategias al interactuar con los demás, disfrutando de sus logros y apropiándose de nuevos aprendizajes.

Estamos llamados, pues, a elegir actividades que para los niños resulten divertidas, al mismo tiempo que les proporcionen aprendizajes significativos. (37)

---

35 Froebel, La educación del hombre, p.53

36 SEP, "La atención preventiva en la educación primaria.", p. 137

37 SEP, Propuestas para divertirse y trabajar en el aula., p.5

El Programa de Educación Preescolar (PEP '92) consiste en una propuesta de trabajo de manera que pueda aplicarse en las distintas partes del país, a través de una gama de estrategias flexibles que sirven de apoyo a la práctica educativa.

Uno de los principios fundamentales es el de respetar las necesidades e intereses del preescolar, así como su capacidad de expresión y juego, de tal manera que favorezca su proceso de socialización. (38)

El principio de mayor relevancia en que se fundamenta el PEP'92, es el de globalizar, ya que este constituye la base del quehacer educativo del nivel preescolar. Considera el desarrollo infantil como un proceso integral, ya que los elementos que lo forman no se pueden dar aislados uno del otro (afectividad, motricidad, aspectos cognoscitivos sociales).

El programa está estructurado por proyectos, que significa planear juegos y actividades, de acuerdo a los intereses y necesidades de los niños, acordes a las características de su edad. Desde el inicio del proyecto, niños y educadora planean las actividades a seguir y determinan qué acciones realizarán para alcanzar determinado objetivo. (39)

Con el propósito de que el trabajo por proyectos tenga un criterio globalizador, se proponen los bloques de juegos y actividades, que deberán ser tomados en cuenta por la educadora al momento de realizar su planeación. (40)

Los bloques son grupos de juegos y actividades que al ser aplicados contribuyen al desarrollo integral del niño; proporcionan al educador sugerencias de contenidos apropiados para favorecer dicho proceso. Los contenidos se refieren a los conocimientos, hábitos,

---

38 SEP, Programa de Educación Preescolar, p.5

39 Ibid, p. 17-19

40 Ibid, p.30

habilidades, actitudes y valores, que el niño va construyendo paulatinamente a través de la acción y reflexión. De esta manera incorpora la información, ampliando sus estructuras con nociones nuevas por medio de la interacción y participación en los diversos juegos y actividades que se efectúan dentro de un proyecto.

Los bloques se relacionan de manera predominante con un aspecto de desarrollo, aunque guardan cierta relación con otros. Cuando un niño realiza una actividad de matemáticas que implique la seriación y clasificación, no sólo está aplicando las relaciones lógico-matemáticas, sino también destrezas manuales, lenguaje, juego, creatividad, afectividad entre otras. (41)

Los bloques que se proponen son: Sensibilidad y expresión artística, Psicomotricidad, Naturaleza, Matemáticas, Lenguaje.

## B) JUEGOS

Nivel :	Preescolar, Grados 2° y 3°
Nombre del Juego :	Adivinen qué es?
Bloque :	Lenguaje.
Propósito :	Desarrollar la capacidad de expresión oral.
Materiales :	Caja, lápiz, corcholatas, piedras, crayones, hojas
<p>La educadora mostrará a los niños una caja que contenga varios objetos (lápiz, corcholatas, piedras, crayones, hojas). Todos miran bien y dicen qué hay en la caja. Luego pasa un niño y saca uno de los objetos sin que los demás vean lo que sacó. El niño tiene que describir el objeto, pero sin decir cómo se llama lo que sacó. Los demás tiene que adivinar de qué objeto se trata. El educador puede ayudar al niño mediante preguntas ¿Cómo es lo que sacaste? ¿De qué color es? ¿Para qué sirve? etc. (42)</p>	

Nivel :	Preescolar, Grado 3°
Nombre del Juego :	Palabras que empiezan igual
Bloque :	Lenguaje.
Propósito :	Ampliación de vocabulario.
Materiales :	Ninguno
<p>La educadora invitará a los niños a sentarse formando un círculo, les indicará la forma de realizar el juego. La educadora dirá sólo una parte de un enunciado. Los niños tienen que decir qué puede ser lo que faltó.</p> <p>Venia un barco cargado de me...(melones, mesas, membrillos, etc.)</p> <p>Pasó una niña llevando un pa. . .(pájaro, palo, papalote, etc.)</p> <p>El niño comía sa. . . . . (sandía, sal, salchicha, etc.)</p> <p>La educadora estimulará para que haya varias respuestas, siempre repite la oración incompleta y pregunta: ¿Qué otra cosa podría ser? (43)</p>	

Nivel :	Preescolar, Grados 2° y 3°
Nombre del Juego :	Girar y cumplir órdenes.
Bloque :	Psicomotricidad
Propósito :	Identifique las diferentes partes de su cuerpo.
Materiales :	Círculos de cartón de diferentes colores
<p>Se distribuyen sobre el piso círculos de cartón de diferentes colores. Se les indicará a los niños que giren en su lugar y a una orden coloquen la parte del cuerpo que se menciona en un círculo, ejemplo: mano derecha en círculo amarillo, pie izquierdo en círculo rojo, etc. (44)</p>	

Nivel :	Preescolar, Grados 2° y 3°
Nombre del Juego :	Círculo de aros
Bloque :	Psicomotricidad
Propósito :	Reflexión sobre la noción del espacio
Materiales :	Aros.
<p>Se colocan los aros en círculo sobre el piso, los niños corren entre ellos mientras se quita uno, a una señal se sienta cada niño en el centro de un aro y se elimina a los niños que quedan de pie.</p> <p>Se sugiere que los niños realicen diferentes acciones al correr entre los aros, ejemplo: imitar animales o vehículos. (45)</p>	

Nivel :	Preescolar, Grados 2° y 3°
Nombre del Juego :	Ensalada de figuras geométricas.
Bloque :	Matemáticas
Propósito :	Identificación de figuras geométricas.
Materiales :	Figuras geométricas de cartón de diferentes colores y tamaños.
<p>Se distribuyen en el patio diferentes figuras geométricas. A una señal los niños levantarán o se colocarán en la figura que se les indique. (46)</p>	

Nivel :	Preescolar, Grados 3°
Nombre del Juego :	Atínale al bote
Bloque :	Matemáticas
Propósito :	Reflexión en relación o cuantificación.
Materiales :	Un bote de 12 centímetros de diámetro aprox., sin tapa. 9 corcholatas o fichas.
<p>Por turnos, cada jugador se colocará a una distancia aproximada de metro y medio del bote y tirará, de una en una, las fichas, procurando que caigan dentro del él, las fichas que caigan dentro del bote se contarán como puntos buenos para el jugador y las que caigan fuera se restarán de los puntos ganados.</p> <p>Al final gana el jugador que haya obtenido un mayor número de puntos. (47)</p>	

Nivel :	Preescolar, Grados 2° y 3°
Nombre del Juego :	El canario enjaulado
Bloque :	Naturaleza
Propósito :	Descubrir fenómenos ópticos.
Materiales :	1 Círculo de cartoncillo grueso de 8cm.de diámetro, ½ metro de cordel, hilo, estambre o cordón.  Se dibujarán en un lado del círculo un canario.  En la otra cara una jaula.
<p>La educadora les indicará a los niños a sentarse formando un círculo, se les repartirá un círculo a cada uno, estos ya previamente elaborados, se enrollarán los cordones, ejerciendo un impulso con las manos y luego obligue al disco a dar vueltas sobre sí mismo, con tal rapidez que el canario se vea dentro de la jaula. (48).</p>	

Nivel :	Preescolar, Grados 2° y 3°
Nombre del Juego :	Bolsa secreta.
Bloque :	Naturaleza.
Propósito :	Desarrollar la percepción.
Materiales :	Bolsa, condimentos (ajo, canela, pimienta), frutas (manzana, naranja, guayaba).
<p>Se colocarán previamente todos los materiales dentro de una bolsa cerrada, se le vendarán los ojos al niño que desee participar, este meterá la mano a la bolsa y sacará un objeto el cual tratará de identificar por su olor, sabor, textura, consistencia, etc.</p>	

Nivel :	Preescolar, Grados 2° y 3°
Nombre del Juego :	La orquesta
Bloque :	Actividades de sensibilidad y expresión artística
Propósito :	Manipule y explore diversos instrumentos musicales
Materiales :	Crótalos, sonajas, cascabeles, maracas, claves, etc
<p>Los niños elegirán el instrumento que deseen tocar, produciendo sonidos de toda clase. Se pedirá luego a los niños que elijan un símbolo para representar cada sonido. Los dibujará en el pizarrón. El director de la orquesta señalará el símbolo del instrumento que va a tocar, eligiendo uno o varios a la vez. (49)</p>	

Nivel :	Preescolar, Grados 2° y 3°
Nombre del Juego :	Hacer y deshacer
Bloque :	Actividades de sensibilidad y expresión artística
Propósito :	Identificación de ritmos.
Materiales :	Grabadora, cassette.
<p>En conjuntos de diez, se les invitará a los niños a hacer una casa con sus cuerpos, mientras se escucha un interludio y se canta la canción. Al final del ritmo deshacen la casa al separarse todos o al caerse al piso.</p> <p>"Coro"</p> <p>Mi amigo hace una casa y no le queda bien.</p> <p>Al dueño no le gusta y la manda deshacer. (BIS) (50)</p>	

En la actualidad, la Educación Primaria que imparte el Estado tiene como documento rector el Plan y Programa de Estudios para la Educación Básica, puesto en vigor en el año de 1993.

El nuevo plan de estudios contempla la enseñanza de contenidos organizada por asignaturas, considerándolas por orden de importancia: Español, Matemáticas, Ciencias Naturales, Historia, Geografía, Educación Cívica, Educación Artística y Educación Física.

Tratando de establecer la secuencia lógica entre los contenidos que ayudarán al logro de los objetivos terminales de esta etapa, son organizados los grados por ciclos integrando al primero y segundo grado en el primer ciclo; tercero y cuarto forman el segundo ciclo; y quinto y sexto conforman el tercer ciclo.

El propósito de dichas asociaciones no es otro que tratar de dar continuidad entre los saberes adquiridos en el grado inferior inmediato con los que deberá apropiarse en el grado subsiguiente hasta concluir el proceso en forma continua, progresiva y gradual.

El Plan y Programa de Estudios tiene un propósito central: estimular las habilidades que son necesarias para el aprendizaje permanente.

Las asignaturas para su aprendizaje se hallan organizadas en bloque o ejes temáticos.

Cada una de ellas persigue un objetivo central: en Español se debe buscar que los niños desarrollen su capacidad de comunicación en la lengua hablada y escrita.

La enseñanza de matemáticas enfatiza la formación de habilidades para la resolución de problemas y el desarrollo del razonamiento matemático a partir de situaciones prácticas.

En las Ciencias Naturales el elemento articulador será el conocimiento del medio natural y social que rodea al niño.

Historia, Geografía y Educación Cívica se ven nuevamente como asignaturas específicas, con la finalidad de establecer continuidad y sistematización en la formación de cada línea disciplinaria, evitando la fragmentación y las rupturas en el tratamiento de los temas.

El plan de estudios reserva espacios a la Educación Física y Artística como parte de la formación integral de los alumnos.

Este documento propone actividades adaptadas a los distintos momentos del desarrollo de los niños, flexibles y sin rigidez en su secuencia.

Tales disciplinas deben ser no sólo una práctica escolar, sino también un estímulo para enriquecer el juego de los niños y su uso del tiempo libre. (51)

Ciclo :	1º, 2º y 3º.
Nombre del Juego :	El ahorcado
Propósito :	Enriquecer la lengua escrita y desarrollar la capacidad de expresión oral.
Asignatura :	Español.
Materiales :	Gises y pizarrón
<p>1.- El maestro piensa en una palabra escribe en el pizarrón la primera letra y traza una raya para cada letra que falta.</p> <p>2.- Pide a los niños que traten de adivinar una a una las letras que formarán la palabra explicando que irá una en cada raya.</p> <p>3.- Si un niño dice una letra acertada, el maestro la escribe cada vez que la palabra la contenga.</p> <p>4.- Cuando los niños se equivoquen, el maestro irá dibujando las partes del cuerpo en el poste con el lazo para ahorcar al perdedor.</p> <p>5.- También irá escribiendo las letras que no sean correctas y las cruzará para que los niños recuerden cuáles no están en la palabra.</p> <p>6.- Si el maestro termina de dibujar el ahorcado antes de que completen la palabra, los niños serán perdedores.</p> <p>7.- Hace lo mismo con otras palabras y procura que los niños participen y aprendan a dibujar el ahorcado.</p> <p>Una vez aprendido el juego, se puede jugar en parejas o en equipos. (52)</p>	

Ciclo :	2° y 3°
Nombre del Juego :	Las proposiciones consecutivas.
Propósito :	Identificar la concordancia entre sujeto y predicado.
Asignatura :	Español.
Materiales :	Tiras de papel y marcadores
<p>Las proposiciones consecutivas son ni más ni menos que frases enlazadas.</p> <p>En nuestra lengua, la posibilidad de enlazar frases es infinita.</p> <p>Para empezar a tomarle gusto al juego, se puede usar el simple “que”.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Los jugadores se dividirán en dos grupos.</li> <li>2.- Un grupo tendrá que escribir una oración sencillita, aunque el juego resulta más eficaz si esa oración tiene un “tan” o “tanto” porque eso le pone sal.</li> <li>3.- Al mismo tiempo, cada chico del otro grupo escribirá otra oración, también sencillita pero que comience con la palabra “que”.</li> <li>4.- Las oraciones del primer grupo se ponen todas juntas en un montón o en una bandeja y las del otro grupo en otra.</li> <li>5.- Se revuelven y se va sacando una a una las frases de cada montón para leerlas por parejas.</li> <li>6.- Los niños las pegarán en el pizarrón para que al finalizar el juego observen cuáles resultaron más cómicas por su escasa concordancia. (53)</li> </ol>	

Ciclo :	1°, 2° y 3°
Nombre del Juego :	Basta
Asignatura :	Español y matemáticas.
Propósito :	Reflexionar sobre las palabras que integran la lengua.
Materiales :	Lápiz, cuaderno y cartel con abecedario.
<p>1.- El maestro pide a los alumnos que preparen en sus cuadernos un cuadro como este:</p>	

Nombres de persona	Animal	Flor o fruto	Objetos o cosas	Total de puntos

2.- Para escoger la primera letra, el maestro pide a un niño que diga la "a" en voz alta y repita todo el abecedario sin que lo oigan. Si no se acuerdan del orden de las letras, pueden ver en una cartulina que el maestro pegará en el frente. Después de un

ratito otro niño dice ¡BASTA! y el que estaba repitiendo el abecedario dice en qué letra iba. Todos escriben palabras con dicha letra.

3.- El primer niño que termina de escribir grita ¡BASTA! los demás niños ya no pueden seguir escribiendo.

4.- Cada niño va leyendo las palabras que escribió para saber cuántos puntos gana. El maestro ayuda a saber cuánto vale cada una de las palabras que escribieron:

0 puntos: Cuando no escribe nada.

5 puntos: Si se repite la palabra.

10 puntos: Si la palabra es única.

5.- Cada niño suma todos los puntos que ganó con las palabras de esa letra y los anota en la casilla correspondiente.

6.- Se repite el juego cuatro o cinco veces con la participación de diferentes niños. Al final se suman los puntos. Gana el que alcance la mayor puntuación. (54)

Nivel :	1°, 2° y 3°
Nombre del Juego :	Al verde.
Asignatura :	Matemáticas.
Propósito :	Desarrollar la capacidad para calcular mentalmente resultados.
Materiales :	<p>Una bolsa con 30 piedritas para cada equipo, tira de cartoncillo con números por colores. (Viene en el material del paquete Rincones de Lectura).</p> <p>Juego de 8 tarjetas para cada equipo con círculos de los colores que tiene la tira, dos de cada color.</p>
<p>El juego tiene cuatro versiones, en cada una se utiliza el mismo tipo de material pero con la variante de que según el ciclo a que se aplique será la tira y número de fichas que se den a los equipos.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- El maestro organiza al grupo en equipos de dos a cinco niños.</li> <li>2.- Entrega a cada equipo una bolsa con piedritas y una tira con números.</li> <li>3.- Antes de iniciar el juego, los niños revuelven las tarjetas y las ponen sobre una mesa una encima de otra y con el color hacia abajo.</li> <li>4.- En cada equipo se ponen de acuerdo sobre quién inicia el juego</li> </ol>	

5.- El iniciador del juego toma una piedrita de la bolsa y la pone sobre cualquier número de la tira.

6.- Este levanta una tarjeta y al ver el color dice rápidamente cuánto sumar o restar al número donde está su piedrita para caer en cualquier número que esté en la franja del color que le salió.

7.- Si dice más, mueve su piedrita hacia la derecha tantos lugares como el número que dijo. Si dice menos, la mueve hacia la izquierda.

8.- Si el niño logra caer en la franja del color que le salió en la tarjeta se queda con la piedrita; si no, la devuelve a la bolsa.

9.- Cada tarjeta que toma se pone abajo de las demás.

10.- Para continuar el juego, otro niño coloca una piedrita sobre cualquier número de la tira y levanta otra tarjeta.

11.- Gana el niño que logre reunir más piedritas después de cinco rondas.

12.- Devuelven las piedritas a la bolsa y siguen jugando. (55)

Nivel :	1°, 2° y 3°
Nombre del Juego :	Guerra de cartas
Asignatura :	Matemáticas.
Propósito :	Reflexionar sobre las reglas de escritura de los números
Materiales :	Juego con 40 cartas del 0 al 9 por equipo: cuatro de cada número del 0 al 9.
<p>1.- El maestro organiza al grupo en equipos de dos a cuatro niños.</p> <p>2.- Entrega a cada equipo un juego de cartas.</p> <p>3.- Cada equipo revuelve las cartas y las coloca sobre la mesa con los números hacia abajo.</p> <p>4.- Cada niño toma una carta y la pone sobre la mesa con el número hacia arriba.</p> <p>5.- El niño que sacó el número mayor se queda con las cartas que sacaron en esa jugada.</p> <p>6.- Si hay empate, esos niños vuelven a sacar otra tarjeta en caso de ser el número mayor.</p> <p>7.- El juego termina cuando se acaban las cartas o cuando ya no alcanzan para todos los jugadores.</p>	

8.- Gana el niño que acumule más cartas.

En la segunda versión, el niño va tomando de dos cartas y sumando sus puntos cada vez.

En la tercera versión se juega a formar el número mayor o el menor con las dos tarjetas, según acuerden ellos.

En la cuarta versión sacarán tres tarjetas y tratarán de aproximarse en la formación de un número dado entre 100 y 999.

El juego termina después de diez rondas. Gana el niño que acumule más puntos. (56)

161884

Ciclo :	1°
Nombre del Juego :	Platos y cucharas
Asignatura :	Matemáticas.
Propósito :	Que los niños usen la representación gráfica convencional de los números para comunicar cantidades
Materiales :	15 palitos y 9 tapaderas, (20 palitos y 15 tapaderas según el bloque I o II), papeletas.
<p>1.- Escribir la serie de números del 1 al 15 y pegarla en la pared.</p> <p>2.- El maestro organiza al grupo en dos bandos: la mitad de los equipos trabaja con platos y la otra con cucharas.</p> <p>3.- Se forman parejas de equipos de tal forma que a uno de platos le corresponda otro de cucharas procurando que haya distancia de por medio entre ambos.</p> <p>4.- El equipo de platos elaborará un mensaje numérico o gráfico de cuántas cucharas solicita para sus platos y lo hará llegar al equipo de cucharas.</p> <p>5.- Para verificar si su pedido estuvo bien hecho, deberán colocar cada cuchara en el plato correspondiente.</p>	

6.- Cuando todos los equipos de platos hayan solicitado cucharas, se invierten las peticiones de platos para cucharas.

7.- Al final, cada equipo muestra su papeleta y explica al grupo su forma de hacer el pedido.

8.- Entre todos determinan la forma de hacer pedidos más fácil de entender. (57)

Nivel :	1º, 2º y 3º
Nombre del Juego :	Bajo el agua y sobre el agua.
Asignatura :	Ciencias Naturales
Propósito :	Identificar algunas de las características que poseen los objetos
Materiales :	Un traste amplio con agua, diez objetos distintos como: Un pedazo de madera, una varita seca, una varita verde, una corcholata, un clavo, pelotas de hule espuma, pedazos de papel, canicas, piedritas, un globo sin inflar, un pedazo de plástico, un pedazo de vidrio.
<p>1.- Se organiza a los niños en parejas y deciden quién va a iniciar el juego.</p> <p>2.- El que inicia escoge uno de los objetos, lo muestra a su compañero y le pregunta: ¿Flota o se hunde?</p> <p>3.- El otro niño contesta lo que crea que va a pasar.</p> <p>4.- Ponen el objeto en el agua y si resulta cierto lo que había dicho el niño que está adivinando, gana un punto.</p>	

5.- El turno de adivinar pasa al otro jugador y repiten la misma acción pero con un objeto diferente cada uno.

6.- El juego termina cuando hayan usado todos los objetos. Gana el niño que consiga más puntos.

#### Segunda versión

1.- Los jugadores se organizan en parejas.

2.- Cada jugador escoge seis objetos que él piense que se hundan y se los da a su compañero.

3.- Cada jugador tiene que encontrar la manera de hacer que floten los objetos que le dió su compañero. Puede cambiarles la forma o combinarlos con otros materiales. (58)

Nivel :	1°, 2° y 3°
Nombre del Juego :	Adivina qué es
Asignatura :	Ciencias naturales.
Propósito :	Conocer los órganos del cuerpo y sus funciones.
Materiales :	Lápiz y papel.
<p>En este juego los niños tratan de descubrir el nombre de una parte del cuerpo pidiendo pistas acerca de su forma y sus funciones.</p> <p>Se puede adaptar el juego al ciclo de los jugadores indicando qué partes del cuerpo se pueden escoger.</p> <p>Por ejemplo, se pueden escoger sólo partes externas para los niños del primer ciclo, partes de los aparatos digestivo y respiratorio para los niños del segundo ciclo y partes de los sistemas circulatorio y nervioso para los de tercer ciclo.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- El juego se realiza en grupo. Los jugadores deciden quién inicia el juego.</li> <li>2.- El niño que inicia el juego escoge una parte del cuerpo y anota el nombre en un papel. Los demás no deben ver el nombre que anotó.</li> <li>3.- Cada uno de los demás jugadores, por turno hace preguntas que les den pistas para adivinar la parte del cuerpo que anotó el niño que inició el juego</li> </ol>	

Se puede preguntar:

¿Es una parte del cuerpo que se ve?

¿Es una parte que se encuentra arriba de la cintura?

¿En el cuerpo hay dos de esas partes?

¿Es más grande que una manzana?

¿La usamos para agarrar las cosas?

¿La usamos para caminar?

4.- El jugador interrogado sólo puede contestar sí o no a cada pregunta.

5.- Cada niño puede hacer sólo una pregunta por turno. Además debe fijarse en lo que preguntan los demás porque eso le ayuda a adivinar.

6.- No se vale hacer preguntas como: ¿Para qué sirve esa parte del cuerpo? porque estas preguntas no se pueden contestar con "sí" o "no".

7.- Cuando un niño cree saber de que parte del cuerpo se trata, espera a que le toque el turno y dice el nombre que crea correcto. Si no adivina, pierde y se sale del juego. El que adivina es el ganador y le toca a él escoger una parte del cuerpo para iniciar de nuevo el juego.

8.- Si todos los niños han tenido tres turnos para pedir pistas y nadie ha adivinado, el ganador es el niño que escogió la parte del cuerpo.

9.- El juego se repite mientras los niños se vean interesados y divertidos. (59)

Nivel :	3°
Nombre del Juego :	Trimemorama.
Asignatura :	Historia.
Propósito :	Propiciar que los niños investiguen y aprendan sobre las principales características de las culturas antiguas y su legado al mundo actual.
Materiales :	Planisferio de pared, un juego de nueve tarjetas 16x12 cm con el mismo contenido que las que se darán como ejemplo, cartoncillo para elaborar las tarjetas con información sobre las antiguas culturas.

### ORGANIZACIÓN Y REGLAS

- 1.- El maestro colocará nueve tarjetas con ilustraciones relacionadas con el tema a tratar.
- 2.- Los participantes se organizan en parejas o equipos.
- 3.- Según el número de participantes, se distribuye la cantidad de tarjetas que le toca copiar a cada pareja o equipo. De manera que entre todos formen un juego de nueve tarjetas.
- 4.- Cuando sea necesario pueden consultar el mapa de pared.
- 5.- Revuelven todas las tarjetas y las extienden con el texto hacia abajo.

6.- En su turno cada jugador voltea tres tarjetas. Únicamente cuando las tarjetas corresponden a una misma cultura, las regresa con el texto hacia abajo y las revuelve.

7.- El jugador al que le salen tres tarjetas de una misma cultura puede ganar tres puntos más si localiza en el planisferio el país o países que existen actualmente en el territorio en que se desarrolló esa antigua cultura.

8.- En una hoja se anotan los puntos que lleva ganados cada jugador.

9.- El juego finaliza cuando los participantes lograron formar los tres grupos de tarjetas.

10.- Cada tarjeta vale tres puntos.

11.- Gana el jugador que tenga más puntos.

12.- Guardan las tarjetas para volver a jugar en otra ocasión.

#### Segunda versión

Se juega de la misma manera que la primera sólo que en esta ocasión cada niño participante elabora las tarjetas con los datos de una cultura antigua diferente.

**MATERIAL:** Tres tarjetas de cartoncillo para cada jugador, planisferio de pared, libros de texto.

1.- Cada jugador elige la cultura de la antigüedad sobre la que va a elaborar tres tarjetas.

2.- Los jugadores investigan en sus libros de texto para encontrar datos con qué llenar las tres tarjetas que le corresponden. Toman como modelo las de la primera versión del "Trimemorama". Recuerdan que:

- La primera tarjeta lleva el nombre que se daba a los miembros de la cultura y una breve información sobre las ciudades que fundaron o el tipo de construcciones que hicieron. Se ilustra con un dibujo.

- La segunda tarjeta debe contener información sobre los conocimientos e inventos que esa cultura desarrolló. También puede ilustrarse.

- La tercera tarjeta lleva escrito el nombre de los países que se formaron en época reciente, en el territorio donde estaba asentada esa cultura en la antigüedad.

3.- Todos los jugadores pueden consultar el mapa de pared y los libros de texto para elaborar sus tarjetas.

4.- Cuando todos los jugadores hayan terminado sus tarjetas, las revisan entre todos y, si es necesario, las corrigen.

Pueden juntar las nueve tarjetas con las de la primera versión y hacer de esa manera un juego más complicado.

5.- Siguen las mismas reglas a partir del número cuatro.

Es importante que antes organicen los grupos de tarjetas pues ayuda a los jugadores a identificar los datos sobre cada cultura y contribuye a que el juego sea más rápido y divertido.

(60)

Nivel :	1°, 2° y 3°
Nombre del Juego :	A río revuelto, ganancia de pescadores.
Asignatura :	Historia.
Propósito :	Ordenar y clasificar un conjunto de elementos sobre cualquier tema y establecer relaciones de causa-efecto..
Materiales :	Pescadores de papel con frases, gis, un palo para cada niño, hilo y un clip para elaborar el anzuelo.
<p>1.- El maestro prepara con anticipación los peces con las ideas que pretenda manejar.</p> <p>2.- Facilita a los niños el material para que elaboren sus cañas de pescar.</p> <p>3.- Integrará equipos de acuerdo al número de miembros que tenga el grupo.</p> <p>4.- Con el gis, cada equipo simulará un lago en el piso, donde colocarán los pescados.</p> <p>5.- Ganará el equipo que además de haber pescado más, logre ordenar sus ideas con secuencia lógica.</p> <p>6.- Para finalizar, los equipos presentan su secuencia de ideas y explican el porqué de la relación establecida. (61)</p>	

Nivel :	2° y 3°
Nombre del Juego :	¡Encuétralo en el mapa!
Asignatura :	Geografía.
Propósito :	Reafirmar y enriquecer el conocimiento sobre la división política de su entidad, país y del mundo.
Materiales :	Mapa de pared y copia de un cuadro

¡Encuétralo en el mapa de tu estado!

Pueblos cercanos a la comunidad	Algunos municipios del estado	Algunas ciudades del estado
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8
9	9	9
10	10	10
Número de puntos	Número de puntos	Número de puntos
		Total

El maestro se asegura que los niños comprendan todas las reglas antes de empezar a jugar. Si es posible, juega con ellos las primeras veces.

1.- Se puede jugar individualmente, en parejas o en equipos.

2.- Cada jugador copia en su cuaderno un cuadro como el presentado.

3.- Los participantes buscan en el mapa de pared en su estado los datos que se indican en cada columna del cuadro.

4.- Las columnas se llenan hasta donde hay números.

5.- Cuando un jugador o una pareja termina de llenar todas las columnas del juego, grita ¡BASTA! y los demás dejarán de escribir.

6.- El que termina primero se anota tres puntos extras.

7.- Gana el participante que tenga más puntos.

8.- Se cuenta un punto por cada respuesta correcta.

9.- Las respuestas se revisan entre todos.

Segunda versión:

En esta versión los participantes buscan los estados de la Rep. Mex. que se encuentran en las fronteras con otros países y los estados que tienen costas. Se juega con las mismas reglas que la primera versión.

MATERIALES: Un mapa de pared de la República Mexicana, copia de un cuadro con el siguiente encabezado:

¡Encuétralo en el mapa de la República Mexicana!

Estados del norte que tienen frontera con los Estados Unidos y del Sur que tienen frontera con Belice y Guatemala	Estados que tienen costa en el Golfo de México	Estados que tienen costa en el Océano Pacífico
---	--	--

Gana un punto extra el primer jugador que encuentre en el mapa el estado más chico y el más grande de la República Mexicana.

Tercera versión:

En la tercera versión, los participantes exploran el mapa de la República Mexicana para localizar los estados fronterizos y sus capitales. Se juega con las mismas reglas que la primera versión.

**MATERIAL:** Mapa de pared de la República Mexicana, copia en su cuaderno de un cuadro con el siguiente encabezado:

¡Encuétralo en el mapa de la República Mexicana! (62)

Estados del Norte que tienen frontera con los estados Unidos y los Estados del sur que tienen frontera con Belice y Guatemala	Capitales

Nivel :	1º, 2º y 3º
Nombre del Juego :	Un círculo de conversación.
Asignatura :	Educación Cívica.
Propósito :	Reafirmar y reconocer su identidad y darse a conocer ante los demás.
Materiales :	Ninguno.
<p>1.- Se sienta a los niños en un círculo incluyendo al maestro u otro visitante.</p> <p>2.- El maestro hace las preguntas que figuran a continuación:</p> <p>Lo que más me gusta de mí mismo es...</p> <p>Mi juego favorito es...</p> <p>Creo que mi nombre quiere decir...</p> <p>Me gustaría enterarme de...</p> <p>Estoy contento si...</p> <p>Me pongo triste cuando...</p> <p>Quiero ser más...</p> <p>Espero que algún día pueda...</p> <p>3.- Se pide a los niños contesten por turno a cada pregunta, asignándoles el mismo tiempo y escuchándoles atentamente.</p> <p>Debe haber libertad en la no intervención si alguno así lo desea. (63)</p>	

Ciclo :	1º, 2º y 3º
Nombre del Juego :	El pozo de los deseos.
Asignatura :	Educación Cívica.
Propósito :	Reafirmar y reconocer su identidad.
Materiales :	Monedas de papel.
<p>Se puede jugar en pequeños grupos o por parejas.</p> <p>1.- Se sientan los alumnos en círculo y de espaldas para figurar el borde del pozo de los deseos.</p> <p>2.- El maestro escribirá en una cara de la moneda el deseo y en otra el motivo porque se tiene el deseo.</p> <p>3.- Repartirá las monedas entre los participantes y propondrá que por turnos cada niño las arroje al pozo una a una.</p> <p>4.- Pedirá a los niños escuchar a los que corresponda su intervención.</p> <p>5.- Las monedas contendrán los siguientes deseos:</p> <p>Si pudiera ser un animal, sería... porque...</p> <p>Si pudiera ser un ave, sería... porque...</p> <p>Si pudiera ser un insecto, sería... porque...</p>	

Si pudiera ser una flor, sería... porque...

Si pudiera ser un árbol, sería... porque...

Si pudiera ser un mueble, sería... porque...

Si pudiera ser un instrumento musical, sería... porque...

Si pudiera ser un edificio, sería... porque...

Si pudiera ser un automóvil, sería... porque...

Si pudiera ser una calle, sería... porque...

Si pudiera ser un estado, sería... porque...

Si pudiera ser un país extranjero, sería... porque...

Si pudiera ser un juego, sería... porque...

Si pudiera ser un disco, sería... porque...

Si pudiera ser un programa de televisión, sería... porque...

Si pudiera ser un película, sería... porque...

Si pudiera ser un alimento, sería... porque...

Si pudiera ser un color, sería... porque... (64)

Ciclo :	1°, 2° y 3°
Nombre del Juego :	La hoja musical.
Asignatura :	Educación Artística
Propósito :	Favorecer la audición y representación gráfica de sonidos.
Materiales :	Hojas, cassette, grabadora y marcadores o colores distintos
<p>1.- El maestro distribuye a los niños hojas blancas.</p> <p>2.- Les pide que saquen tres o cuatro lápices de color.</p> <p>3.- Explica que les va a poner a tocar una melodía, misma que deberán ir dibujando de acuerdo a lo que el sonido que escuchan les vaya inspirando.</p> <p>4.- La condición para jugar será que todos tengan los ojos cerrados.</p> <p>5.- Al terminar la música, los que deseen hacerlo mostrarán su hoja e indicarán lo que representan sus trazos.</p>	

Ciclo :	1º, 2º y 3º
Nombre del Juego :	El africanito.
Asignatura :	Educación Artística.
Propósito :	Ambientar al grupo y practicar un paso de baile.
Materiales :	Ninguno.
<p>1.- El maestro invita a los niños a repetir el siguiente coro:</p> <p>Todos quieren bailar el africanito</p> <p>Todos quieren bailar el africanito...</p> <p>2.- Marcan con plantas uno - dos - uno - dos - tres</p> <p>uno - dos - uno - dos - tres</p> <p>Hacia la derecha y luego hacia la izquierda.</p> <p>3.- Luego puede nombrar en el corito mientras aplauden a niños, niñas, maestro, etc., siempre marcando los tiempos con pasos de baile arriba mencionados.</p>	

Ciclo :	1°, 2° y 3°
Nombre del Juego :	Gallos y gallinas.
Asignatura :	Educación Física.
Propósito :	Desarrollar la capacidad de percepción y motricidad gruesa.
Materiales :	Gises.
<p>1.- El maestro organiza al grupo en dos filas, pueden ser hombres y mujeres.</p> <p>2.- Les denomina gallos a los niños y gallinas a las niñas.</p> <p>3.- Traza los límites en la cancha o espacio de juego, explicándoles que no podrán rebasarlos en el momento de su intervención.</p> <p>4.- Indica a los niños que cuando pronuncie la palabra "gallos ", ellos intentarán atrapar a una gallina dentro del espacio permitido.</p> <p>5.- Explica a las niñas que cuando diga la palabra "gallinas" ellas buscarán atrapar gallos.</p> <p>6.- Quedará eliminado del juego todo el que se salga del espacio indicado.</p> <p>7.- Cada gallo atrapado pasará a la fila de las gallinas y cada gallina atrapada será miembro de la fila de los gallos.</p> <p>8.- Ganará el juego el equipo que logre mayor número de elementos después de haber repetido las órdenes de cinco a seis veces.</p>	

Nivel :	1º, 2º y 3º
Nombre del Juego :	Carrera de ciempiés.
Asignatura :	Educación Física.
Propósito :	Desarrollar en el niño coordinación motriz gruesa.
Materiales :	Ninguno.
<p>1.- El maestro organiza al grupo en equipos de cuatro a cinco niños.</p> <p>2.- Los coloca distribuidos en el área de juego indicándoles que van a ejecutar una carrera de ida y vuelta de la cancha.</p> <p>3.- La condición será que lo harán tomados de la mano sin soltarse.</p> <p>4.- Al llegar al límite opuesto de la cancha deberá tocar el piso el primer elemento del grupo y regresar al punto de partida.</p> <p>5.- Ganará la carrera aquel equipo que no se haya soltado de las manos y que llegue primero a la meta. (65)</p>	

## CONCLUSIONES

El juego ha sido desde tiempos remotos una actividad agradable a los ojos del hombre.

Los antecedentes del juego se remontan a las diversas generaciones en la existencia del género humano de cuyos testimonios se ha logrado deducir que es una actividad inherente a éste e indispensable en su existencia.

Estudiosos de las conductas del hombre ante la actividad lúdica, muestran sus teorías y proporcionan conocimientos acerca de la respuesta obtenida en su personalidad, al encontrarse inmerso en la placentera experiencia que le brinda el juego.

Conociendo la forma en que evoluciona el desarrollo infantil durante los diferentes estadios por los que atraviesa durante su vida, el juego puede ser empleado por los educadores para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje de sus alumnos.

La formación integral del sujeto cognoscente se ve grandemente favorecida por las actividades que llevan a situaciones de juego-trabajo en el transcurso del hecho educativo.

Este tipo de situaciones prepara desde temprana edad al niño para los roles futuros que desempeñará en la sociedad de la que, cuando sea adulto, pasará a formar parte.

Al niño le resulta siempre interesante lo que sucede a su alrededor. De ahí se recomienda partir para realizar una buena conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje apoyados en el juego.

La tarea de los educadores consistirá por lo tanto, en elegir los juegos que se apeguen a

los contenidos de estudio así como a las preferencias de los niños.

En los nuevos enfoques de los planes y programas de educación preescolar y primaria se ha tomado en cuenta la utilización del juego como un recurso de aprendizaje, para apoyar las situaciones didácticas planteadas en el aula.

Es necesario que el niño sienta que en el ambiente escolar se respira una atmósfera de juego y el maestro reconozca y procure que en este ámbito de trabajo sus alumnos logren verdaderos aprendizajes significativos.

Los materiales proporcionados por la Secretaría de Educación Pública nos ofrecen, desde la edición de PEP '92 y el Programa Emergente para la Reformulación de Contenidos en la Educación Básica 1993, nuevas alternativas para orientar la práctica docente apoyados en estrategias que se acompañan del juego.

Por tal razón, éste debe ser tomado en cuenta por el educador como un recurso de aprendizaje, debido al importante papel que desempeña al permitir el acceso hacia los nuevos conocimientos; por lo que la educación ha de aprovecharlo y sacar de él el mayor beneficio posible.

## Bibliografía

- Aula santillana, Diccionario de las Ciencias de la Educación, Editorial Gráficas, La Prensa S.A. de C.V., México, D.F.; 1996, 1431p.
- FREINET, Celestin, La educación por el trabajo, Fondo de Cultura Económica, Biblioteca de Psicología y Psicoanálisis, Sevilla, 1996, 515p.
- FROEBEL, La educación del hombre. Grandes educadores, vol. 6, 2da. reimpresión de la edición en español, traducción del inglés de Hortencia Cuéllar Pérez, México, D.F., Editorial Trillas, 1996, 100p.
- Mi Universo, Juegos infantiles y didácticos, Editorial Theima, Organización cultural L.P.S.A. de C.V., México, D.F., 1988, 96p.
- MONTESSORI, Grandes educadores, vol. 4, 4ta. reimpresión de la 1a. edición en español, traducción del inglés de Guadalupe Ceballos, México, D.F., Editorial Trillas, 1996, 118p.
- OMEP, El derecho del niño a jugar, implicaciones políticas y sociales, mimeo. p. 6
- SEP, DGEP, Apuntes sobre el desarrollo infantil, Tema: El Juego, Proyecto estratégico No. 5, México, D.F., 1985, 33p.
- SEP, USED Jalisco, Apoyos didácticos I y II para las actividades de Música y movimiento, Zapopan, Jal., 1992, 27p.
- SEP, Guía para la Educadora, Orientaciones para el uso de material para actividades y juegos educativos, México, D.F., 1996, 37p.
- SEP, CONAFE, La atención preventiva en la educación primaria, PARE primaria II, México, D.F., 1994, 151p.
- SEP, CONAFE, La atención preventiva en la educación primaria, PARE primaria II, México, D.F., 1994, 151p.
- SEP, Propuestas para divertirse y trabajar en el aula, “Juega y aprende Matemáticas”, Fernández Editores S.A. de C.V., México, D.F., 1992, 94p.
- SEP, Técnicas y recursos de investigación, Antología, Dirección de materiales y prototipos didácticos, Metepec, Estado de México, 1994, 581p.
- SEP, Programa de educación preescolar, México, D.F., 1992, 89p.
- SEP, Alternativas de atención en la educación preescolar, técnicos promotores, taller de Lecto-escritura, México, D.F., 1992, 77p.
- SEP, DGEP, Guía metodológica de educación física para el docente preescolar, México, D.F., 187p.
- SEP, Guía para el Maestro. 4to. grado, Editora de Periódicos S.C.L., La Prensa S.A. de C.V., México, D.F., 1992, 126p.
- SEP, Fichero de actividades didácticas. 1er. grado, Dirección General de Métodos de Educación, Subsecretaría de Educación, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos, Básica y Normal, México, D.F., 1994, 32 fichas.
- UPN, El Juego, Licenciatura en Educación plan 1994, México, D.F., SEP, 1995, 310p.
- UPN, SEP, Antología, técnicas y recursos de investigación I, México, D.F., 1985, 242p.
- UPN, Revista Plexos, Zapopan, Unidad 145, No. 12, Octubre, Noviembre, Diciembre, 1995, 32p.