



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 181 TEPIC.

*La Evolución del Juego en el Niño y su
Trascendencia Pedagógica*

col. T

Investigación Documental



Que Presentan para Obtener el Título de:

Licenciado en Educación Preescolar

**María Abigail Pineda López
Martha Elena López Crespo
María Martha Virgen Ibarra
Ma. Guadalupe Castillo Miramontes**

TEPIC, NAYARIT, 1998

MTM 22-VI-01

“JUGAR NO ES FACIL. HAY QUE
SER MUY NIÑO PARA
LOGRARLO. PERO TAMPOCO ES
FACIL MIRAR JUGAR. ¿PORQUE?
PORQUE EL JUEGO ES EL
DESEO CONVERTIDO EN BAILE
DESINHIBIDO. JUGAR ES PONER
A TROTAR LAS PALABRAS, LAS
MANOS Y LOS SUEÑOS. QUIEN
JUEGA DICE PLASTICAMENTE
AQUELLO CON LO QUE SUEÑA.
JUGAR ES SOÑAR DESPIERTO.
AUN MAS: ES ARRIESGARSE
HACER DEL SUEÑO UN TEXTO
VISIBLE”.

HELI MORALES ASCENCIO

DEDICATORIA

El éxito se logra con esfuerzo, sacrificio y amor.

Y el día de hoy hemos llegado a la cúspide de esa cima, gracias al apoyo de nuestra querida familia, a quien dedicamos el fruto de nuestro esfuerzo, y en especial a la Profra. Leticia del R. Villarreal Arcega quien hizo posible la realización del presente.

ATTE.

Abigail, María, Martha,
María Guadalupe y Martha Elena

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 181

TEPIC, NAYARIT.

SEP

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Tepic, Nayarit; a 19 de junio de 1998.

C. PROFRA. MARIA ABIGAIL PINEDA LOPEZ
PRESENTE.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "LA EVOLUCION DEL JUEGO EN EL NIÑO Y SU TRASCENDENCIA PEDAGOGICA", Opción: Investigación documental.

A propuesta del Asesor C. Profra. ROSARIO LETICIA VILLARREAL ARCEGA, 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.



SEP

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD U P N 181
TEPIC NAYARIT

ATENTAMENTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN-181

Una firma manuscrita en tinta que parece decir "Arturo Ramos".

M.en C. ARTURO RAMOS

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 181

TEPIC, NAYARIT.

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Tepic, Nayarit; a 19 de junio de 1998.

C. PROFRA. MARTHA ELENA LOPEZ CRESPO
PRESENTE.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: "LA EVOLUCION DEL JUEGO EN EL NIÑO Y SU TRASCENDENCIA PEDAGOGICA", Opción: Investigación documental.

A propuesta del Asesor C. Profra. ROSARIO LETICIA VILLARREAL ARCEGA, 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.



SEP

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD U P N 181
TEPIC NAYARIT

ATENTAMENTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN-181

Una firma manuscrita en tinta que parece decir "Arturo Ramos".

M.en C. ARTURO RAMOS

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 181

TEPIC, NAYARIT.

SEP

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Tepic, Nayarit; a 19 de junio de 1998.

C. PROFRA. MARIA MARTHA VIRGEN IBARRA
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: "LA EVOLUCION DEL JUEGO EN EL NIÑO Y SU TRASCENDENCIA PEDAGOGICA", Opción: Investigación documental.

A propuesta del Asesor C. Profra. ROSARIO LETICIA VILLARREAL ARCEGA, 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.



SEP

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD U P N 181
TEPIC NAYARIT

ATENTAMENTE
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN-181

M.en C. ARTURO RAMOS

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 181

TEPIC, NAYARIT.

UNIVERSIDAD
OGICA
ACIONAL

SBP

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Tepic, Nayarit; a 19 de junio de 1998.

C. PROFRA. MA. GUADALUPE CASTILLO MIRAMONTES
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: "LA EVOLUCION DEL JUEGO EN EL NIÑO Y SU TRASCENDENCIA PEDAGOGICA", Opción: Investigación documental.

A propuesta del Asesor C. Profra. ROSARIO LETICIA VILLARREAL ARCEGA, 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.



SEP

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
UNIDAD U P N 181
TEPIC NAYARIT

ATENTAMENTE
EL PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN-181


M.en C. ARTURO RAMOS

CONSTANCIA DE TERMINACION
DEL TRABAJO DE TITULACION

TEPIC NAYARIT 2 de DICIEMBRE de 1997

C. PROFR. (A) MA. ABIGAIL PINEDA LOPEZ
MARTHA ELENA LOPEZ CRESPO
MARIA MARTHA VIRGEN IBARRA
MA. GUADALUPE CASTILLO MIRAMONTES

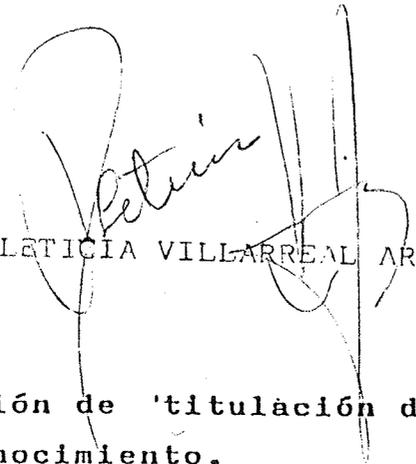
P R E S E N T E

Después de haber analizado su trabajo intitulado, LA EVOLUCION
DEL JUEGO EN EL NIÑO Y SU TRASCENDENCIA PEDAGOGICA

opción
INVESTIGACION DOCUMENTAL , comunico a usted que lo -
estimo terminado, por lo tanto, puede ponerlo a considera
ción de la H. Comisión de Titulación de la unidad UPN-181
a fin de que, en caso de proceder, le sea otorgado el -
dictamen correspondiente.

A T E N T A M E N T E

ASESOR


ROSARIO LETICIA VILLARREAL ARCEGA

C.c.p.-Comisión de Titulación de la unidad UPN-181, para
su conocimiento.

INDICE

INTRODUCCION	1
CAPITULO I	
EL JUEGO COMO PARTE DEL PROCESO DE DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR	3
1.1 ANTECEDENTES.....	3
1.1.1 <i>Características del juego del niño de 0 a 6 años</i>	4
1.1.2 <i>El juego: factor de maduración motriz de 1 a 6 años</i>	8
1.1.3 <i>El juego: actividad exploradora, aventura y experiencia</i>	10
1.1.4 <i>Los juegos como imitación</i>	11
1.1.5 <i>El juego: moderador de conducta</i>	13
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	15
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	17
1.4 OBJETIVOS.....	18
1.5 MARCO REFERENCIAL.....	19
CAPITULO II	
LO OFICIAL Y TEORICO - CONCEPTUAL DEL JUEGO	21
2.1 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	21
2.1.1 <i>Jugar, actividad fundamental de niños y adultos</i>	28
2.2 EL ARTICULO 3o. CONSTITUCIONAL Y EL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR 1992.....	31
2.3 CONCEPTUALIZACIONES.....	33
2.4 METODOLOGIA.....	35
2.5 LIMITACIONES.....	36
CAPITULO III	
EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS	37
3.1 DIFERENTES FORMAS DE JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS.....	37
3.1.1 <i>Juego simbólico</i>	41
3.1.2 <i>Poderes del juego y del juguete</i>	42

3.1.3 <i>El juego factor de motivación afectiva</i>	47
3.1.4. <i>Diferenciación entre juego libre y juego dirigido</i>	48
3.2. EL JUEGO EN EL TRABAJO POR PROYECTOS	53
3.2.1 <i>El papel de los padres en el juego</i>	59
CONCLUSION	67
BIBLIOGRAFIA	70
ANEXOS	75

INTRODUCCION

El juego es una actividad propia de los animales y de los seres humanos. Para los primeros representa el desarrollo de los instintos en su adaptación al mundo circundante, en tanto que para los humanos adquiere un papel básico en su desarrollo social, intelectual y físico.

Las necesidades del niño preescolar se satisfacen por medio del juego, en sus juegos el niño integra los aspectos de la realidad que le son comprensibles; al manipular y combinar diferentes objetos descubre cualidad y posibilidades que aumentan su conocimiento; así mismo durante el juego pone en práctica las normas y reglas sociales. Es a través de estas experiencias que el niño alcanza los componentes de la autonomía, elemento fundamental para la convivencia humana.

Desde su origen, el Jardín de Niños le ha otorgado un papel central al juego en el proceso educativo.

Es por ello que a lo largo de esta investigación se ha recopilado información acerca del juego en el niño, integrando en un primer capítulo los antecedentes teóricos del tema, así como los objetivos a los que se pretende llegar.

En el capítulo dos se amplía la concepción teórica del juego, sentando a su vez las bases legales que sostienen este trabajo, así como los diferentes conceptos que se formó el equipo investigador, el camino que recorrió y las limitaciones que enfrente para culminarlo.

El capítulo tres hace referencia al juego en el Jardín de Niños; formas de juego, juguetes en el juego, tipos de juego y juego en el trabajo por proyectos, así

como el papel de los padres en el juego de los niños, finalizando por señalar la trascendencia pedagógica del juego en el Jardín de Niños, anexando también una conclusión general que pretende resumir toda la información aquí abordada, presentando por último un concentrado de anexos con fotografías y entrevistas que pretenden enriquecer la información.

Ofreciendo al lector el presente trabajo con el propósito de encontrar en él un apoyo didáctico que le permita enriquecer su práctica docente.

CAPITULO 1

EL JUEGO COMO PARTE DEL PROCESO DE DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR

1.1 Antecedentes

El análisis del desarrollo de los seres humanos, no se puede efectuar al margen de las acciones que se originan en un permanente contacto con el mundo que les rodea, por lo que a partir de ahí la mayoría de los padres, educadores, psicólogos y toda aquella persona que tenga trato con humanos debe partir de esas manifestaciones en general para analizar su conducta, pero para el desarrollo del presente trabajo será el juego el punto de partida para analizar el desarrollo infantil, por ser una actividad primordial de la niñez.

“El juego se asocia con frecuencia a la infancia. Cuando los adultos observan a los niños mientras juegan, acostumbran pensar que son meros pasatiempos que, con el paso de los años, serán sustituidos por actividades más útiles”.¹

Desde tiempos primitivos, el juego ha constituido parte de la vida del individuo, actualmente sigue siendo, pero ya con la aportación teórica de la Psicología Evolutiva; Jean Piaget, Lev. S. Vigotsky, Wallon, S. Freud, María Montessori, Federico Froebel, entre otros; entrelazan de una u otra forma el juego

¹ CLIFFORD, Margaret M. Enciclopedia práctica de la pedagogía: Fundamentos y Desarrollo. Ed. Océano, S.A., Barcelona, España. 1982 p. 215

con el desarrollo físico, intelectual y afectivo, por lo que durante el transcurso del presente trabajo se pretende explicar más detalladamente esa fusión entre el juego y desarrollo integral del individuo, lo que dejará en evidencia la magnitud e importancia del tema en el campo educativo.

Puesto que es la escuela, el lugar donde pudiera encausarse adecuadamente esa acción lúdica, pero la mayoría de las veces no son captadas o consideradas en la riqueza que expresan, corriendo el riesgo de conocer erróneamente a un niño por sus verdaderas habilidades, dando por hecho que no puede hacer determinadas cosas que durante el juego realiza de manera espontánea.

Es a partir de ahí, donde se puede considerar que el juego es sumamente importante para el desarrollo integral del niño preescolar, entonces cómo explicar el hecho de que el docente no le de prioridad en todas y cada una de las actividades que se realizan en el Jardín de Niños.

Siendo que el ser humano desde que nace juega y experimenta con su mundo circundante, se considera de tan vital importancia el tema, que ha sido motivo de polémica desde tiempos anteriores y lo sigue siendo hasta hoy en día, por lo que se considera seguir investigando. Para lo cual es necesario iniciar por conocer las diversas manifestaciones de juego que presenta el niño de 0 a 6 años de edad.

1.1.1 Características del juego del niño de 0 a 6 años

Si bien la evolución de los juegos del niño presenta como realidad universal, en este apartado será el punto de partida para conocer en forma más profunda su influencia en el desarrollo de su personalidad, dejando pasar por alto, no por menos importante, sino por dar por consabido el hecho de que de los 0 a los 12 meses de

edad, el juego en el niño es meramente sensoriomotriz; "a partir de su propio cuerpo experimenta y aprende jugando con el mundo que le rodea"², será a partir del 1er. año de vida y hasta los 6 años en que termina su educación preescolar, el lapso de tiempo para la esencia de este trabajo, que se describen a continuación datos generales que sobre el juego, el niño presenta, según la psicología de Piaget.

1 AÑO.- El juego en el niño de esta edad sigue siendo principalmente de tipo sensoriomotriz, a través de las sensaciones de su propio cuerpo empieza a experimentar placer y conocer su mundo circundante. Es capaz de utilizar algunos juguetes, al niño le agrada sacar y meter juguetes en recipientes o cajas, arrastrar objetos, jugar con arena llenando y vaciando pequeños objetos.

2 AÑOS.- El infante utiliza juguetes, pero ya emitiendo órdenes, sonidos y ruidos, por momentos breves logrará apartar su egocentrismo y compartirlos con compañeros, le agrada llenar cubos con otros objetos más pequeños que pueden ser juguetes o enseres de cocina.

3 AÑOS.- El juego en el niño de esta edad se vuelve más creativo ya se interesa en la expresión gráfica, desarrollando su imaginación y fantasía, pero su coordinación motriz no alcanza todavía la madurez suficiente, acepta reglas pero fácilmente las rompe, puede jugar en pequeños grupos (3 ó 4), incluso el infante puede jugar solo o con un compañero imaginario, el juego con arena y agua constituye un placer extraordinario para el niño de esta edad.

4 AÑOS.- El juego a esta edad es en su mayoría competitivo y exhibicionista, dejan de jugar los niños en solitario y empiezan a agruparse, pero nunca en grupos de más de 4 niños, todos quieren mandar y las discusiones son frecuentes porque

² MARIN, Bruna Manuel. Et. al. Curso Informativo para padres. De. Marin 1990, Barcelona España p. 53

no estable lazos de afectividad, es capaz de mantener la conversación por periodos de tiempo un poco más largos, inventa historias mezclando ficción y realidad. Algunos niños a esta edad ingresan a preescolar desarrollando ya su marcado interés por las actividades gráficas.

5 AÑOS.- A esta edad en que la mayoría de los niños asisten a preescolar, las consecuencias educativas del principio del juego se pueden considerar en su triple dimensión: intelectual, afectivo-social y física. Al niño de esta edad le gusta recortar y pegar, puede ya dedicar varios días a tratar un proyecto de trabajo en el aula, mostrando interés en terminarlo satisfactoriamente, le gustan las excursiones, los lazos amistosos con compañeros se consolidan. Aparecen pequeños retos en sus tareas cotidianas.

6 AÑOS.- El juego de los niños se vuelve predominantemente simbólico, además logra centrar el interés por periodos de tiempo más largos, los juegos en niños de esta edad son mucho más variados y complejos, les encanta dibujar y pintar, se aficianan por leer historias. Pueden también aficionarse a coleccionar objetos.

“La actividad lúdica es un proceso de educación, inserto en la propia vida, completo e indispensable, que comporta al niño facilidad, libertad, entusiasmo y gratificación satisfactoria en la transmisión del pensamiento concreto al abstracto, del instinto a la autonomía creadora a la moralidad”.³

David Ausubel y Jerome Bruner en investigaciones más recientes creen que el juego es mucho más funcional de lo que pensaran inicialmente los psicólogos, puesto que tiene importancia para el desarrollo cognitivos, moral y físico, porque

³ CASTILLEJO, Brull José L. Et. al. Enciclopedia de la Educación Preescolar. I. Fundamentos Pedagógicos. Psicología Evolutiva y Diferencial. Ed. Santillana. 1990 México, D.F. p. 82

desde los primeros años de vida, el individuo a través de las actividades lúdicas adquiere conocimientos importantes; experimenta, palpa, manipula y explota todo lo que el medio le ofrece, aprendiendo nociones de justicia, ley, equidad y falsedad. En éstos y otros aspectos importantes del aprendizaje y del desarrollo social, se demuestra el gran papel que desempeña el juego como instrumento educativo en el niño preescolar, en este caso.

Por lo anterior se puede concluir que cuando se piensa en niños, se piensa muchas veces en juegos, el juego invade el patrón de conducta y de vida de los niños, desde la primera infancia hasta el final de la niñez, el juego puede ser acaparante, serio, agotador, pero también aburrido, algunos juegos están directamente relacionados con la observación que los niños hacen de la conducta de los adultos como lavar platos, jugar al doctor o jugar a las cartas, etc.

Otros juegos nacen de las fantasías y gustos del mismo niño, algunos juegos están estructurados y parecen pasar de una generación a otra, por lo que se realizan de manera semejante por muchos niños, otros son creaciones personales de un solo niño, el juego puede ser una actividad grupal o individual, puede desarrollar las capacidades intelectuales, sociales o emocionales, puede ser fuente de placer o de disgusto.

El niño preescolar manifiesta sus intereses y conducta a través del juego y para interpretar esas manifestaciones es necesario partir desde sus antecedentes, ya que durante sus primeros años va adquiriendo y desarrollando nociones de tiempo y espacio en relación a su propio cuerpo, así mismo su lenguaje, hace ensayos gráficos y favorece la imaginación y fantasía, entre otros; proyectándose esto en el jardín de niños: en sus juegos, en sus trabajos, etc., correspondiendo a la educadora encauzar adecuadamente la educación del niño aprovechando el interés lúdico del educando. Es necesario entonces, recordar un poco acerca del juego en

el niño desde los 0 hasta los 6 años; a esta edad el juego constituye su principal actividad; jugando no sólo se divierte sino que también aprende, perfecciona sus habilidades y se relaciona con los demás; a través de éste expresa sus emociones y despierta su imaginación. Por lo que se puede afirmar; que viendo jugar a un niño se sabe cómo es, cómo piensa; si su carácter es vital se le verá corriendo tras el balón, si es reflexivo es común encontrarlo pintando y/o "leyendo" un libro, y conociendo las manifestaciones del juego en cada una de sus etapas; padres y maestros respetarán la iniciativa de los niños, pudiendo convertirse en compañeros de juego, sin intentar dirigir u organizar sus actividades porque en este caso será su libertad la que habrá que respetarse.

1.1.2 El juego: factor de maduración motriz de 1 a 6 años.

Los primeros pasos del bebé se afirman, la aprehensión se adapta pero sus progresos permanecen globales. La edad de 2 a 6 años se caracteriza por la adquisición progresiva de la precisión del gesto y la organización del movimiento en el espacio.

El juego cumple esta función de ajuste de la motricidad y puede ser visto bajo dos aspectos: el de desarrollo motor en general y el de los músculos pequeños. Los dos deben desarrollarse paralela y recíprocamente a medida que el niño va consiguiendo la maduración nerviosa.

Lo esencial en el pequeño es la conquista del equilibrio, y el perfeccionamiento de la destreza manual que ya comenzó desde la cuna con los juegos de manos.

Para el desarrollo motor en general usaremos la pelota que tira, pierde, recoge, persigue a veces con su pie. Es un pretexto para la gimnasia natural y el

equilibrio corporal. Las construcciones con grandes bloques para acumular, superponer, alinear o agrupar de diferentes formas, son también excelentes. La que suele ser llamada la edad de la gracia (de 3 a 5 años), se traduce por la armonía de movimientos y una espontaneidad natural.

Ya a los cuatro años, el equilibrio corporal está adquirido. El gesto se precisa, el brazo y el antebrazo, después la mano, y los dedos se suavizan. En este periodo es preciso presentar al niño juguetes que favorezcan en el curso de una actividad general, una buena maestría de movimiento de brazos, el balón lanzado y recogido, el coche que empuja, la mesita de colocar los objetos en equilibrio, las comiditas y los coches en miniatura.

A los 5 años adquiere más precisión de movimientos: puede saltar, dirigir una bicicleta o triciclo; practicar el juego del balancín que supone una coordinación de sus gestos y movimientos con los del compañero.

A los seis años perderá esta espontaneidad y adquirirá más precisión y fuerza para las tareas especiales y más reducidas.

Todos estos juegos favorecen una sincronización de movimientos aptos para favorecer el desarrollo muscular fino.

“La sincronización de movimientos de los miembros superiores es una de las etapas más importantes de su evolución motriz. Por una parte libera la mano; verdadero intermediario que permite al niño seguir su independencia activa sobre el mundo exterior. Por otra, las realizaciones motoras aportan al pequeño el placer del

triunfo, la confianza en si mismo indispensable a toda iniciativa y preparan la aparición de la autonomía".⁴

Logrando dicha sincronización de movimientos a través del ejercicio corporal que realiza durante sus actividad lúdica, puesto que constituye el principal interés del niño en esta edad, lo cual no puede desligarse del desarrollo paralelo que se va dando, tanto en el aspecto social como cognitivo y según sea la riqueza de oportunidades que le ofrezca su medio contextual en la práctica de ese ejercicio corporal mayor será el desenvolvimiento integral de su persona.

1.1.3 El juego; actividad exploradora, aventura y experiencia.

El juego es el método privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido.

"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 las actividades primordiales. Ocupar largos periodos de tiempo en el juego permite al niño elaborar interiormente las emociones y experimentar que despierta su interacción con el medio exterior".⁵

El juego en la etapa preescolar no solo 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,

⁴ VALLEJO, Braun M. Gran Atlas Visual de Psicología Infantil y Juvenil. Ed. Visual, S.A. 1995. México D.F. p. 110

⁵ Idem. p. 179

con su entorno espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento.

El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparten, los hace aprender a tomar acuerdos e interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir, forma el sentido social.

En la etapa preescolar, el juego es esencialmente simbólico, considerando de vital importancia para su desarrollo psíquico, físico y social; ya que a través de éste el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto con otro, lo que 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, a través del juego simbólico el niño explora y representa lo investigado.

1.1.4. Los juegos como imitación.

La imitación que Wallon define la iniciación del acto por un modelo exterior, constituye el principal juego del niño de 2 a 7 años. El niño repite en sus juegos las impresiones que vive, reproduce e imita. Para los más pequeños la imitación es la regla del juego.

Pero esta imitación, que primero es espontánea y aparece ya a los tres años, no es como la imitación del adulto. Para el niño es una etapa en la que desarrolla la percepción, la representación y la función simbólica.

El niño interesado en un relato se encuentra inmerso en él: un estado de impregnación perceptivo - motora (percibe y actúa a la vez).

Después, al repetir sus gestos, los enriquece y perfecciona, ya sea con ayuda de juguetes puestos a su disposición, y/o por la simulación, que no es el objeto mismo, sino un doble; a través de los juegos de ficción el niño pasa gradualmente a la imagen mental que es la imitación interiorizada.

Según Wallon, "sin esa unión inicial de la percepción con el movimiento, el paso de las impresiones visuales a los gestos correspondientes sería inexplicable"⁶. Este análisis nos permite comprender porque mecanismos del niño de 2 a 7 años sufre la influencia directa del medio que lo rodea y la importancia capital de los adultos (padres, educadores) en esa edad para la acertada elección de los espectáculos y juguetes que le sean propuestos.

Hasta hace poco tiempo los espectáculos influían poco (guiñol, teatro, circo) pero la aparición de la T.V. permite en los hogares espectáculos de los cuales no se mide el resultado. Los niños de menos de seis años sufren la impresión, en el sentido literal. Ellos van a imitar y reproducir, revivir con sus gestos todo, en su contexto afectivo.

Al adulto corresponde elegir; prefiere que los niños imiten conductas de tolerancia y comprensión humanas a los gestos de violencia y guerra. Esta misma opción se encuentra en el juguete. Las armas más perfeccionadas, copia exacta de las armas de guerra, son abundantes, tienen el favor de los niños, esto no debe extrañar, es un hecho natural de agresividad infantil.

Se sugiere dejar al niño desahogarse jugando a las guerras, pero no con juguetes perfectos; sino con objetos de su invención; un taco será una pistola, una

⁶ MUÑIZ, Ma. Luisa. Educación Preescolar: Métodos, técnicas y organización. Ed. CEAC, S.A. 1978. Barcelona, España. p. 95

vara flexible una espada. El objeto podrá modificarlo a su antojo para que parezca el arma deseada. Esta necesidad corresponde a una descarga de agresividad y es, a veces, también una manera de entrar en contacto con otro. Se trata de un instinto primitivo que se manifiesta en el curso del desarrollo infantil y que sería peligroso reprimir, es mejor canalizarlo a una forma más suave. Debe jugar a su pequeña guerra, pero sin proporcionarle armas. Admitir este juego como una manifestación normal y pasajera de su evolución, no implica amparar o imponer a los niños formas de agresividad propias de los mayores.

El papel del educador es más bien buscar la forma de canalizar esta agresividad natural proponiéndole juegos de ritmos corporales - espaciales, etc.

Casi todos los juegos de imitación estimulan al niño a hablar, pero la expresión no se realiza solo por la palabra; el gesto, la actitud y la creación juegan un papel muy importante.

1.1.5. El juego; moderador de conducta

Se debe procurar orientar el juego hacia formas susceptibles de motivar acciones eficaces que permiten al niño tratar de profundizar en el campo, al principio indiferenciado de sus relaciones con los seres y los objetos que solicitan sus primeras experiencias. Ya desde el principio, el campo del niño no es solamente un campo de objetos, es ya un campo de seres.

Esas primeras relaciones desbordan e influencias lo percibido; en su lento camino para insertarse en el mundo de lo real, por un ajuste continuo de sus acciones, pasa necesariamente por los dos órdenes de relaciones (con los objetos y con los seres).

"A este camino difícil, el juego tiene el poder de darle alegría, favorece las organizaciones, las tomas de contacto infantiles sobre el mundo de las cosas en la que el "yo" se afirma y se integra felizmente en un orden establecido que poco a poco va siendo inteligible. La seducción de las llamadas por los objetos que le rodean, estimula en el niño un tipo de actividad exploradora que opera desordenadamente. Esta actividad le introduce en lo que para él es el mundo".⁷

Los juegos asociados a la actividad sensomotriz son auxiliares precisos porque introducen en este desorden los primeros ritmos, repeticiones, alteraciones de efectos, van a permitir al niño afirmar percepciones, experimentar resistencias y distancias, obtener pequeños pero fecundos éxitos, que prefiguran un orden de cosas.

Las cosas están distantes. El espacio de las cosas resiste sus intentos; el sentimiento del "yo" se opone al "no yo".

Los gruesos elementos de madera que no se rompen y que poco a poco van favoreciendo el dominio de la mano; todos los objetos sonoros, todos sus primeros juguetes, objetos preferidos de experiencias repetidas, las primeras organizaciones dinámicas.

En todas estas actividades lúdicas, es donde se puede descubrir: El poder de la inteligencia senso - motriz.

Así como se ha destacado como decisivo el papel de la madre, la aparición del padre en el universo infantil insta una nueva relación triangular, él aparece

⁷ Idem. p. 155

como la imagen de la ley y este acontecimiento es aportador de nuevos valores más discutibles que se expresan esencialmente por prohibiciones.

Si el padre juega bien este papel, el orden así instaurado es una nueva fuente de seguridad y de confianza. El niño se encuentra integrado en un grupo familiar, en el que cada ente juega su papel particular y participa en un proyecto común. Este es un momento que entraña peligros y que si no está bien organizado puede provocar la hipertrofia de su "yo" en un mundo donde la obligación no es aceptada ni reconocida. De ahí que según sea encauzada la actividad cotidiana del niño, serán sus manifestaciones lúdicas las que traducirán su conducta de manera positiva o negativa.

1.2 Planteamiento del problema

Considerando que el nivel de preescolar es la primera institución de enseñanza forma que recibe al individuo, y que éste al ingresar en ella oscila entre los 4 y 6 años de edad, se hace necesario que el docente tenga una visión muy amplia acerca de su crecimiento y desarrollo, por lo que se toma el juego como temática del presente trabajo por las siguientes razones:

1. Constituye uno de los principios básicos del programa de educación preescolar vigente.
2. Es la fuente primordial de las actividades del niño y se convierte en el eje central de todas sus manifestaciones.
3. Propicia un desarrollo integral del educando en todos los aspectos de su personalidad; afectivo, físico-social e intelectual.

Por lo anterior se retoman las teorías de Freud, Wallon, Vigostky, Piaget; entre otros, con el fin de fundamentar tanto psicológica como pedagógicamente tales justificantes.

Tomando en cuenta que el maestro frente al grupo escolar tiene conocimiento de ellas, pero que frecuentemente cae en ser él quien dirige el juego y no el interés del niño, olvidando que en lugar de decirle al niño como hace un camión, permita que con su imaginación y creatividad sea él mismo quien los construya, y que a través de la observación directa que el docente haga, conozca realmente a sus alumnos, evitando así, emitir juicios equivocados acerca de tal o cual conducta de los niños; concluyendo que el docente sabe de la importancia que reviste el juego en la vida del niño, pero le falta profundizar en el tema para obtener mejores resultados de su práctica docente.

De igual forma, los padres de familia caen constantemente en el error de educar a sus hijos en la forma en que lo hicieron con ellos e irse a los extremos, lo que da pie al descontrol del niño.

Entonces, es o debiera ser preocupación del maestro, orientar al padre de familia para que propicie, encauce y participe en el juego con sus hijos, pero dejando que desarrollen su propia iniciativa, tomando en cuenta que no todos los niños son iguales, por ende, no todos juegan o responden igual al juego.

Por tales motivos, durante el transcurso de este trabajo se pretende contestar las siguientes interrogantes:

- ¿Qué aportaciones teóricas acerca del juego hacen actualmente algunos autores?
- ¿Cuál es la participación de padres de familia en el juego del niño?

- ¿Qué tipo de juegos se pueden emplear para que el niño de 0 a 6 años alcance el pleno desarrollo de sus potencialidades; físicas, sociales, afectivas e intelectuales?

1.3 Justificación

El juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en el preescolar.

En el niño, la importancia del juego radica en el hecho que constituye una de sus actividades principales, que por medio de él reproduce las acciones que vive cotidianamente.

Ocupar largos periodos de tiempo en el juego permite al niño elaborar internamente todas aquellas emociones y experiencias que despiertan su interacción con el medio exterior.

Es decir, que el juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio - tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento.

Por esta y otras consideraciones acerca del juego que se desarrollarán a lo largo de esta investigación, son motivos para exponer al educador un trabajo en el cual pueda encontrar algunas respuestas a interrogantes que tenga acerca del tema y que estén siendo entorpecedoras para su práctica docente.

Porque es en torno al juego; que gira la metodología que propone el Programa de Educación Preescolar 1992, vigente a la fecha; en la que propone el trabajo por áreas donde permite al niño "jugar", explayando toda su potencialidad física, afectiva y emocional, y al docente observar ese "jugar", dándole en ocasiones un valor equivocado a lo que el niño está haciendo, si es que no se tiene una buena base teórica acerca del desarrollo infantil.

Por lo que con el propósito de conocer más a fondo la trascendencia del juego en la actividad del niño preescolar, se realiza esta investigación esperando brindar al lector aspectos de su interés que coadyuven a elevar la calidad de su práctica educativa.

1.4 Objetivos

1. Propiciar que el lector reflexione acerca de la importancia del juego como actividad principal en la etapa preescolar.
2. Identificar la trascendencia pedagógica del juego en el niño preescolar, desde el punto de vista de varios autores.
3. Ofrecer aspectos teórico-prácticos accesibles tanto a docentes como a padres de familia para que en su momento puedan:
 - 3.1. Identificar el rol que deben asumir durante el juego del niño
 - 3.2. Brindar un ambiente socializador a través del juego.
 - 3.3. Conocer que tipo de juego y de juguete brindar al niño en el momento oportuno.

1.5. Marco referencial

Por medio del juego el niño desarrolla su curiosidad, su inteligencia y también su afectividad, es decir sus emociones y sentimientos.

A medida que el niño crece, el juego se hace más participativo y más social, de modo que es una actividad que desempeña un papel destacado en el proceso de socialización, que tanta importancia tendrá en la vida del niño en su relación con el mundo.

La tendencia al juego es un estado natural indispensable para el pleno desarrollo integral del niño.

De tan vital importancia, el tema del juego se toma como punto de interés alrededor del cual girarán referencias teóricas tanto psicológicas como pedagógicas, citando entre ellas; la teoría psicogenética de Jean Piaget que concibe al ser humano como sujeto activo que construye su conocimiento, interaccionando con su medio, partiendo de su experiencia previa que el sujeto posee sobre el objeto, adquiriendo el conocimiento próximo en base al antecedente del mismo.

Haciendo referencia también a la teoría de L.S. Vygostky quien considera el medio socio-cultural como fuente de desarrollo que activa procesos que por sí solos no pudieran activarse.

A Sigmund Freud, quien toma como referentes la libertad, el amor, la no coacción, la democracia, en otras palabras dando mayor relevancia a los aspectos

afectivos y emocionales, tomando el juego como liberador de energía y de deseos reprimidos.

Y así pudieran seguirse mencionando otras teorías que abordan de una u otra manera el tema referido, pero se considera importante pasar por alto algunas y llegar a teorías contemporáneas como la de David Ausubel, que concibe la adquisición del aprendizaje como un proceso dinámico, activo e interno; un cambio que ocurre con mayor medida cuando lo adquirido previamente apoya lo que se está aprendiendo y considera la enseñanza como una proposición de estrategias que lleven al alumno a propiciar ese aprendizaje, y por último a Jerome Bruner que propone la transmisión del conocimiento a través de un aprendizaje significativo para el alumno, en base también a su experiencia previa y estructuras mentales, para que no sea un conocimiento mecanizado sino todo lo contrario: significativo.

Dichas teorías se toman como marco referencial del tema por vincular directamente la acción del sujeto con el aprendizaje y en preescolar, esa acción del niño la ejerce a través del juego en donde se propicia un aprendizaje libre o sistematizado con carácter significativo.

Lo cual se verá reflejado al interior de este trabajo ya con una referencia directa sobre el tema.

CAPITULO II

LO OFICIAL Y TEORICO - CONCEPTUAL DEL JUEGO

2.1 Marco teórico conceptual

En la medida en que el juego desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad del niño, su función es esencial en los procedimientos de aprendizaje, siendo a partir de esa función donde se abre el estudio del tema para el desarrollo de este capítulo.

Son innumerables los psicólogos, pedagogos, filósofos y demás personas quienes se han interesado en el conocimiento del niño y su mundo circundante, por que se sitúa el estudio en las vertientes psicológica y pedagógica por considerar el juego como parte trascendental en esa formación de la personalidad del niño y cómo a partir de su contexto lo va desarrollando tanto físico como emocional y psicológicamente, (incluyendo aquí a lo cognitivo).

Las investigaciones más recientes no hacen sino afirmar esa interrelación del juego con otros aspectos de la personalidad del infante, lo que hace necesario analizar de manera individual las diversas teorías que psicólogos y pedagogos abordan sobre el tema.

De manera muy general, pero no por ello menos importantes, se citan teorías anteriores a las contemporáneas que sientan bases psicológicas que permiten llegar a lo pedagógico, como es el caso de la teoría de SIGMUND FREUD que sustentada

en el idealismo; hace mención que el juego es la misma naturaleza infantil, en acto, el modo de ser de toda actividad infantil; a través de él se conoce el mundo que lo rodea, por lo que en su teoría psicoanalítica considera que "El juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del niño y más particularmente al sueño"⁸, por lo que particularmente resulta ser un escape de tensiones o frustraciones que nacen de la imposibilidad de realizar sus deseos, es decir, a través del juego el niño exterioriza sus sentimientos; positivos o negativos y los lleva a la práctica por medio de los sueños y/o de la vida real.

Freud, vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que estos se ocultan, pero también reconoce que en el juego hay algo más que proyección del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos, que también tiene que ver con experiencias reales, especialmente si estas han sido desagradables e impresionaron vivamente al niño, y que al revivirlas en su fantasía sin la presencia de acontecimientos reales llega a dominar la angustia que estos le produjeron. Así mismo, relaciona el juego con la expresión de las pulsiones, en particular con la pulsación del placer, realizando a través del juego acciones que lo producen.

Vigostky considera que el juego es un factor básico pero no predominante en el desarrollo del infante. Considera que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, pero no en relación con álgebra, sino a juego social, cooperativo, de reconstrucción de papeles adultos y de sus interacciones de papeles adultos y de sus interacciones sociales. Por ejemplo: un bastón sustituye a otro elemento real (un caballo) y esos objetos cobran un significado en el propio juego y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica.

⁸ CARRASCO, A. Alma. Et. al. El niño: aprendizaje y desarrollo. Ctrial co, Edo. de México, Ed. Chalco S.A. de C.V. 1993 p. 133

“En sus juegos, los niños dependen de aquellas formas de conducta y objetos producidos socialmente que están a su disposición en su entorno particular, transformándolos imaginariamente”⁹. Es decir, que los estímulos auxiliares incluyen las herramientas de la cultura en la que ha nacido el niño; uno de los ejemplos de este uso de herramientas puede observarse en la actividad lúdica de los niños pobres, cuyo acceso a los juguetes prefabricados les esta vedado, pero aún así, son capaces de jugar a trenes, casitas, etc., con cualquier objeto que dispongan.

Las exploraciones teóricas de dichas actividades en un contexto evolutivo, Vigostky considera que el juego es el medio básico del desarrollo cultural de los niños. Para él uno de los aspectos esenciales del desarrollo es la habilidad creciente que poseen los niños para controlar y dirigir su propia conducta, dominio éste que adquieren a través del desarrollo de nuevas formas y funciones psicológicas y a través del uso de signos y herramientas en este proceso.

Para él no existe una distinción real entre la psicología evolutiva y la investigación psicológica básica. Por otra parte, reconoce que una teoría abstracta resulta insuficiente para captar los momentos críticos de cambio, y demostró que el investigador debe ser un agudo observador del juego de los niños, de sus esfuerzos a la hora del aprendizaje y de sus respuestas frente al mismo. La sutileza de los experimentos de Vygostky es producto de su capacidad e interés como observador y experimentador.

A la edad de tres años, los niños son ya capaces de experimentar entre los deseos que únicamente pueden realizarse en el futuro y las exigencias de gratificación inmediata. A través del juego Vygotsky sitúa los inicios de la imaginación humana a la edad de tres años; la imaginación constituye un nuevo

⁹ VIGOSTKY, L.S. El desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Ed. Crítica 1988 México 13 D.M. p. 184

proceso psicológico para el niño; éste no está presente en la conciencia de los niños pequeños; al respecto señala:

“Durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan su futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente puede llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y semejantes”.¹⁰

Adquiriendo en ésta forma normas sociales, que lo van involucrando paulatinamente a la vida en sociedad.

En la etapa preescolar, las capacidades conceptuales del niño se dirigen especialmente al juego y al uso de la imaginación. En el curso de los distintos juego el pequeño va adquiriendo e inventando reglas; durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, su conducta diaria en el juego es como si fuera una cabeza más alta de lo que en realidad es. Al imitar a sus mayores en actividades culturales aprendidas, los niños crean oportunidades para el desarrollo intelectual. En un principio, sus juegos son una pura repetición de situaciones reales; sin embargo a través de la dinámica de su imaginación y del reconocimiento de dichas actividades que los niños reproducen en sus juegos, alcanzan un primer dominio del pensamiento abstracto.

Jean Piaget en su teoría psicogenética, ve el juego a la vez como la expresión y la condición del desarrollo del niño, en cada una de sus etapas, vinculando cierto tipo de juegos. Considera que éste constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño, para Piaget, el juego consiste en una orientación del

¹⁰ Idem. p. 195

propio individuo hacia su comportamiento, una preponderancia de los medios sobre los fines de la conducta, en sí un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Piaget ha realizado una clasificación de los tipos de juego que es generalmente aceptada y que se apoya en los trabajos de sus predecesores.

Durante los primeros meses de vida aparece una forma de juego, denominada Juego de Ejercicio o sensoriomotriz, que consiste en realizar actividades que el niño ha logrado en otros contextos con fines más adaptativos, para conseguir un objetivo, pero realizándolas únicamente por el puro placer. Estas actividades consisten fundamentalmente en movimientos de su propio cuerpo sobre objetos que tiene a su alrededor.

Pero hacia el final del periodo sensoriomotor, que comprende de los 0-2 años aproximadamente ligado a la aparición de la capacidad de representación o de la función semiótica, el niño empieza a realizar actividades en la que utiliza símbolos haciendo como si estuviera realizando una acción pero sin ejecutarla realmente.

Durante muchos años los niños van a realizar este juego simbólico que será dominante hasta los seis o siete años y se prolongará hasta más tarde.

Citando como antecedente este juego sensoriomotriz para el origen de la actividad simbólica por predominar en la etapa preescolar, motivo por el cual se pasa por alto en este momento el juego de 2 a 4 años.

Finalmente, a partir de la edad de los 4 años, el niño empieza a participar en juegos de reglas, como las canicas, policías y ladrones, el escondite, etc., que son

juegos exclusivamente sociales, caracterizados por unas reglas que definen el juego.

Todavía queda otro tipo de actividad lúdica, que son los juegos de construcción, que participan del simbolismo lúdico pero que sirven también para la realización de adaptaciones o de creaciones inteligentes. Ejemplo de ellos son todos los juegos que se realizan con materiales para producir formas diversas o incluso máquinas.

Esta clasificación de los juegos recoge algunos de los aspectos más esenciales de los cambios que se producen en la actividad lúdica en el niño, pero también deja escapar otros. Por ejemplo, es importante considerar si el juego se realiza en solitario o se trata de juego social con otros, o si en el juego se utilizan objetos o juguetes, o si hace intervenir el propio cuerpo. El juego se realiza también con el lenguaje que así contribuye a ser adquirido.

Piaget describe el carácter simbólico de la actividad lúdica que comienza en el período sensoriomotor con el ejercicio de acciones centradas sobre sí mismas y no impuestas por las circunstancias externas, las cuales el niño ejecuta simplemente por placer.

El juego es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia; al jugar, el niño empieza a utilizar básicamente los esquemas que ha elaborado previamente, en una especie de lectura de la realidad a partir de su propio y personal sistema de significados.

Piaget propone una clasificación que tiene en cuenta a la vez la estructura lúdica y la evolución de las funciones cognoscitivas del niño; juegos de ejercicios, en que una conducta cualquiera es utilizada simplemente para producir placer, juegos

simbólicos o juegos del como si... en los que el niño es capaz de imaginarse una realidad que no es dada únicamente en el campo perceptivo; el juego de ejercicio que aparece desde los primeros meses de vida, puede ser asimilado a las actividades autoeróticas, tal como las describen los psicoanalistas y que constituye un modo de descarga preponderante a esa edad.

Jerome Bruner.- Presume una situación ambiental como desafío a la inteligencia del niño, impulsándola a resolver problemas, en esta teoría, la idea general es la participación activa del alumno enfatizando el aprendizaje por descubrimiento.

La tesis de Bruner (1961) es la siguiente: "Si la superioridad intelectual del hombre es la mayor de sus aptitudes, también es un hecho que lo que le es más personal es lo que ha descubierto por si mismo".¹¹

Lo que quiere decir que cuando el aprendizaje se da por descubrimiento del propio alumno al enfrentarlo a una situación problemática se favorece el desarrollo mental, siempre y cuando se haga en el propio lenguaje del aprendizaje.

Pero para que esto se de Bruner propone ofrecer posibilidades de practicar con materiales que el mismo niño pueda manipular.

Lo que en relación al tema será a través de esa interacción entre objeto y sujeto que el niño aprenderá de acuerdo a su interés principal: el juego.

¹¹ CANTO Ramírez, José Luis. Et. al. El niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento. Ed. Corporación Mexicana de Impresión, S.A. de C.V. 1994 México D.F. p. 113

La teoría de David Ausubel.- "Se ocupa principalmente del aprendizaje de asignaturas escolares en lo que se refiere a la adquisición y retención de esos conocimientos de manera significativa".¹²

Es decir, lo opuesto a lo aprendido de memoria o mecánicamente, a la asignatura sin sentido. Se refiere a que el alumno adquiera sus conocimientos con algún objetivo o según algún criterio pero si el contenido carece de sentido por no tener conocimientos previos o una estructura mental adecuada donde incorporar los contenidos, o no tiene intención de hacerlo, no logrará ser significativo para el alumno y por tanto no será estructurado en sus esquemas mentales.

De acuerdo a las teorías aquí abordadas el equipo de trabajo se identifica con ellas, porque sus autores (Sigmund Freud, L. S. Vygostky, Jean Piaget, Jerome Bruner y David Ausubel) hacen referencia muy marcada del concepto de juego dentro de la génesis del desarrollo del simbolismo en el niño, lo cual es muy notable de darse cuenta con el solo hecho de observar cualitativamente su juego. Además de proponer el proceso enseñanza-aprendizaje a partir del conocimiento del niño, de su experiencia previa en base a su interés y/o intención lo que dará como resultado un aprendizaje con sentido; un aprendizaje significativo.

2.1.1 Jugar, actividad fundamental de niños y adultos

El juego es considerado como una actividad gratuita y de entrenamiento. El niño, sin embargo, cuando juega esta utilizando su tiempo y su energía en realizar experiencias trascendentes para su vida y consigue con ello objetivos que no serían muy difíciles, sino, imposibles de lograr en la vida adulta.

¹² Idem. p. 133

En la primera infancia, el niño invierte todas sus facultades y recursos en el juego y llega a concentrarse tanto en él, que a veces se olvida de cuanto hay alrededor.

Jugar es algo fundamental para todos los niños tan necesario e imprescindible como el alimento, la protección y el cariño, no solo en los primeros años de vida, sino durante todo el periodo de su formación. Muchos adultos ignoran la importancia de esta actividad y la minusvaloran o la desprecian, pues consideran que sus hijos deberán de estar aprendiendo cosas importantes en vez de perder el tiempo con juegos inútiles.

Para estos adultos, el juego es algo intrascendente, lo que se puede prescindir sin que se produzca en la vida alteraciones serias, pero para los niños se trata de algo muy diferente, de un instrumento fundamental con lo que tiene que construir su inteligencia y muchos otros aspectos de su personalidad y de su vida por lo que no debería despreciarse como una actividad superflua, ni establecer una posición entre trabajo serio escolar y el juego, sino todo lo contrario, la conciencia que el niño tiene en cuanto a las reglas o normas de juego, y luego de la vida, va evolucionando en relación con la edad.

“Juan Delval opina que puede decirse que un niño que no juega es un niño enfermo, con lo que se pone de manifiesto la importancia educativa y formativa de esta actividad”.¹³

Por lo que se puede observar esto en el Jardín, deben descartarse las posibilidades de enfermedad y propiciar involucrar al niño en el juego, aunque también hay que considerar la cuestión psicológica, porque el juego pudiera verse obstaculizado por este tipo de problemas.

¹³ CAMACHO, García Roselia. Periódico El Maestro No. 55. México, D.F. Junio 1994. p. 16

El niño puede aprender una gran cantidad de cosas a través del juego tanto en la escuela como fuera de ella y lo mejor es que su aprendizaje se convierta en la más divertida de sus actividades y que, para él, aprender sea sinónimo de jugar.

El educador que desee captar la atención e interés del niño podrá lograrlo con facilidad si transforma su actividad docente en un verdadero juego, con ello además de lograr que las actividades académicas no constituyen elementos de antipatía y rechazo por parte de los escolares, conseguirá que aprendan infinidad de conocimientos por el placer de descubrirlos y de utilizarlos por ellos mismos. Tanto la acción como la representación confronta una tonalidad afectiva de agrado o desagrado que constituye un factor decisivo en su dinámica de desarrollo.

El juego de los niños requiere también de la supervisión de un adulto que comprenda lo que están experimentando, que sepa como y cuando guiar, intervenir o estimular, de tal manera que a los pequeños se les respeten sus decisiones y preferencias para que puedan recurrir a él cuando lo necesiten o lo deseen. El adulto es también quien debe guiar más que decidir, la selección de ambiente que conviene alternar, como el hogar, los espacios comunitarios, el jardín o parque, etc. De acuerdo con las propias posibilidades, no se deben olvidar los contactos con la naturaleza abierta, el campo y la playa, con toda la gama de posibles experiencias que todo eso conlleva.

En los juegos imaginativos y especialmente en los teatrales y de personajes, se presenta también la oportunidad de conocer los pensamientos del niño porque no solo imita sino que también revela sus propias expresiones sobre el modo en que se comportan los demás. En cierto modo utiliza su cuerpo como medio para reflejar este comportamiento y en sus dramatizaciones muestra lo que piensa sobre ellos, además, mediante el juego teatral, descubre los conflictos, interiores deseos,

aspiraciones y experiencias emocionales que llenan de alegría y satisfacción (el placer) o que le amenazan o entristecen (el displacer).

Es errónea la idea que sustentan algunos adultos, de que llega un momento que los niños tienen que dejar jugar para dirigir su atención hacia algo que valga la pena.

Es mucho más provechoso considerar que todo se puede alcanzar dentro de un proceso en que la actividad lúdica mantenga el interés y la atención.

2.2 EL ARTICULO 3o. CONSTITUCIONAL Y EL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR 1992

El juego constituye un instrumento pedagógico que influye de manera determinante en el desarrollo integral del educando, por ende, se considera, como fundamentación legal de este trabajo el artículo 3o. constitucional que literalmente dice:

“La educación que imparta el estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y, fomentará en él, a su vez, el amor a la patria y la conciencia de la solidaridad internacional en la independencia y la justicia”.¹⁴

Y corresponde al Jardín de Niños, como primer nivel del Sistema Educativo Nacional, dar inicio a una vida social del ser humano, inspirada en los valores a los que en un futuro inmediato tendrá que enfrentar, de igual forma da inicio en todos los aspectos de la personalidad del educando y es por medio del juego el camino

¹⁴ S.E.P. Artículo 3ro. Constitucional y Ley Gral. de Educación. Talleres Populibro, S.A. de C.V. México 1993 p. 27

por el que se encauzan todas las actividades para desarrollar o bien propiciar ese desarrollo armónico de las facultades del educando.

Por lo que el programa de educación preescolar encuentra su sustento legal sobre este artículo en el que entre sus principios orientadores brinda un lugar de primera importancia al juego, la creatividad y la expresión libre; manifestaciones muy propias del niño que las expresa en ocasiones en forma espontánea y en otras dirigida. Entrando en práctica la creatividad del educador para aprovechar todas y cada una de las actividades, en las que sobresale la actividad lúdica del educando, contribuyendo en esta forma a propiciar un desarrollo integral de todas sus potencialidades, respondiendo así al derecho que el niño tiene a disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, siendo responsabilidad primeramente de sus padres. (Principio 7 derechos del niño, 1959 ONU).

"Jugando, según la experiencia de numerosos investigadores, el niño experimenta placer, expresa su agresividad, vence la angustia, enriquece su experiencia, establece contactos sociales y aprende a comunicarse con el prójimo. ¡Cuántas cosas brotan del juego!".¹⁵

El juego permite, en efecto, completar la comunicación con el niño para que ésta no se limite a cuidados, ni tampoco a expresiones de afecto, de esta manera el niño aprende a comunicarse con el mundo que le rodea y a través del juego.

¹⁵ PENELLA, Manuel. Et. al., Revista; Guía del Niño; vacaciones y Juegos. Ed. Ainsa S.A. Barcelona, España, 1992 pp. 55,56

2.3 CONCEPTUALIZACIONES

Para el desarrollo de esta investigación ha sido necesario conceptualizar diversos términos esclareciendo dudas que se tenían sobre los mismos globalizándolos de la siguiente forma:

El niño, es un ser individualizado, con personalidad propia, destinado a crecer y desarrollarse física, intelectual y afectivamente, con intereses propios que lo constituyen como un ser único. Así mismo, se valora como una entidad biopsíquica, con caracteres y estructura propia y definida. Constituyendo un organismo en crecimiento, dado que poco a poco se van diferenciando en él la formación de nuevas estructuras y cambios en el nivel y en la eficacia de sus funciones, así como los cambios en la dimensión; correspondiendo al nivel de educación preescolar como institución formal, brindar atención psíquica, afectiva y pedagógica sistemáticamente al niño de 4 a 6 años de edad, propiciar esos cambios y favorecer el desarrollo del pensamiento del mismo, para lo cual, se utiliza actualmente el método de proyectos que es el que corresponde al pensamiento globalizador del infante, partiendo de una situación problemática, de un tema de interés grupal o de una pregunta generadora por parte del docente o del mismo niño, haciéndose de interés común y llevando al grupo al desarrollo de un proyecto colectivo, que permite partir del conocimiento real, del educando, de sus intereses, características y potencialidades que posee.

El método de proyectos, responde al principio de globalización, que considera el desarrollo infantil como proceso integral, en el cual, los elementos que lo conforman (afectividad, motricidad, aspectos cognoscitivos y sociales) dependen unos de otros.

El trabajo por proyectos concede un lugar preponderante al juego, por constituir el interés principal en el niño preescolar, además es un instrumento pedagógico que ofrece al educador, el medio para conocer mejor al niño; el juego condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y la afectividad constituye por lo demás, una de las actividades educativas esenciales, y merece estar por derecho propio en el marco de la institución escolar. Es una actividad placentera, libre o dirigida que favorece los aspectos físicos u emocionales en el desarrollo del niño.

Por lo que para este trabajo por proyectos se implementó la organización de los materiales por áreas, siendo una de ellas el área de juegos; que lo conforman un espacio lleno de oportunidades materiales, afectivas y sociales que se les proporcionan al educando para que interactúe con su medio y ponga en práctica su creatividad, que lo llevará a la adquisición del aprendizaje originando por consiguiente un cambio de conducta que se manifestará en el niño con su exterior, al propiciarse un cambio psicosocial.

Para lo cual, la educadora debe contar con una vasta gama de conocimientos teóricos sobre psicología infantil, conociendo para este caso qué tipo de juegos desarrolla el niño preescolar, como son:

EL JUEGO DE FICCION. Que ofrece al niño la posibilidad de sacar a flote sus fantasías, y de acuerdo a la teoría de Freud, le permite también externar sus angustias y deseos reprimidos.

EL JUEGO MOTOR. Que de acuerdo a la teoría psicogenética, ésta aparece primeramente en la vida del ser humano, porque desde que nace entra en contacto con el mundo que le rodea y a partir de ahí empieza a explorar para conocer, a través de cuerpo.

EL JUEGO DE REGLAS. Existe una discrepancia teórica en que si aparece antes o después de ciertos periodos de desarrollo, pero entonces, si no aparece antes, cómo es que el niño puede representar roles ajenos, en los que de manera implícita debe respetar reglas, puesto que según Piaget no ha pasado por el periodo de las operaciones concretas, el juego de reglas lo va aduciendo el niño conforme va aprendiendo a respetar ciertas normas, establecerlas u modificarlas.

JUEGO DE CONSTRUCCION. Este aparece también a temprana edad, en la que el niño desarrolla también diversos aspectos de su persona, puesto que pone en juego todos sus sentidos, el niño construye grandes obras con cualquier objeto que se le presente.

Y en el Jardín de Niños, corresponde a la Educadora tener la suficiente habilidad para propiciarlos como parte del contexto social que rodea al niño, sea cual fuera, para que éste observe, experimente y actúe, obteniendo un aprendizaje y desarrollando sus potencialidades de manera positiva o negativa, según sea el medio.

2.4 METODOLOGIA

Para realizar esta investigación fue necesario hacer una serie de pasos en forma sistemática que permitiera al equipo disipar sus interrogantes plasmadas en el planteamiento del mismo.

Iniciando por documentarse acerca del camino a recorrer para realizar una investigación documental utilizando el manual de titulación de UPN, posteriormente el equipo se dio a la tarea de visitar bibliotecas recopilando la información en fichas

de trabajo, pero con el propósito de enriquecer el contenido del mismo se utilizó la observación directa del juego del niño en diversos centros de educación inicial y preescolar, así mismo en espacios recreativos donde se diera el juego en forma libre y espontánea (en toda su expresión) utilizando para ello la toma de fotografías y video, por último se realizaron entrevistas a Educadoras con el fin de comparar la opinión del equipo en cuanto a la investigación y la que muy particularmente ellas tienen sobre el tema, lo cual se ha transformado cualitativamente a disposición del lector, esperando le sea útil en su quehacer docente y en su loable función como padre de familia.

2.5 LIMITACIONES

Para la realización de una empresa, sea cual fuer el campo donde se desee emprender, existen limitaciones económicas, contextuales y demás; y específicamente en este trabajo de investigación documental que se realizó no podía exentarse de ellas, considerando como sobresalientes las siguientes:

- La falta de tiempo de cada uno de los colaboradores para dedicarse de lleno a la investigación.
- La falta de recursos económicos para un mayor enriquecimiento del trabajo.
- Falta de experiencia en el campo de la investigación documental.
- Falta de disposición por parte de las personas que se encuentran al frente de bibliotecas, para el auxilio de la búsqueda de documentos.

CAPITULO III

EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS

3.1 DIFERENTES FORMAS DE JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS

Entre el adulto y el niño, en lo referente al juego, hay un malentendido fundamental. Para el primero, el juego es sinónimo de entretenimiento, de distracción, de diversión. Mientras que para el segundo, el juego es característico de sus intereses, durante la segunda infancia principalmente, constituye una actividad "seria", forma una vasta red de medios que permiten al "yo" asimilar la totalidad de la realidad, es decir, integrarla a fin de poder vivirla, dominarla o compensarla.

Por lo que, para un mejor estudio y siguiendo como línea la teoría de Jean Piaget, por sustentar el actual programa de educación preescolar, se clasifican los juegos del niño en: juego motor, juego de ficción, juego de reglas y juegos de construcción. Considerando el juego simbólico como merecedor de estudio aparte, por ser preponderante en la etapa preescolar.

EL JUEGO MOTOR. Los niños pequeños antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante, con aquello que este presente. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo vuelvan a dar, solicitan con gestos construir torres que puedan derribar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulte interesante, lo repiten hasta el aburrimiento; es decir, hasta que deje de resultar interesante. Es importante

mencionar que el interés del niño no es como el del adulto, el primero pierde fácilmente el interés y este es muy cambiante.

Los estudios que se han realizado sobre cómo adquieren los niños el lenguaje, han puesto de manifiesto la importancia de estas interacciones tempranas del niño con el objeto. El adulto al interactuar con el niño utiliza un lenguaje distinto al utilizado comúnmente lo que ha creado enorme polémica, y que hay quienes no están de acuerdo con ello, puesto que según se hable, así aprenderá el niño a hacerlo pero lo que bien es cierto es que el juego motor tiene gran influencia en la adquisición del lenguaje en el infante.

EL JUEGO DE FICCION. Hay distintos tipos de juegos, muchos consideran que el juego de ficción es el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes.

Indudablemente es el que más interesa aquí porque predomina en la edad preescolar. Es el juego de pretender situaciones o personajes como si estuvieran presentes. Fingir, se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos un nuevo modo de relacionarse con la realidad, de distorsionarla, de plegarla a sus deseos y de recrearla distinta en su imaginación.

Al jugar, el niño domina o es dominado continuamente por esa realidad. Los animales y monstruos que le fascinan y asustan al mismo tiempo, se convierten en criaturas de su fantasía. Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Pero una buena parte de los juegos ficticios son individuales o se realizan con compañeros, lo que equivale al llamado juego paralelo en el que cada niño juega su propio rol.

En el Jardín de Niños el juego ficticio se realiza utilizando entre otros recursos didácticos los cuentos, fábulas y leyendas; que además de desarrollar su imaginación, fantasía y otros aspectos tiende principalmente al enriquecimiento del lenguaje como un proceso ininterrumpido, estimulado principalmente a través del juego y de las relaciones que el niño establece en su entorno familiar y social, donde la palabra siempre esta presente. En este caso se crea la literatura infantil en el Jardín de Niños de dos maneras; una la que es creada y/o presentada y otra la que los propios niños crean; incursionando en su mágico mundo que constituye una forma de conocimiento a través de la percepción, intuición, sensación y emoción. Así, de forma lúdica se permite al niño expresar sus emociones libremente por medio de cuentos y fábulas e involucrarse de manera sencilla y placentera con la cultura de su pueblo a través de la leyenda.

JUEGOS DE REGLAS. El final de la educación preescolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego, el de reglas. Su inicio depende en una buena medida del medio en que se mueva el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales, y solo a medida que se hagan expertos, incorporaran e inventaran nuevas reglas. En el Jardín de Niños se manifiestas las reglas casi en forma implícita en los juegos y actividades que el niño realiza; al hacer actividades de jardinería, educación física, ritmos, cantos y juegos, por mencionar algunas pero dicho reiteradamente se van adquiriendo sistemáticamente por estas implícitas en todo momento.

Al mismo tiempo que al adquirir el respeto de reglas el niño se va integrando en pequeños grupos, lo que le permite a la vez incorporarse al juego de otros.

Pero son necesarios varios años de práctica para darse cuenta que el juego se puede jugar de manera diferente dependiendo del barrio o de los amigos, y que no por ello dejará de ser verdadero. Lo que lo llevará a darse cuenta que basta con que los jugadores estén de acuerdo en cambiarlas o unificarlas y que siendo esto aceptado se puede hacer. La práctica continua de esa cooperación permitirá, por fin tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

El preescolar, para resolver la contradicción debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel ese mismo valor de la cooperación y su negociación.

JUEGOS DE CONSTRUCCION. Este es un tipo de juego que está presente desde el primer año de vida del niño, a esta edad existen actividades que cabrá clasificar en esta categoría; los cubos de plástico se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo, pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que había trazado al iniciarla.

Psicólogos de orientaciones tan distintas suponen, mejor dicho, coinciden en señalar el componente lúdico que tiene todo trabajo creador. Porque el niño trabaja en algo que le gusta, que moviliza sus verdaderos recursos llegando a disfrutar como si fuera un juego.

En otras palabras, el juego de construcción es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer las cosas, de imaginarlos distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

3.1.1. Juego simbólico

El verdadero juego simbólico inicia cuando un objeto o un gesto representan para el sujeto algo distinto de los datos perceptibles; para la corriente psicogenética, esto sucede a partir del surgimiento de la función simbólica (18 a 24 meses aproximadamente), cuando el niño es capaz de imitar ciertas palabras y atribuirles una significación global. Dicho proceso se da con la adquisición sistemática del lenguaje; es decir, del sistema de signos colectivos, la cual coincide con la formación del símbolo o bien del sistema de significantes individuales (símbolos) que van a permitir el desarrollo del pensamiento del niño. De esta manera el pensamiento representativo principia cuando el sistema de las significaciones, que constituyen la inteligencia y la conciencia, el significante se diferencia del significado.

El juego simbólico dice Jean Piaget viene a ser el apogeo del juego infantil. Lo obliga a adaptarse incesantemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas le siguen siendo ajenos, y a un mundo físico que todavía no comprende. Así, la actividad lúdica que transforma la realidad por asimilación más o menos pura a los requerimientos del yo, puede ser modificable de acuerdo con las necesidades.

Este juego simbólico no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro; debido al egocentrismo, el pensamiento del niño se encuentra en

desequilibrio; no posee aún un pensamiento interior suficiente, preciso y móvil, por lo que su pensamiento lógico verbal es demasiado corto e impreciso, mientras que el simbolismo concreta y anima todas las cosas; es por eso que recurre a él con una concepción distorsionada de la realidad.

A través del juego simbólico, el niño puede expresar pensamientos, sentimientos y frustraciones, así como su pensamiento creativo. Al hablar de simbolismo, se hace referencia a la capacidad de expresar por medio de un elemento como es el juego, algo que ya no está; es decir, sustituir una cosa ausente por otra que la evoca. Por ejemplo, la ausencia de la madre por una situación penosa, a través del juego simbólico llega a elaborar esta separación sustituyendo el vacío por algo que le permita soportar esa situación. Lo que traducido al Jardín de Niños se utiliza en la representación que el niño hace de diversos roles, situaciones de su vida cotidiana, aflorando sus emociones y forma de vida en su medio familiar y social. Y debido a la enorme importancia del juego simbólico en la etapa preescolar por ser una manifestación del juego que trasciende en la vida futura del educando, es motivo para merecer estudio aparte como se realiza en esta investigación.

3.1.2. Poderes del juego y del juguete

El juego y el juguete acompañan al niño en todos los momentos decisivos de evolución física, moral e intelectual. Para escapar a la presión de la realidad y para interiorizar poco a poco el medio que le rodea, el niño necesita los juguetes.

Es importante, pues, que el niño pueda contar con juguetes que favorezcan su desarrollo, y tiempo para jugar.

Los juguetes deben ser adaptados a la edad del niño a quien se destinan. Un juguete dado prematura o tardíamente, habrá perdido su valor e interés. También debemos tener en cuenta el carácter del niño, su estado físico.

Hay juguetes que son comunes a todos los niños de todas las latitudes (la muñeca, la pelota); otros que son característicos de determinados países (trompo, matatena, balero, entre otros).

Para apreciar en todo su valor el poder educativo del juguete es necesario saber que funciones de desarrollo infantil corresponde.

Si admitimos que el juego es el trabajo del niño, se deduce que los juguetes son sus herramientas. Más aún, ya que el juego de un niño es irreal desde el punto de vista de un adulto, podemos pensar que no es necesario que los juguetes sean reales como las herramientas de trabajo lo son para el adulto.

Un juguete estudiado específicamente para la función del juego y destinado a ese efecto, no es indispensable, todo objeto puede transformarse en las manos de un niño con pretexto de juego.

El placer se encuentra entonces en la modificación de la función ordinaria del objeto que se encuentra de una parte "aniquilado" y transgredido en su finalidad habitual, el juego reside así en la transgresión imaginaria, de las sillas que se transforman en vagones de tren, en una lancha o en una cuna.

"El juguete se caracteriza, tanto por su valor utilitario como por su valor simbólico, que determina su uso en un sentido a veces opuesto a la concepción de quienes lo fabrican. La tecnología se encuentra superada por sí misma y el juguete asume un aspecto "contraproductivo", limita el espíritu del juego asignándole un fin en sí, programado sobre el propio objeto, a partir del cual el niño pierde una parte de sus responsabilidades y de su control".¹⁶

El juguete debe ser educativo, desarrollar la imaginación y en algunos casos ser creado por el niño sin otra finalidad que el juguete mismo, se vuelve así un objeto específico, autónomo que posee una propia lógica. Su papel es entonces el de controlar o el de orientar los contactos que a través suyo el niño va a establecer con la realidad material y social en que vive. Las finalidades psicopedagógicas atribuidas a los juguetes, las transforman en objetos específicos.

Hay niños que tienen demasiados juguetes, muchos de ellos no son buenos o educativos. La mayoría, en vez de ser instrumentos para juegos creativos, son objetos totalmente terminados. Este impide que los juguetes sean adaptables a la labor útil o consecutiva del niño. Los niños necesitan juguetes diferentes para distintas edades y distintos propósitos, estos juguetes serán una herramienta útil para el niño, en la medida que satisfagan sus necesidades, contribuyan a su desarrollo y despierten su interés.

Muy pocas veces el juguete es para el niño un fin en sí mismo, es más bien un medio para muchos fines. Cuanto más variadas sean las formas en que un juguete pueda ser aplicado, mayor será su utilidad. El juguete puede ser un barco en un momento dado, un camión de carga después, una cazuela o un muñeco y es más útil que cualquier otro que pueda ser varias cosas distintas, sin que su actividad específica interfiera en el juego del niño, es una cualidad sumamente importante.

¹⁶ DIAZ Infante, Josefina. Et. al. Revista Mexicana de Pedagogía. Ed. Jertalhum, S.A. México 1998. p. 28

Los adultos al elegir juguetes deberían tratar de ver las cosas desde el punto de vista del niño. Cuando la reproducción perfecta en miniatura de cualquier objeto real puede ser sumamente atractiva para el adulto, su realismo inalterable puede privar al niño de una gran parte del valor que tendría como elemento para jugar.

Si el jugar es un medio de adquirir experiencia, el valor del juego de un juguete, recibe en su potencialidad para estimular o ayudar a la experiencia. El juguete bien ideado, es aquel que hace surgir el juego en el niño, aquel que le sugiere muchos y variados usos.

La mejor forma de buscar un juguete para un niño, de cualquier edad es preguntarse: ¿Dónde está el juego? ¿en el juguete o en el niño?. Si el juguete estimula al niño, en su juego, si es susceptible de ser usado de diferentes maneras, va a prolongar al máximo el periodo de atención de cualquier edad determinada.

La medida en que un juguete logre esto es la medida de su valor de juego. Los cubos son el ejemplo típico del juguete que hace surgir el juego en el niño, ya que se presta a aplicaciones diversas. Inspiran al juego en una enorme cantidad de categorías y facilita la presentación de toda clase de experiencias. El niño puede usar un cubo o una combinación de cubos para representar algo, aún cuando el parecido con el objeto real sea casi irreconocible.

Por otra parte, el automóvil puede ser una réplica perfecta del último modelo, sus mecanismos pueden estar perfectamente armados y equilibrados, bien montados, contruidos en su totalidad para una larga duración. Pero la acción, el juego real reside en el funcionamiento del automóvil. El adulto o el niño le dan cuerda y ahí termina el grado de su participación. El auto hace el resto. El juguete es el que realiza toda la acción del juego, o sea, el juego está en el juguete.

Al niño lo único que le interesa es el juego, su juego, no el juego o inventiva del diseñador de automóviles de juegos. El pequeño simplemente observa el juguete cuando este actúa, sus piruetas le hacen divertirse una, dos, tres veces, pero no puede jugar con él y termina abandonándolo junto con otros juguetes similares que no le ofrecen la posibilidad de acción.

Los juguetes pueden ser útiles para ayudar al niño a desarrollar sus inclinaciones e intereses naturales, así como para permitirle adelantar más en aquellas actividades en las cuales su desarrollo está un poco atrasado. Ningún juguete por más que los fabricantes hayan insistido en sus cualidades "educativas" podrá lograr esto por sí solo, el hecho de que un juguete pueda ayudar al niño con éxito depende de la comprensión de los padres, de su deseo de intervenir en el juego del niño, de participar en su aprendizaje y de sus experiencias.

"Siempre conviene comprar juguetes y artículos para nuestros pequeños que sean perfectamente seguros y que cubran todas las normas obligatorias en cuando a edad y manejo se refiere".¹⁷

Es conveniente mencionar que el juguete ideal para un niño es aquel que elige el mismo niño, pues mediante la elección muestra sus intereses y los padres deben tener presente esta condición.

No se trata de encontrarle el juguete más útil, pedagógico y adecuado a su edad, por mucha propaganda y recomendaciones que se hagan. Los juguetes son para jugar y son objetos intermediarios, es decir, que sirven para que el niño pueda expresar sus fantasías y sus sentimientos. Por eso, los niños son capaces de transformar espontáneamente cualquier cosa que encuentre a su lado en un juguete.

¹⁷ HOYOS, Pilar, S. Et. al. Revista Padres e Hijos. Ed. Eres S. A. de C. V. México 1997 p. 62

Cualquier actividad lúdica bien iniciada, y que esté al alcance del niño, adaptada a sus actitudes y dentro del campo de su interés, cualquier juguete bien ideado y presentado para las cuales esta ya preparado, van a prolongar al máximo su periodo de atención.

3.1.3 El juego factor de motivación afectiva

La vida afectiva del niño muy pequeño esta centrada en la madre e íntimamente ligada al proceso de nutrición. Cuando el niño empieza a desligarse de ella e integrarse en el grupo familiar, aparecen las primeras frustraciones.

Entendiendo por frustración la falta o insatisfacción de una necesidad o un deseo no colmado. De todas las frustraciones, la afectiva es la más profunda. La que puede dejar más honda huella en el espíritu infantil. Un juguete a tiempo puede ser la solución apropiada. El primer oso de felpa, la primera muñeca, suelen ser un sedante en todos los momentos. Les sirve de confidente, le entrega su cariño, le regaña, le pega cuando está enfadado, le acuesta en la cama. Es el fiel compañero que todo lo soporta y siempre le acompaña sin protestar; le ayuda a pasar los momentos desagradables; descarga en él su eficaz agresividad; en fin, un instrumento de progreso afectivo muy eficaz.

Estos son como mediadores y le preparan para las relaciones sociales. El niño haciendo con el muñeco lo que ve le hacen a él, comienza a discriminarse del medio en que estaba inmerso. Va adquiriendo la idea del yo y del nosotros. Le lleva de paseo, le alimenta, le duerme. Es una gran ayuda para su adaptación a la clase, donde el muñeco debe ser admitido para que el niño conserve algo suyo en ese medio que aún considera extraño y hostil.

La muñeca ayudará a la niña a adaptarse a su papel de madre. Las muñecas es un juguete histórico. Ha existido siempre, se le encuentra en todas las épocas y en todos los países del mundo. Asegura la continuidad entre el pasado y el futuro de la humanidad. El juego permite al infante expresar sentimientos, aún dolorosos. Cuando los niños realizan actos agresivos o inexplicables en sus juegos o con sus juguetes, los padres deben observarlos atentamente para averiguar sus motivos y actuar en consecuencia. Mediante el dibujo expresan también pensamientos y sentimientos, se trata de una actividad creativa que como padres y educadores conviene alentar.

3.1.4. Diferenciación entre juego libre y juego dirigido

Juego libre:

El concepto del juego libre, tal y como se entiende es una idea pedagógica que requiere de las educadoras una notable competencia profesional, un serio compromiso con su tarea y una apreciable finura.

“Es por eso que parece ser errónea contraposición esa separación entre trabajo y juego, entre activación y juego libre. La actividad humana infantil consiste, en un ininterrumpido continuo entre los polos utilidad y exigencias producto por un lado y, por otro, alegría, placer. En este sentido vemos la activación del niño; juego libre como un continuo con transiciones fluidas”.¹⁸

Propiamente esa palabra debería desconcertarnos, pues está compuesta de “juego” y “libertad”. Y sobre el juego existen muchos libros, sobre libertad se han

¹⁸ GARCIA Manzano, Emilia. Et. al. Biología, Psicología y Sociología del niño en edad preescolar. Ed. CEAC 1981. Barcelona, España p. 187

escrito filosofías enteras, aunque aquí basta con que eso llegue a la conclusión de que esto del juego libre no puede ser nada sencillo.

El juego libre tampoco tiene lugar cuando, hallándose la educadora ocupada en activar un pequeño grupo, los demás niños juegan. La máxima posibilidad de juego libre excluye por completo el que la educadoras haga algo más que observar activamente y en algún caso intervenir para ayudar (Ver anexo 1)

El juego es una acción libre. Precisamente en la falta de normas fijas, en la variedad y trama de modalidades radica el valor educativo del juego.

El niño preescolar convierte en juego cualquier actividad. Medir los lapiceros, los pinceles, crayolas, gises, etc., todo es juego en la clase de preescolar.

La libertad es una necesidad para gozar, explorar y descubrir por si mismo. Esto estimulará el espíritu creador que no desarrollará, si la rigidez de normas y la imposición de los adultos contienen estas actividades.

El juego debe dar la sensación de otro modo de vivir que en la vida cotidiana. El niño cuando juega se convierte en otro ser, o transforma cualquier objeto en un ser imaginado por él, esto le proporciona una satisfacción mayor, cuanto más pequeño sea el niño desborda su fantasía sobre una parte de la realidad que le interesa en un momento determinado, lo demás sigue siendo real y la ficción dejará de serlo en cuanto haya cesado el juego.

Juego dirigido:

Es aquel que se da a través de la conducción donde se utilizan reglas en las actividades lúdicas, haciendo del niño un ser socializado, y suelen ser juegos

organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y que entran en algún tipo de competitividad. (Ver anexo 2)

Las condiciones esenciales para una actividad pueda ser considerada juego son:

La acción del juego tiene la finalidad en sí mismo. Sabemos que en el niño el juego, además de ser una necesidad de su naturaleza presente, le servirá para su madurez, afirmación del yo y por tanto influirá en su futuro, pero eso, el niño no lo piensa cuando lo realiza. Cuando juega, el niño o admite imposiciones exteriores. La sugerencia de un adulto o de otro provoca en él reacciones violentas y goza con proveer el resultado.

En la escuela esta previsión debe estar en la mente de los educadores, teniendo el material adecuado y dispuesto para que despierte el interés y como consecuencia incite al niño a la acción. Así desarrollará al máximo el espíritu creador del alumno sin intervenciones inoportunas. Las educadoras deben conocer el material adecuado para cada edad, circunstancia y momento, pero dando la impresión al niño de libertad, elección y espacio para jugar.

3.1.4.1 Tipos de juegos

Ejemplificando lo anterior se mencionan algunas variedades de juegos en los que pone de manifiesto la libertad y la dirección de los mismos:

Juegos miméticos

En los cuales la satisfacción de la fantasía se traduce en la función de un papel. La forma más desarrollada y plena de este juego es el teatro y bajo este

aspecto mimético constituye en realidad el punto de partida y el fundamento del arte mismo sea también un juego.

El juego, por el contrario, es por su carácter un fenómeno de la vida cotidiana y no supera esta esfera. Existen numerosas formas entre el juego mimético cotidiano y la creación artística.

Los juegos miméticos tienen también evidentemente formas menos desarrolladas. Entre los niños existen atribuciones de papeles como: ahora yo soy el conductor, yo soy el maestro y tú el niño, etc., en ciertos casos tienen lugar transposiciones directas a los juegos regulares, por ejemplo (el gato y el ratón).

El juego regulado

En este caso los papeles cuando existen pierden importancia y se convierte funciones dentro del determinado sistema de reglas (tú eres el que alcanza; él es el ala izquierda, etc.). Los juegos regulados tienen dos elementos característicos. El primero es que son en general juegos colectivos, no es posible efectuarlos solos (el fútbol y la competencia entre tiradores). Pero, como siempre deben estar implicados un cierto número de participantes, el número mínimo es de dos, pero varía según los juegos; (diez mil personas no pueden jugar juntas, como máximo pueden mirar, entusiasmarse, etc.).

El segundo elemento de los juegos regulados es su carácter competitivo, en ellos se puede ganar o perder, incluso deben su popularidad precisamente a este aspecto competitivo, en cuanto no solo la fantasía encuentra en ello un nuevo alimento, (el papel de la casualidad en los juegos regulados).

Los juegos regulados, por el contrario, son por naturaleza creador de público. Pero también aquí es importante el contenido: la competición entre los dos mejores.

¿Cuál es, por tanto, la función del juego en la vida cotidiana?

El juego constituye una actividad que desarrolla las capacidades, que está guiada por la fantasía.

Aquí es necesario hacer un paréntesis para definir la importancia del juguete industrial como sustituto del juguete artesanal.

El juego es analizado como un espacio sociopolítico a través del juguete industrial, el cual remite a signos que llevan a contextos sociales y políticos de denominación.

Jugar es ante todo, imaginar, cuando se utiliza por supuesto el juguete artesanal, y por el contrario, el juguete industrial roba al niño el espacio imaginativo y los convierte en seres pasivos.

El juego se ha convertido en una actividad mediatizada por el juguete industrial, y en estas condiciones no es tal, o acaso un juego.

En las zonas rurales, donde se vive cada vez más en referencia a las imágenes de los medio de comunicación electrónicos, el juego, aun tiene mayor espacio de libertad, pero sigue un proceso similar al que se realiza en las regiones urbanas.

Juegos de pura fantasía

El juego de una niña que viste y cuida a su muñeca y el de un niño que construye un castillo con piezas, consiste en sentir respectivamente; la muñeca como una recién nacida y el castillo construido como un castillo real. Con el crecimiento, los juegos de fantasía no desaparecen, sino que asumen otras formas. De hecho, el placer que se experimente en estos juegos no se deriva tanto del hecho de producir un objeto útil, como del hecho de que es producido a través del libre juego de la fantasía, de que es satisfecha en él la necesidad de fantasía. Es también la fantasía, al igual que los citados juegos eróticos.

3.2. El juego en el trabajo por proyectos

Al utilizar los niños el juego, aprenden a reconocerse a sí mismos, a familiarizarse con otras personas; crean y recrean costumbres de su comunidad, descubren relaciones matemáticas, perciben semejanzas y diferencias.

Se fomenta la creatividad, entendida como una manera general de pensar, imaginar, expresar personalmente las impresiones sobre el medio; se promueve la autonomía en el niño y la capacidad para tomar decisiones y llevarlas a la práctica al elegir libremente las actividades, materiales y compañeros con quienes trabajar, así como el tiempo y el espacio en el que se llevarán a cabo.

Los niños tienen gran parte de su vida dedicada al juego. Estas actividades, a la vez que entretienen sirven para descargar energías. Respecto a ellas, atienden y perfeccionan coordinaciones musculares, así como educan las manos y la vista.

El juego también influye y estimula el desarrollo social porque el niño toma parte con otros del grupo. Los juegos son un instrumento de poderosas sugerencias para la convivencia y las normales relaciones entre los niños, constituyen magníficas oportunidades para la expresión y el desarrollo de las apetencias que contribuirán más adelante en el desenvolvimiento de su personalidad.

Por lo que se ha elegido el método de proyectos como estructura operativa del programa con el fin de responder al principio de globalización; que considera el desarrollo infantil como proceso integral, en el cual los elementos que lo conforman (afectividad, aspectos cognoscitivos y sociales), dependen uno del otro. Asimismo, el niño relaciona con su entorno natural y social desde una perspectiva totalizadora, en la cual la realidad se le presenta en forma global. Paulatinamente va diferenciándose del medio y distinguiendo los diversos elementos de la realidad, en el proceso de construirse como sujeto.

El jardín de niños considera la necesidad y el derecho que tienen los infantes a jugar, así como a prepararse para su educación futura. Jugar y aprender no son actividades incompatibles, por lo que todo educador pudiera abarcar estas dos grandes necesidades.

Todas actividades han permitido conforma, en el plano educativo, una propuesta organizativa y metodológica para el programa vigente de Educación Preescolar a través de la estructuración por proyectos.

Trabajar por proyectos es planear juegos y actividades que respondan a las necesidades e intereses del desarrollo integral del niño.

El proyecto es una organización de juegos y actividades propios de esta edad, que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema, o a la 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 en todos sus aspectos. (Ver anexo 3).

El desarrollo de un proyecto comprende tres etapas:

1. Surgimiento, elección y planeación
2. Realización
3. Término y autoevaluación

Para lo cual se organizan juegos y actividades en bloques que al ser realizados favorecen aspectos del desarrollo del niño.

Proponiéndose para el desarrollo de los proyectos, como alternativa metodológica, el trabajo por áreas en la que interactúan tres elementos fundamentales:

- a) Una actitud facilitadora del docente
- b) Una actitud participativa del niño, y
- c) Una organización específica de los recursos materiales y del espacio.

Ubicando la actitud participativa del niño como punto central para el tema que ocupa este trabajo, la cual consiste, en las acciones y reflexiones que son el resultado de las relaciones que establece con los objetos de conocimiento, y a partir de las cuales, construye los diversos aspectos que conforman su personalidad.

El trabajo por proyectos reconoce y promueve el juego y la creatividad como expresiones del niño que lo lleva a adquirir conocimientos y habilidades, propicia la organización coherente de juegos y actividades de acuerdo con la planeación,

realización y evaluación de los mismos. Esto es en cuanto a la participación del juego se refiere en el trabajo por proyectos, por tanto esta metodología permite la participación, creatividad y flexibilidad del docente, ya que es un miembro más del grupo que fomenta y guía al niño en la realización del proyecto en el que promueve el desarrollo del mismo.

Para trabajar el método de proyectos se propone acomodar los materiales por áreas de trabajo que se conciben como espacios llenos de oportunidades materiales para que el niño, a través del juego: observe, experimente, manipule, construya, etc., todo lo que su creatividad, iniciativa e imaginación le sugieran para desarrollar un proyecto, sean estos juegos y actividades libres o dirigidos; y en la medida en que se le brinde esa riqueza de oportunidades mayor será el aprovechamiento que el niño realice en función de su propio desarrollo, ubicándose las áreas de trabajo como mejor convenga a los intereses del grupo y por mera iniciativa del mismo y su educadora.

- * El papel del educador, sobre todo en el juego, debe ser: poner el material al alcance de los niños de forma atractiva, para estimular al niño a que haga uso de él; que el niño ordene y use el material bajo una especie de norma amplia, pero rígida; observar al niño en los diversos juegos para seguir en todo momento su evolución. Ello le permitirá darse cuenta de cualquier anomalía que pueda presentarse en el desarrollo integral del niño.

- * La práctica de las educadoras les permite observar como es que, conforme los niños crecen, van desarrollando capacidades para realizar juegos de tipo nuevo y que tienen una organización más complicada. A los juegos primarios que son simplemente de ejercicio motriz, se van agregando muy pronto otros que implican interacciones con los adultos y con otros niños. A los juegos de grupos centrados en el ejercicio físico, como las persecuciones y las luchas simuladas que no

parecen tener un propósito definido, suceden otros que ya se ajustan a pautas sencillas y responden a una noción elemental de competencia.

El desarrollo de los juegos simbólicos es también rápido. Las situaciones que los niños "escenifican" adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas, los papeles que cada quien desempeña y el desenvolvimiento del argumento del juego se convierten en motivos de un intenso intercambio de propuestas entre los participantes, de negociaciones, acuerdos y desacuerdos entre ellos.

Durante la etapa preescolar, una de las prácticas más útiles a la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que éste, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos. Así sucede generalmente con la estimulación motriz, el canto y la ejercitación de las capacidades de comunicación y de relación interpersonal.

El trabajo con materiales de preescolar implica una forma más avanzada de relación entre el acto de jugar y el logro de propósitos educativos. En efecto, las prácticas que giran sobre la actividad motriz y sensorial tienen la ventaja de satisfacer la necesidad de actividad física y la atracción hacia múltiples estímulos del entorno que caracteriza a los niños del nivel preescolar. Por el contrario, existen actividades de escasa actividad física, y otras requieren de mayor concentración a los niños.

Las educadoras conocen mejor que nadie el papel central que el juego desempeña en el desarrollo de los niños. Desde los primeros meses de vida, cuando los niños aprenden a repetir actos sensoriales y motrices que le causan gusto y curiosidad, el juego es un medio insustituible en el crecimiento de las capacidades humanas. Al jugar, los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas y

construyen situaciones de la vida social y familiar en las cuales actúa e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al darle a los objetos mas comunes una realidad simbólica propia y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

La práctica de las educadoras les permite observar cómo es que, conforme los niños crecen, van desarrollando capacidades para realizar juegos de tipo nuevo y que tienen una organización más complicada. A los juegos primarios que son simplemente de ejercicio motriz, se van agregando muy pronto otros que implican interacciones con los adultos y con otros niños a los juegos de grupo centrados en el ejercicio físico, como las persecuciones y la luchas simuladas, que no parecen tener un propósito definido, suceden otros que ya se ajustan a pautas sencillas y responden a una noción elemental de competencia.

El desarrollo de los juegos simbólicos es también muy rápido. Las situaciones que los niños "escenifican" adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas. Los papeles que cada quien desempeña y el desenvolvimiento del argumento del juego se convierte en motivos de un intenso intercambio de propuestas entre los participantes, de negociaciones, acuerdos y desacuerdos entre ellos.

Durante la etapa preescolar, una de las práctica mas útiles a la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego para que éste, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos.

Así sucede generalmente con la estimulación motriz, el canto y la ejercitación de las capacidades de comunicación y la relación personal.

3.2.1 El papel de los padres en el juego

Cada etapa de la vida del niño, requiere distintas actitudes de él y de sus padres con respecto al juego. El padre o la madre al moverle los pies al bebé, está jugando y a la vez le hace hacer ejercicio al cantarle o hablarle se está comunicando y también es una forma de juego que se establece entre ambos. El niño cuando ya puede expresar sus deseos en acciones independientes, la relación entre padres e hijos cambia porque ya el niño interacciona más esas acciones.

Los padres al enseñar al niño que las negociaciones tienen una razón de ser, al mostrarle como debe canalizar sus energías, le da un significado a esas inquietudes del niño y la mejor manera de realizar esto es por medio del juego. Los animales, cuando pequeños, tienen que aprender cosas a las cuales adaptarse, tienen menos experiencias, pero aún los animales preparan a sus crías para la independencia por medio del juego, así también los padres deben preparar a sus hijos para su autonomía a través del juego.

A los niños se les debe inculcar actitudes hacia las cosas, personas, conocimientos, trabajo, experiencias que vayan más allá que el detalle específico y alguna habilidad. Si el aprendizaje y la enseñanza de estas actitudes se da en ambiente favorable, las relaciones que establece la familia serán de identidad y, esta identidad es cultura y las distintas formas de esta cultura son expresadas en el juego del niño. Así, el juego es un elemento valioso en la comunicación entre padres e hijos, ya que le permite establecer con el adulto el lazo de confianza y la relación que se crea es libre, afectuosa, favoreciendo una situación de igualdad con el adulto. El juego con los hijos permite incorporarlos a inquietudes y puede estimularlos a encontrar otros intereses propios.

El educar un hijo es un oficio, no es algo que pueda atener a un programa específico de acción, es una relación sutil casi indefinible que puede ser realizada a través del juego.

A medida que el niño crece, exige que sus padres le dediquen cada vez más tiempo. Se da cuenta que el adulto puede estimularlo con una variedad de juegos. Los padres pueden proporcionarle innumerables experiencias que lo divertirán haciéndole la vida muy interesante, cuando esté en su compañía.

A un padre por más que le guste observar como un hijo crece y aprende, tiene otras obligaciones y la novedad de un niño empieza a perderse. El niño debe aprender a ocupar su lugar entre todos los demás miembros de la familia. Otros intereses igualmente normales alejan a sus padres de él, y hasta puede impacientarlos con su llamado persistente, reclamando una atención que no puede brindar en el momento en que lo pide. Los padres deben regular el tiempo que le dedican a su hijo, de manera que él se de cuenta que hay otras cosas que sus padres deben hacer, y el niño debe percibir que al usar este derecho, no disminuye el amor que siente por él.

El hijo tiene derecho a una parte de tiempo paterno o materno no solo para que lo cuiden, alimenten o corrijan en forma regular, sino también para que lo distraigan y diviertan.

También necesita un momento para estar con sus padres y ésta es la hora del juego y ese momento es sagrado, no puede ser interrumpido, portergado o estorbado por amigos, parientes o por el quehacer doméstico.

Una vez que el niño advierte que puede contar con su hora de juego en forma regular y exclusivamente dedicada a él, no exigirá que lo atienda en otros momentos. La hora del juego permite al niño saber que el padre realmente se divierte al acompañarlo y al jugar con él; entonces las ocupaciones que puedan alejarlos, no le parecerán al niño una señal de falta de amor.

La hora del juego será aquella en la que haya menos probabilidades de interrupciones, también es preferible que sea un momento en que ambos padres o cada uno de ellos alternativamente puedan dedicarse al niño, cualquier tiempo extra que puedan jugar con su hijo será beneficioso para ambos, aunque el tiempo que se establezca regularmente sea de corta duración.

En las familias donde hay muchos hijos de distintas edades, una parte del tiempo dedicada al juego debe consagrarse para jugar en grupo, otra para el juego individual. Si la hora del juego es en la noche antes de acostarse, éste debe ser tranquilo de modo que no excite al niño antes de ir a dormir, y esta hora del juego ayudará al niño, para que se vaya a la cama cansado y contento.

Habrán ocasiones en que el niño deseará que sus padres participen y en otras querrá que sólo sean un espectador. Algunas veces, su necesidad irreprimita de ser "travieso" lo incitará a jugar con agua, otras, deseará que lo abracen y comentar con el padre o la madre una idea, una aventura o un problema, ya sean estos reales o imaginarios.

No debe haber alguna diferencia en la actitud del padre y la madre con respecto al hijo o la hija y en la relación a uno y otros según sea su sexo. La hija necesita del aprendizaje y experiencia a través del juego llevado a cabo tanto con el padre como la madre. Así también la madre no debe ser excluida del juego del hijo,

ni el hijo debe ser excluido de participar en esos juegos que son considerados femeninos. Tanto las niñas como los niños necesitan poder jugar regularmente con cada parte por separado, así como también con los dos al mismo tiempo.

“Ambos deben jugar con los hijos a otros juegos, además de los propios de su sexo; no va a ser menos hombre un padre que juegue a las muñecas con su hija, ni va a restar femineidad a la madre que juegue al trenecito en el suelo con su hijo; por el contrario, las respectivas virtudes de cada sexo se acentuarán”.¹⁹

Generalmente los niños cuando juegan a las muñecas quieren ser el papá y las niñas cuando juegan al tren van de compras a la ciudad, así cada actividad adulta tiene su parte que le corresponde en el juego ya sea femenino o masculino.

Por medio del juego, papá y mamá podrán relacionarse con el niño de manera tan intensa como vital. Con los pequeñines que todavía no hablan, el juego se erige en un maravilloso instrumento de comunicación, en un de tú a tú que permite establecer profundos lazos de unión.

Al jugar con el pequeño, él aprenderá a distinguir los estados de ánimo juguetones de los que no lo son, y se sentirá en la mejor disposición posible para imitarnos.

La función educativa del juego no siempre es bien comprendida por las familias, la mayoría de las madres y los padres sabe por experiencia que jugar es parte central del crecimiento de los niños, disfrutan jugando con ellos y se preocupan cuando alguno de sus hijos pasa por una etapa inusual de apatía.

¹⁹ PENELLA, Manuel. Et. al. Vacaciones y juego. Revista: Guía del Niño. Ed. AINSA, S.A. España 1992. p. 56

Algunos son indiferentes al papel de los juegos; otros los aceptan y lo fomentan en el ambiente doméstico, pero consideran que la escuela no es para jugar. Estos últimos esperan que desde la educación preescolar los niños obtengan ciertos logros concretos de aprendizaje que ellos consideran valiosos: saber los números, reconocer letras, memorizar las vocales o el alfabeto entero, por ejemplo.

Estas expectativas corresponden a la experiencia educativa que tuvieron los propios padres, o la imagen que se ha formado de una "buena escuela". Las familias suelen sentirse satisfechas cuando se alcanzan resultados de aprendizaje como los antes ejemplificados. Sin embargo, el hecho es que, en la edad preescolar, logros de ese tipo tienen poco significado para el desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños y consumen tanto tiempo que impiden tomar en cuenta otras necesidades básicas del aprendizaje y el crecimiento, que justamente en la edad preescolar deben recibir atención, porque después probablemente será demasiado tarde.

Frente a esta situación, la labor de orientación que realice la Educadora con las familias adquiere especial importancia. Con paciencia y prudencia, deberá aprovechar sus contactos con las madres, los padres y otros miembros de la familia de los niños para explicar el sentido vital que tiene el juego infantil en general y, de manera especial, el propósito educativo. No se trata de regañarlos ni de desdeñar sus puntos de vista, sino de convencerlos de que los avances en las capacidades del pensamiento y la expresión, aunque sean menos visibles que otros, ejercen una influencia más profunda y duradera en el desarrollo del potencial que hay en cada niño. (Ver anexo 4)

El acercamiento del niño a su realidad y el deseo de comprenderla y hacerla suya, ocurre a través del juego, que es el lenguaje que mejor maneja. No se puede dejar de lado su cuerpo, cuerpo que habla y que ha sido siempre su principal instrumento, para detectar pormenores internos y externos a él.

Y, es debido a su importancia, que el juego tiene un papel fundamental en la edad preescolar, donde el educador debe tener la habilidad para propiciarlos, o bien si es libre, para conocer mejor sus alumnos.

Es muy importante que en el programa de actividades preescolares, el educador tenga en cuenta el juego en relación con las edades de los niños y sus diferencias individuales.

¿Cómo se puede hablar del juego sin juguete? ¿ni del quehacer docente sin material?, dos cosas que en el nivel preescolar se identifican y aunque más adelante, se podrán añadir normas generales.

- * La escuela debe procurar objetos de juego que enriquezcan los cimientos del niño, estimulen su creatividad y fortalezcan y ayuden al desarrollo muscular.
- * Estos objetos deben estar estudiados en función del niño (no de los niños) procurando que todos tengan oportunidad de gozar y practicar según su edad y temperamento.
- * No es lo mismo el material para una escuela rural que para una escuela de la ciudad.

El niño que vive en el campo en contacto con la naturaleza posee en ese aspecto una riqueza de conocimientos y experiencias de las que carece el niño de la ciudad, por el contrario, éste último presenta al asistir a la escuela una serie de conocimientos, una facilidad para el lenguaje de la que el niño del campo suele carecer.

Por tanto, además de la edad es muy importante estudiar el medio familiar y social que rodea a nuestros alumnos. La disposición de las clases por áreas, las dependencias, el papel del niño y de la educadora en el conjunto de la escuela. Sin embargo, el niño es el sujeto agente; el debe ir memorizando lo que le rodea y formando su propio "yo".

COMENTARIO GENERAL DEL EQUIPO INVESTIGADOR EN BASE A LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A EDUCADORAS

Al hacer un análisis de las entrevistas realizadas con Educadoras, se observa que coinciden en el que juego es una actividad que el niño realiza desplegando energía y desarrollando su creatividad e imaginación, a través del juego libre o dirigido, y, que referente al primero el niño lo realiza por iniciativa propia; dentro o fuera del Jardín de Niños y el segundo es invitado por alguien; donde implícitamente aprende a respetar reglas. Utilizan el juego en el trabajo por proyectos para que en base al interés lúdico del niño se elija el tema y desarrollan las actividades. Dando un lugar de primera instancia para el desarrollo biopsicosocial del educando, pero algunas dejan de lado la interacción de padres e hijos por laborar en el medio urbano y dificultarse el que asistan al jardín, pero no señalan la importancia de esa interacción. Pero si reconocen el juego como principio fundamental del Programa de Educación Preescolar.

Por último señalan la importancia del juguete en el juego como instrumento para poner en práctica la creatividad e imaginación mencionada en un inicio, pero consideran más útil para ello el juguete tradicional y critican severamente el moderno, por mecanizado y lucrativo.

COMENTARIO GENERAL DEL EQUIPO INVESTIGADOR EN BASE A LAS ENTREVISTAS REALIZADAS A PADRES DE FAMILIA

Las 5 primeras preguntas son alusivas al juguete; donde el padre de familia hace una comparación entre lo que él utilizó y lo que su hijo utiliza actualmente, habiendo discrepancia en las diferentes versiones que dan en torno a ellas; unos mencionan que no existen diferencias, pero otros dicen que sí existen porque le dan al niño mayor oportunidad de pensar. Pero en su mayoría reconocen que su hijo debe jugar para que se desarrolle y aprenda jugando como mencionan que lo hacen en el Jardín de Niños, donde la mayoría no se involucra en las actividades por tener que cumplir con su trabajo, como ya lo mencionan las educadoras.

CONCLUSION

Al preocuparnos por el niño de hoy, pensamos en que debemos prepararlos para que pueda adaptarse a cambio muy rápidos para que sea capaz de encontrar soluciones frente a situaciones nuevas; capaz de asimilarlos y comprender los valores esenciales del espíritu humano en medio de un ambiente propiciador de lo contrario; de autoafirmarse como un ser individual-social, sin caer en el estereotipo acostumbrado que hace a los seres humanos masivos, uniformes, pasivos e irreflexivos.

“Tenemos que provocar un clima nuevo en la vida de la escuela que favorezca la escucha de los otros, suscite la actividad del espíritu, incite la creatividad, desarrolle la iniciativa y lleve a la educadora y a los alumnos a descubrir un nuevo tipo de relaciones”.²⁰

Provocando ese clima nuevo a partir del acercamiento del niño a sus realidad y el deseo de comprenderla y hacerla suya, ocurriendo a través del juego, que es el lenguaje que mejor maneja. El juego está lejos de ser una pérdida de tiempo. Es algo que los educadores deberían respetar y tener en cuenta en sus programas. El juego no es propio exclusivamente del niño en edad preescolar, sino de todos los estudiantes.

Pueden servir para descubrir desviaciones sociales, así como para corregir tales desviaciones. Se revela como un gratificante medio para adquirir habilidades

²⁰ SEP. Dirección General de Educación Preescolar. Fichero de Juegos Creativos. Talleres Populibros, S.A. de C.V. México 1991. p. 61

cognitivas y sociales. A fin de sacar el máximo partido del juego, los profesores deben proporcionar contextos favorables, modelos y además tipos de estímulos, sobre todos a los estudiantes que no juegan demasiado.

En un hogar o en una clase en los que se limita el juego, donde abundan las prohibiciones, donde se escucha a menudo "no te atrevas a usar eso sin permiso", no es probable que se desarrollen actitudes positivas hacia el juego.

El juego no es el rango predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo de la misma. Bajo este punto de vista es como la pedagogía moderna, considera los juegos en relación con un desarrollo integral del niño a nivel afectivo, senso-motriz, capaz de ordenar la mente infantil y sus actos y capaz de ajustar su conducta para la integración social y de establecer relaciones lógicas entre los seres con los objetos.

En el juego, todos los aspectos de la vida se convierten en temas lúdicos, para satisfacer cierta necesidad del niño, esta necesidad es posible de resolver gracias a las actividades lúdicas.

En los comienzos de la edad escolar, hacen su aparición, deseos que no pueden ser realizados de modo inmediato por los niños, al mismo tiempo retiene la tendencia a la satisfacción de lo mismo. Esta tensión provoca en el niño entrar en un mundo imaginario en el que sus deseos irrealizables encuentran cabida a través del juego. En el juego, el niño desarrolla sus funciones psíquicas como la percepción, atención, memoria, del pensamiento, el razonamiento lógico matemático, la imaginación, el lenguaje en general... Este conjunto de capacidades servirán de base a los aprendizajes escolares y a las demás actividades sociales que más adelante deberá emprender. Para que este proceso se desarrolle sin problemas es

necesario que el niño tenga la posibilidad de jugar en libertad. La libertad es un requisito indispensable para que el niño pueda expresarse, y la mejor manera de apoyarle es ofrecerle ayuda para encontrar por sí mismo el juego que le permita disfrutar y, sobre todo, situarse en su entorno. La creatividad surgirá en relación con este bienestar lúdico. Es importante que el niño juegue, que tenga la tranquilidad de poder hacerlo ejerciendo todas sus potencialidades psíquicas. Toda creatividad tiene siempre algo de poético, y esta relacionada con la espontaneidad y con la manera de ser de cada uno. Por este motivo los adultos deben animar al niño a desarrollar aquellas actividades con las que se encuentre más a gusto, que le permitan expresar toda su capacidad creativa.

BIBLIOGRAFIA

AMORIN, Neri José. Et. al. Gran enciclopedia temática de la educación. Etesa Volumen V. Ed. Ediciones Técnicas Educativas, S.A. México 1979. pp. 351

ARAUJO, Joao B. y Clifton B. Chadwick. La teoría de Bruner. UPN. El niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento. Ed. Corporación Mex. S.A. de C.V. 1994 México D.F. pp. 159

ARAUJO, Joao B. y Clifton B. Chadwick. La teoría de Ausubel. UPN. El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. Ed. Corporación Mex. S.A. de C.V. 1994 México D.F. pp. 159

BARONE, Luis Roberto. Enciclopedia El niño y su Mundo. Ediciones Océano, S.A. Barcelona, España. Volumen 4. pp. 125

BARAHONA, Echeverría Gabriela. Orientación para el uso del material para actividades y juegos educativos. Editorial Offset, S.A. de C.V. México, D.F. Septiembre de 1996. pp. 37

BARAHONA, Echeverría Gabriela. Orientación para el uso en el ambiente familiar del material para actividades y juegos educativos. Ed. Xalco, S.A. de C.V. México, D.F. Agosto 1996. pp. 29

CABRERA, Angulo Antonio. *El juego en la educación preescolar*. Ed. Litográfica Malvan, S.A. UPN. Abril 1995 México, D.F. pp. 147

CAMACHO, García Roselía. *Jugar, actividad fundamental de niños y adultos*. Periódico. Junio 1994. México, D.F. pp. 16

CASTILLO, Cebrían. Et. al. *Educación Preescolar, Métodos, Técnicas y Organización*. Ed. CEAC, S.A. Barcelona España. Diciembre 1981. pp. 254

CLIFFORD, Margaret M. *Enciclopedia Práctica de la Pedagogía 1. Fundamentos y Desarrollo*. Ed. Océano, S.A. Barcelona, España. 1982. pp. 260

CRECER, Marín. *Curso formativo para padres*. Tomo 3. Ed. Marin. Barcelona España 1990 pp. 96

CRECER, Marín. *Curso formativo para padres*. Tomo 4. Ed. Marin. Barcelona España 1990 pp. 110

CHAVEZ, Arredondo Fernando. Et. al. *Técnicas y Recursos de Investigación V*. Antología. Ed. Fernández, S.A. de C.V. México D.F. 1990 pp. 388

DIAZ, Infante Josefina. Et. al. Revista Mexicana de Pedagogía. Ed. Jertalhum S.A. Vol 7 #10 México, D.F. 1996 pp. 36.

FLORES, Villasana Genoveva. Como educar a niños con problemas de aprendizaje. Tomo 3 Ed. Grupo Noriega. México 1990. pp. 105

GARCIA, Manzano Emilia. Et. al. Biología, Psicología y Sociología del Niño en Edad Preescolar. Ed. CEAC, S.A. Barcelona España. Diciembre 1981 pp. 187

GONZALEZ, Obregón Luis. Et. al. Diccionario Enciclopédico Ilustrado. Editores Mexicanos Unidos. S.A. México, D.F. Agosto de 1992. pp. 909

Gran Atlas Visual de Psicología Infantil y Juvenil. Tomo I Ed. Panamericana, Formas e Impresos, S.A. Colombia 1995 pp. 188

GUTTON, P. L. Punto de vista sobre el juego. UPN. El niño: Aprendizaje y Desarrollo. Chalco Edo. de México S.A. de C.V. 1993 pp. 221

HOYOS, Pilar S. Et. al. Vacaciones en la playa. Revista Padres e Hijos. Ed. Eves S.A. de C.V. #9 México 1997 pp. 88

PENELLA, Manuel, Et. al. Juguetes y Juegos. Revista Guía del Niño, Vacaciones y Juegos. Ed. Ainsa, S.A. #20 España 1992 pp. 95

SANCHEZ, Cerezo Sergio. Et. al. Dirección de las Ciencias de la Educación. Ed. Santillana, S.A. de C.V. México 1995 pp. 1431

SANTILLANA. Enciclopedia de la Educación Preescolar I; Fundamentos Filosóficos. Psicología Evolutiva y Diferencial. Ed. Santillana. México 1990 pp. 345

SEP. Áreas de Trabajo. Fernández Cueto Editores, S.A. de C.V. México, D.F. 1992 pp. 47

SEP. Artículo 3o. Constitucional y Ley General de Educación. Talleres Populibros. S.A. de C.V. México, 1993 pp. 94

SEP. Programa de Educación Preescolar. Dirección General de Educación Preescolar. Fernández Cueto Editores, S.A. de C.V. México, 1992 pp. 90

SEP. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. Fernández Cueto Editores, S.A. de C.V. México, D.F. 1992 pp. 38

SEP. El Jardín de Niños y el Desarrollo de la Comunidad. Fernández Cueto Editores. S.A. de C.V. México, D.F. 1992 pp. 46

SEP. Bloque de Juegos y Actividades en el Desarrollo de los Proyectos en el Jardín de Niños. Talleres de Grato Magna, S.A. México, D.F. 1993 pp. 125

SEP. Antología de Juegos y Leyendas para Preescolar. Taller de Super Papel México, D.F. 1993 pp. 83

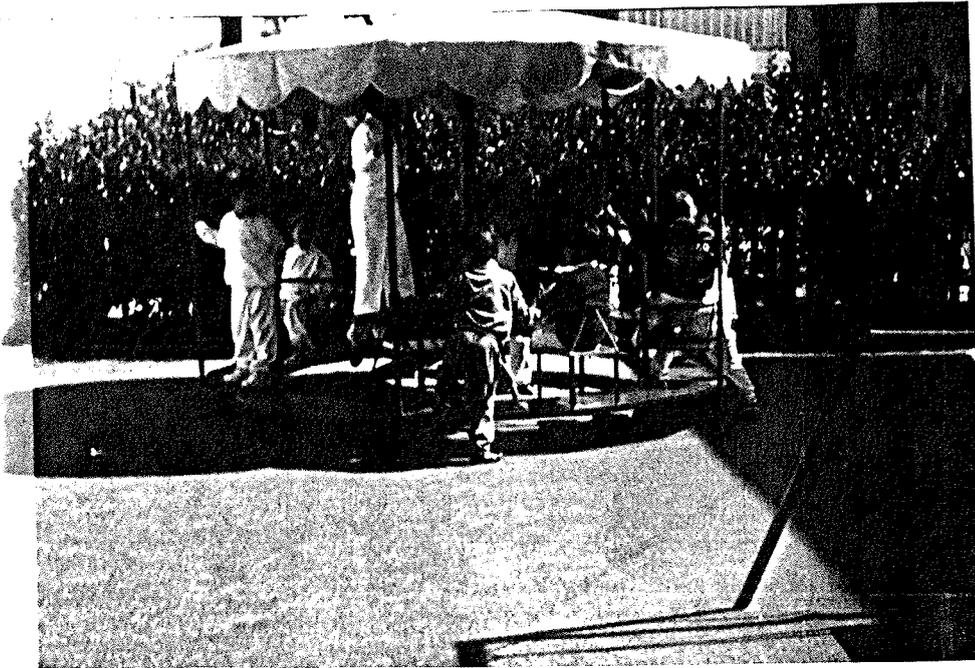
VYGOTSKI, Lev Semionovith. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Ed. Critica, Julio 1968 México, D.F. pp. 226

YADESHKO V.I. y F.A. Sojín. Tipo de juegos y su papel en la vida, educación y enseñanza de los niños. UPN. *El juego*. Antología Básica. México 1995 pp. 369

ZERTLIN, Teastsch Sandra. *Juegos y Actividades Preescolares*. Ed. CEAC, S.A. Barcelona España pp. 154

ANEXOS

ANEXO No. 1
JUEGO LIBRE

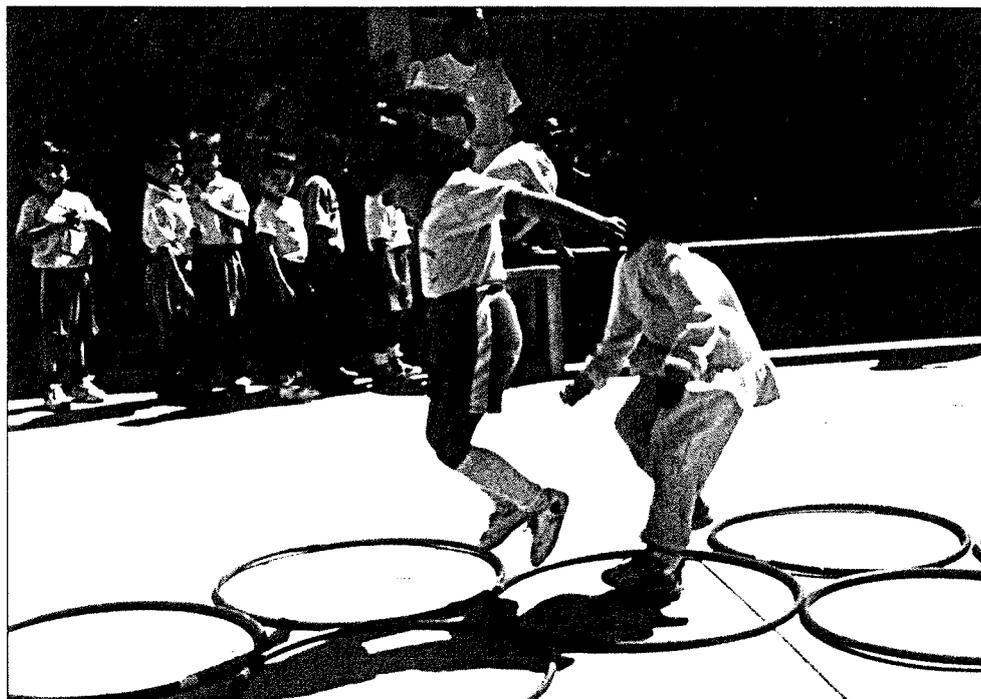


El juego libre permite al niño el despliegue de su energía, sentimientos, emociones y frustraciones. Se practica tanto dentro como fuera del ámbito escolar.



Al subir y bajar escaleras adquiere seguridad en sus movimientos y control corporal general. Se relaciona con niños de diferentes edades, propiciando la socialización.

ANEXO No. 2
JUEGO DIRIGIDO



Con la práctica del juego dirigido se pone de manifiesto el respeto a las reglas, que pueden ser preestablecidas por el juego o bien impuestas por el mismo niño, el juego tanto lo dirige un adulto como un infante.



Se propicia la socialización, el respeto de reglas y la competitividad.

ANEXO No. 3

En el trabajo por proyectos:



El niño elige, reflexiona y actúa sobre los materiales. Y la mayoría de las veces culmina sus proyectos, dramatizándolos, de esta manera el juego simbólico se manifiesta.



En el trabajo por proyectos el educando practica el juego de construcción, adquiere habilidad viso-motora fina y convive con sus compañeros, además de desarrollar su creatividad e imaginación.



La Educación Física forma parte también de las actividades de un proyecto de juego; logra que el niño adquiera ubicación tempo-espacial en torno a la identificación de su propio cuerpo.

ANEXO No. 4



Al involucrar a padres de familia, en actividades del Jardín de Niños, se fomenta la interacción padres e hijos estrechando lazos afectivos.

ANEXO No. 5

ENTREVISTAS

COMPAÑERA EDUCADORA:

DE LA MANERA MAS ATENTA SOLICITO RESPONDAS AL PRESENTE CUESTIONARIO, DESDE TU PROPIA CONCEPCION SIN LA CONSULTA DE MATERIAL BIBLIOGRAFICO.

1. - *¿QUE ES EL JUEGO? Es toda actividad que se realiza, en donde en ocasiones se ponen o existen reglas.*

- 2.- *¿QUE ES EL JUEGO LIBRE? Y SU IMPORTANCIA PARA EL NIÑO. Actividad característica del niño en donde él elige lo que quiere hacer, es muy importante para el niño porque aquí puede hacer lo que el verdaderamente quiere realizar de acuerdo a sus intereses.*

- 3.- *MENCIONA ALGUNOS JUEGOS LIBRES: Alcanzadas, encantados, foot-boll, carritos, muñecas, etc.*

- 4.- *¿QUE ES EL JUEGO DIRIGIDO? Y SU IMPORTANCIA PARA EL JUEGO DEL NIÑO. Es aquel que primeramente debe de tener reglas y además siempre está guiado o como su nombre lo dice dirigido por alguien. Es importante porque el niño ve la forma de respetar lo que se dice además de comprender que puede haber un posible ganador y perdedor.*

- 5.- *¿COMO UTILIZAS EL INTERES LUDICO DEL NIÑO EN EL TRABAJO POR PROYECTOS? Se emplea de acuerdo al interés que tengan los niños y de acuerdo al proyecto que se realiza.*

6.- *¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO? El juego es el factor importante para el desarrollo del niño, ya que gracias a esta actividad el niño poco a poco va desenvolviéndose en toda su magnitud.*

7.- *¿COMO INVOLUCRAS A PADRES DE FAMILIA EN LAS ACTIVIDADES LUDICAS DEL TRABAJO DEL JARDIN DE NIÑOS? Primeramente se les invita a participar en cualquiera de las actividades, además se les da confianza para que realicen cualquier actividad tanto dentro como fuera del jardín.*

8.- *¿QUE IMPORTANCIA LE ADJUDICA AL JUEGO EL ACTUAL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR? Todo tipo de juego que se lleve a cabo en cualquier lugar es importante para el desarrollo del niño ya que ahí él realiza y maneja diferentes dimensiones.*

9.- *¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL JUGUETE EN EL JUEGO DEL NIÑO? El niño le da vida a cualquier objeto que tiene a la mano, claro esto de acuerdo a su interés y estado de ánimo.*

10.- *APORTA TU PUNTO DE VISTA ACERCA DEL JUGUETE TRADICIONAL Y DEL MODERNO: Sus ventajas, desventajas, diferencias, etc. Bueno el juguete tradicional puede hacer al niño un poco más seguro para hacer y deshacer de acuerdo a lo que él mismo pretenda hacer con el juguete.*

El juguete moderno es un modelo de moda el cual le llama la atención al niño por un momento pero después ni le hace caso.

Profra. Angela Teno

COMPAÑERA EDUCADORA:

DE LA MANERA MAS ATENTA SOLICITO RESPONDAS AL PRESENTE CUESTIONARIO, DESDE TU PROPIA CONCEPCION SIN LA CONSULTA DE MATERIAL BIBLIOGRAFICO.

1. - *¿QUE ES EL JUEGO? Es una actividad donde el niño se desplaza libremente y descarga toda su energía y hecha a volar su imaginación.*

2.- *¿QUE ES EL JUEGO LIBRE? Y SU IMPORTANCIA PARA EL NIÑO. El deseo de jugar el sólo o acompañado en el recreo o en la calle.*

3.- *MENCIONA ALGUNOS JUEGOS LIBRES: Rueda, bicicleta, patineta, encantados.*

4.- *¿QUE ES EL JUEGO DIRIGIDO? Y SU IMPORTANCIA PARA EL JUEGO DEL NIÑO. Donde se le imponen reglas a los niños, que se enseñe a jugar como deba ser.*

5.- *¿COMO UTILIZAS EL INTERES LUDICO DEL NIÑO EN EL TRABAJO POR PROYECTOS? Donde las actividades se desplazan para hacer su propia imaginación.*

6.- *¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO? Se ayuda a socializarse, va adquiriendo confianza en él mismo y se enseña a compartir todo.*

7.- *¿COMO INVOLUCRAS A PADRES DE FAMILIA EN LAS ACTIVIDADES LUDICAS DEL TRABAJO DEL JARDIN DE NIÑOS? Participando en las actividades.*

8.- *¿QUE IMPORTANCIA LE ADJUDICA AL JUEGO EL ACTUAL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR? Que los niños se expresen libremente.*

9.- *¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL JUGUETE EN EL JUEGO DEL NIÑO? Para los niños cualquier cosa le puede ser útil como un juguete depende de la creatividad que tenga cada niño.*

10.- *APORTA TU PUNTO DE VISTA ACERCA DEL JUGUETE TRADICIONAL Y DEL MODERNO: El juguete tradicional era más bonito y se jugaba con cualquier cosa como el bely con un bote de cloro y un palo. Las rondas. etc.*

El juego moderno hay que estarle poniéndoles pilas a cada rato y no deja que el niño desarrolle su imaginación.

Profra. Ma. Teresa Luna Medina

COMPAÑERA EDUCADORA:

DE LA MANERA MAS ATENTA SOLICITO RESPONDAS AL PRESENTE CUESTIONARIO, DESDE TU PROPIA CONCEPCION SIN LA CONSULTA DE MATERIAL BIBLIOGRAFICO.

1. - *¿QUE ES EL JUEGO? Es una actividad donde el niño desarrolla y hecha a volar su imaginación.*

2.- *¿QUE ES EL JUEGO LIBRE? Y SU IMPORTANCIA PARA EL NIÑO. Es una actividad donde el niño escoge libremente el material y el lugar donde quiere jugar.*

3.- *MENCIONA ALGUNOS JUEGOS LIBRES:El juego de recreo y en el salón es cuando el niño escoge con qué material jugar y escoge con qué compañeros jugar.*

4.- *¿QUE ES EL JUEGO DIRIGIDO? Y SU IMPORTANCIA PARA EL JUEGO DEL NIÑO. Es cuando la educadoras sugiere el juego y pone reglas. Es importante porque los niños aprenden a seguir reglas y respetarlas.*

5.- *¿COMO UTILIZAS EL INTERES LUDICO DEL NIÑO EN EL TRABAJO POR PROYECTOS? Porque ellos mismos sugieren como hacer los trabajos y con su imaginación se enriquece el trabajo.*

6.- *¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO? Es la manera en exterioriza sus emociones, sus miedos, sus alegría, y de esa manera se desahoga y aprende.*

7.- ¿COMO INVOLUCRAS A PADRES DE FAMILIA EN LAS ACTIVIDADES LUDICAS DEL TRABAJO DEL JARDIN DE NIÑOS? *La verdad es difícil ya que todos trabajan.*

8.- ¿QUE IMPORTANCIA LE ADJUDICA AL JUEGO EL ACTUAL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR? *Tal parece que mucho porque una de las bases es dejar jugar libremente a los niños.*

9.- ¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL JUGUETE EN EL JUEGO DEL NIÑO? *Mucha porque el juguete le da vida y le da la forma que el quiere, pero no tiene que ser un juguete caro o complicado, cualquier cosa le puede servir para jugar.*

10.- APORTA TU PUNTO DE VISTA ACERCA DEL JUGUETE TRADICIONAL Y DEL MODERNO: *El juguete tradicional yo creo que es más importante porque les ayuda a desarrollar la imaginación ya que necesita del niño para servir y cobrar vida en sus manos. Creo que es necesario promover su uso y no dejar que el juguete moderno lo desplace.*

El juguete moderno podrá ser más vistoso pero a la vez no deja al niño desarrollar su imaginación ya que no necesita del niño para servir.

Profra. Elvia del Carmen Orozco R.

COMPAÑERA EDUCADORA:

DE LA MANERA MAS ATENTA SOLICITO RESPONDAS AL PRESENTE CUESTIONARIO, DESDE TU PROPIA CONCEPCION SIN LA CONSULTA DE MATERIAL BIBLIOGRAFICO.

1. - *¿QUE ES EL JUEGO? Es una actividad que realiza el niño por medio del cual el niño aprende a conocer el medio que lo rodea, se relaciona con otros niños de su edad y da a conocer sus ideas.*

2.- *¿QUE ES EL JUEGO LIBRE? Y SU IMPORTANCIA PARA EL NIÑO. Que el niño juegue sin preocupación por algo y sin influencia de nadie. Que sea espontáneo, ya que estas vivencias personales le permiten desarrollar libremente sus habilidades motoras y psicosociales.*

3.- *MENCIONA ALGUNOS JUEGOS LIBRES: Como las carreras, jugar a los carritos, las alcanzadas o escondidas, la pelota, etc.*

4.- *¿QUE ES EL JUEGO DIRIGIDO? Y SU IMPORTANCIA PARA EL JUEGO DEL NIÑO. Es aquel en el que el niño tiene que esperar y sujetarse a lo que su educadora diga, y no lo dejan que actúen con libertad, ni que exprese sus ideas a los demás, y esperarse a recibir indicaciones para saber que hacer después.*

5.- *¿COMO UTILIZAS EL INTERES LUDICO DEL NIÑO EN EL TRABAJO POR PROYECTOS? Para realizar el proyecto, para que escojan el tema con el que desean trabajar a si mismo las técnicas.*

6.- *¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO? Es importante ya que por medio del cual el niño se relaciona con otros niños, se vuelve*

sociable demuestra autonomía, interés, habilidad, aprende a respetar los derechos de otros niños.

7.- *¿COMO INVOLUCRAS A PADRES DE FAMILIA EN LAS ACTIVIDADES LUDICAS DEL TRABAJO DEL JARDIN DE NIÑOS? Por medio de reuniones, citas, convivencias, reuniones de grupos concientizándolos de la importancia que tiene el Jardín de Niños.*

8.- *¿QUE IMPORTANCIA LE ADJUDICA AL JUEGO EL ACTUAL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR? Es importante ya que ahora el niño trabaja por áreas y tiene libertad de escoger el tema que mas le guste.*

9.- *¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL JUGUETE EN EL JUEGO DEL NIÑO? Le sugiere ideas que despiertan su creatividad y los va encauzando a expresar sus inclinaciones innatas.*

10.- *APORTA TU PUNTO DE VISTA ACERCA DEL JUGUETE TRADICIONAL Y DEL MODERNO: Es mejor el tradicional porque es el punto de partida para despertar su creatividad, ejemplo un carro con la rueda de madera puede sugerirle, construir una carretera.*

El moderno.- No es conveniente porque de caro no despierta su creatividad sólo lo distrae, y no tiene trascendencia en su mente.

Profra. Ma. de Lourdes López

COMPAÑERA EDUCADORA:

DE LA MANERA MAS ATENTA SOLICITO RESPONDAS AL PRESENTE CUESTIONARIO, DESDE TU PROPIA CONCEPCION SIN LA CONSULTA DE MATERIAL BIBLIOGRAFICO.

1. - *¿QUE ES EL JUEGO? Es la actividad central del niño preescolar.*

- 2.- *¿QUE ES EL JUEGO LIBRE? Y SU IMPORTANCIA PARA EL NIÑO. Es una forma del juego simbólico en la cual el niño expresa su conocimiento sobre las cosas y desarrolla su creatividad.*

- 3.- *MENCIONA ALGUNOS JUEGOS LIBRES: Juegos imaginarios, construir con diferentes objetos, plasmar sus ideas utilizando diversos materiales.*

- 4.- *¿QUE ES EL JUEGO DIRIGIDO? Y SU IMPORTANCIA PARA EL JUEGO DEL NIÑO. Es el que induce y propone para cumplir una intención educativa y objetivo propuesto por parte de la Educadora.*

- 5.- *¿COMO UTILIZAS EL INTERES LUDICO DEL NIÑO EN EL TRABAJO POR PROYECTOS? Como base para realizar todas las actividades proyectadas.*

- 6.- *¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO? A través del juego accede a mayores niveles de desarrollo.*

- 7.- *¿COMO INVOLUCRAS A PADRES DE FAMILIA EN LAS ACTIVIDADES LUDICAS DEL TRABAJO DEL JARDIN DE NIÑOS? Desconozco su forma de trabajo.*

8.- *¿QUE IMPORTANCIA LE ADJUDICA AL JUEGO EL ACTUAL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR? Básica.*

9.- *¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL JUGUETE EN EL JUEGO DEL NIÑO? Es importante mas no necesario, el niño aprovecha cualquier objeto para jugar y recrear su imaginación.*

10.- *APORTA TU PUNTO DE VISTA ACERCA DEL JUGUETE TRADICIONAL Y DEL MODERNO: El juguete tradicional permite el desarrollo de la creatividad infantil en caso contrario el juguete moderno la limita.*

Profra. Guadalupe Montero M.

QUERIDO PADRE DE FAMILIA.

DE LA MANERA MAS ATENTA SOLICITO ME CONTESTE EL PRESENTE CUESTIONARIO DESDE SU PROPIO PUNTO DE VISTA SIN CONSULTAR LIBROS.

1. JUEGA CON SU HIJO(A) Si SI ES NO, CONTESTE PORQUE. SI ES SI MENCIONA A QUE JUEGA. Juego varias cosas como ejemplo a las monitas, a las escondidas y otras más.
2. ¿CUANDO USTED ERA NIÑO A QUE JUGABA? Jugaba a correr y a las comiditas.
3. ¿QUE JUGUETES UTILIZABA? Trastecitos como monitas.
4. ¿A QUE JUEGA SU HIJO AHORA? Monitas PORQUE CREE QUE LE GUSTA JUGAR A ESO. Porque se divierte mucho.
5. ¿QUE JUGUETES UTILIZA? Depende de lo que juega por ejemplo si juega a la mona utiliza monitas y trastecitos.
6. ¿QUE DIFERENCIA ENCUENTRA ENTRE LOS JUGUETES QUE USTED USABA Y LOS QUE SU HIJO USA HOY? Ninguno.
7. ¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL QUE SU HIJO JUEGUE? Mucha importancia porque es niña y debe jugar.
8. ¿QUE CONCEPTO TIENE USTED DEL JUEGO? Que se debe jugar porque son niños.

9. ¿USTED CREE QUE EN EL JARDIN DE NIÑOS, SU HIJO APRENDE JUGANDO? Si (SI ES NO, DIGA PORQUE), SI ES SI, DIGA QUE APRENDE. Canta o brinca, porque jugando es cuando aprende más.

10. ¿HA PARTICIPADO EN LOS JUEGOS DE SU HIJO DENTRO DEL JARDIN DE NIÑOS? No ¿COMO HA PARTICIPADO? En la convivencia deportiva ¿PARA QUE CREE USTED QUE LE SIRVA JUGAR CON SU HIJO? Dentro del jardín no, pero cuando salimos al estadio sí.

Sra. Maritoña Cortéz J.

QUERIDO PADRE DE FAMILIA.

DE LA MANERA MAS ATENTA SOLICITO ME CONTESTE EL PRESENTE CUESTIONARIO DESDE SU PROPIO PUNTO DE VISTA SIN CONSULTAR LIBROS.

1. JUEGA CON SU HIJO(A) Si SI ES NO, CONTESTE PORQUE. SI ES SI MENCIONA A QUE JUEGA. Jugamos al fútbol, lotería, serpientes y escaleras.

2. ¿CUANDO USTED ERA NIÑO A QUE JUGABA? Jugabamos al belis, escondidas, alcanzadas, al beisblo, a las muñecas.

3. ¿QUE JUGUETES UTILIZABA? Muñecas, pelotas, trastecitos.

4. ¿A QUE JUEGA SU HIJO AHORA? Al fútbol, a correr, lotería porque es su deporte favorito el fútbol. PORQUE CREE QUE LE GUSTA JUGAR A ESO.

5. ¿QUE JUGUETES UTILIZA? Pelota y juguetes.

6. ¿QUE DIFERENCIA ENCUENTRA ENTRE LOS JUGUETES QUE USTED USABA Y LOS QUE SU HIJO USA HOY? Las diferencias son de que ahora los juguetes por lo general son mecánicos y antes eran manuales, como el balero, el trompo.

7. ¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL QUE SU HIJO JUEGUE? La importancia es de que el niño derrocha toda su energía, juegan y se entretienen.

8. ¿QUE CONCEPTO TIENE USTED DEL JUEGO? El juego es muy importante porque a través del juego se hacen las actividades, se desarrolla la destreza, la inteligencia.

9. ¿USTED CREE QUE EN EL JARDÍN DE NIÑOS, SU HIJO APRENDE JUGANDO? (SI ES NO, DIGA PORQUE), SI ES SI, DIGA QUE APRENDE. El niño si aprende jugando en el jardín por medio del juego se conocen los colores, los números.

10. ¿HA PARTICIPADO EN LOS JUEGOS DE SU HIJO DENTRO DEL JARDÍN DE NIÑOS? Si ha participado en competencias de la mini olimpiada. ¿COMO HA PARTICIPADO? Si, es muy importante porque el niño va sabiendo de la convivencia entre sus amiguitos.

Sra. Rosa Patricia Romero Chávez.

QUERIDO PADRE DE FAMILIA.

DE LA MANERA MAS ATENTA SOLICITO ME CONTESTE EL PRESENTE CUESTIONARIO DESDE SU PROPIO PUNTO DE VISTA SIN CONSULTAR LIBROS.

1. JUEGA CON SU HIJO(A) Si Y ¿PORQUE? Nos divertimos mucho Y ¿A QUE JUEGA? Pelota, caballito, resortera, cánicas, muñecas, comidita, mamá y papá.
2. ¿CUANDO USTED ERA NIÑO A QUE JUGABA? La sogá, caballito, rayuela, muñecas, comiditas, encantados, roña, escondidas, cebollita, santos empolvados, pelota, etc.
3. ¿QUE JUGUETES UTILIZABA? Lazos, palos de escoba, muñecas de trapo, comida, cocos y piedras.
4. ¿A QUE JUEGA SU HIJO? Muñecas, comiditas, carros y pelota. ¿PORQUE CREE QUE JUEGUE? Porque son los juguetes que tiene ella y sus hermanos y también me gustan.
5. ¿QUE JUGUETES UTILIZA SU HIJO? Muñecas y pelotas.
6. ¿QUE DIFERENCIA ENCUENTRA ENTRE LOS JUGUETES QUE USTED USABA Y LOS QUE SU HIJO USA HOY? El colorido y el ingenio que uno tenía para realizarlos.
7. ¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL QUE SU HIJO JUEGUE? Bastante para su desarrollo corporal.

8. ¿QUE CONCEPTO TIENE USTED DEL JUEGO? Que son divertidos y deportivos además quitan el estress a los padres.

9. ¿USTED CREE QUE EN EL JARDÍN DE NIÑOS, SU HIJO APRENDE JUGANDO? Si ¿PORQUE? Aprenden lo educativo en sus juegos.

10. ¿HA PARTICIPADO EN LOS JUEGOS DE SU HIJO DENTRO DEL JARDÍN DE NIÑOS? Si Y ¿POR QUE? Porque los horarios son compatibles.

Sra. Alicia Sandoval.

QUERIDO PADRE DE FAMILIA.

DE LA MANERA MAS ATENTA SOLICITO ME CONTESTE EL PRESENTE CUESTIONARIO DESDE SU PROPIO PUNTO DE VISTA SIN CONSULTAR LIBROS.

1. JUEGA CON SU HIJO(A) Si Y ¿PORQUE? Me gusta Y ¿A QUE JUEGA? A las maestras, al fútbol, a las muñecas, a la lotería, etc.
2. ¿CUANDO USTED ERA NIÑO A QUE JUGABA? Al bote, alcanzadas, a la pelota, al beisbol, cánicas, trompo, bicicleta.
3. ¿QUE JUGUETES UTILIZABA? Los mencionados.
4. ¿A QUE JUEGA SU HIJO? Al nintendo, futbol ¿PORQUE CREE QUE JUEGUE?
5. ¿QUE JUGUETES UTILIZA? Carritos, pelota, muñecos de plástico, nintendo.
6. ¿QUE DIFERENCIA ENCUENTRA ENTRE LOS JUGUETES QUE USTED USABA Y LOS QUE USA SU HIJO? Que los actuales no dejan libertad de inventar juegos y los anteriores se utilizaban en diferentes maneras.
7. ¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL QUE SU HIJO JUEGUE? Que se desarrolla mentalmente y aprende.
8. ¿QUE CONCEPTO TIENE USTED DEL JUEGO? Que es importante para el desarrollo del niño.

9. ¿USTED CREE QUE EN EL JARDÍN DE NIÑOS, SU HIJO APRENDE JUGANDO? Si ¿PORQUE? Se desarrolla mental y físicamente.

10. ¿HA PARTICIPADO EN LOS JUEGOS DE SU HIJO DENTRO DEL JARDÍN DE NIÑOS? Si Y ¿PORQUE? No.

Sra. Ma. Esther Sahagún Landeros.

QUERIDO PADRE DE FAMILIA.

DE LA MANERA MAS ATENTA SOLICITO ME CONTESTE EL PRESENTE CUESTIONARIO DESDE SU PROPIO PUNTO DE VISTA SIN CONSULTAR LIBROS.

1. ¿JUEGA CON SU HIJO? Si. ¿PORQUE? Y ¿A QUE JUEGA? A los carritos o a las escondidas.
2. ¿CUANDO USTED ERA NIÑO A QUE JUGABA? Al boli y a los quemados.
3. ¿QUE JUGUETES UTILIZABA? Eran juguetes inventados.
4. ¿A QUE JUEGA SU HIJO? A los bomberos ¿PORQUE CREE JUEGUE? Porque es niño y no tiene problemas.
5. ¿QUE JUGUETES UTILIZA SU HIJO? No tiene ninguno en especial juega con todos y con ninguno a la vez, a veces juega con tierra o con agua.
6. ¿QUE DIFERENCIA ENCUENTRA ENTRE LOS JUGUETES QUE USTED USABA Y LOS QUE SU HIJO USA? Pues que estos son de fábrica y los que yo usaba eran inventados.
7. ¿QUE IMPORTANCIA TIENE EL QUE SU HIJO JUEGUE? Que se distrae y se relaja a la vez.
8. ¿QUE CONCEPTO TIENE USTED DEL JUEGO? Que es importante para su desarrollo.
9. ¿USTED CREE QUE EN EL JARDÍN DE NIÑOS, SU HIJO APRENDE JUGANDO? Si ¿PORQUE? Aprende a convivir con los demás.
10. ¿HA PARTICIPADO EN LOS JUEGOS DE SU HIJO DENTRO DEL JARDÍN DE NIÑOS? No. Y ¿PORQUE? No ha participado porque no se ha presentado la oportunidad.

Sra. Aurora Mayorquín Tirado