

# EDUCACION JALISCO



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIDAD 144



UNIVERSIDAD  
PEDAGOGICA  
NACIONAL



## "EL JUEGO EDUCATIVO"

TESIS QUE PRESENTA:

BLANCA ELIA GÓMEZ HERNÁNDEZ

MARÍA DE JESÚS LÓPEZ ARROYO

MARCELA LÓPEZ LÓPEZ

*Viernes 210797*

*9:00*

*11:00*

*13:00*

PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

CD. GUZMÁN, MUNICIPIO DE ZAPOTLÁN EL GRANDE, JAL., JULIO DE 1997



**DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION**

CD. GUZMAN, MPIO. DE ZAPOTLAN EL GRANDE, JAL., JUNIO 21 DE 1997.

C. PROFRA. BLANCA ELIA GOMEZ HERNANDEZ  
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, titulado: "EL JUEGO EDUCATIVO" opción Tesis, a propuesta del asesor Profr. HECTOR NICOLAS FLORES AGUIAR manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

A T E N T A M E N T E



AGUSTIN FRANCO GALLEGOS

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DEL ESTADO DE JALISCO  
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACION  
DE LA UNIDAD UPN No. 144

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA  
NACIONAL UNIDAD No. 144  
CIUDAD GUZMAN

**DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION**


*CD. GUZMAN, MPIO. DE ZAPOTLAN EL GRANDE, JAL., JUNIO 21 DE 1997.*

*C. PROFRA. MARIA DE JESUS LOPEZ ARROYO  
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,  
titulado: " EL JUEGO EDUCATIVO" opción Tesis, a propuesta del  
asesor Profr. HECTOR NICOLAS FLORES AGUIAR manifiesto a Usted que  
reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la  
Institución.*

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

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

  
*SECRETARIA DE EDUCACION  
DEL ESTADO DE JALISCO*  
*UNIVERSIDAD PEDAGOGICA  
NACIONAL UNIDAD No. 144  
CIUDAD GUZMAN*  
*JUSTIN FRANCO GALLEGOS  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
UNIDAD UPN No. 144*

**DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION**


CD. GUZMAN, MPIO. DE ZAPOTLAN EL GRANDE, JAL., JUNIO 21 DE 1997.

C. PROFRA. MARCELA LOPEZ LOPEZ  
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, titulado: "EL JUEGO EDUCATIVO" opción Tesis, a propuesta del asesor Profr. HECTOR NICOLAS FLORES AGUIAR manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

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

  
SECRETARIA DE EDUCACION  
DEL ESTADO DE JALISCO  
LIC. AGUSTIN FRANCO GALLEGOS  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL UNIDAD No. 144  
CIUDAD GUZMAN

## DEDICATORIA

A nuestros padres que desde pequeñas lograron fomentar en nosotras el deseo de superación. Y por los grandes sacrificios que pasaron para que pudieramos llegar a esta meta.

A todos nuestros maestros que con su preparación y experiencia contribuyeron en la formación como docentes.

A nuestros hermanos porque juntos hemos aprendido a salir adelante, a pesar de los problemas que han surgido entre nosotros.

---

## INDICE

	<b>Pág.</b>
<b>INTRODUCCION .....</b>	<b>9</b>
<b>1. EL JUEGO EDUCATIVO .....</b>	<b>11</b>
<b>2. FORMULACION DEL PROBLEMA .....</b>	<b>13</b>
2.1. Antecedentes .....	13
2.2. Definición del problema .....	15
2.3. Justificación .....	16
2.4. Objetivos .....	17
<b>3. MARCO TEORICO CONCEPTUAL .....</b>	<b>18</b>
3.1. Generalidades sobre el juego .....	18
3.1.1. naturaleza del juego .....	21
3.1.2. El juego y el trabajo .....	22
3.1.2.1. Los juegos tradicionales .....	23
3.1.2.2. Las ocupaciones recreativas .....	25
3.2. Juegos de comprensión del lenguaje .....	26
3.2.1. Juegos colectivos .....	27
3.2.1.1. Cuentos .....	29
3.2.1.2. Historias .....	30
3.2.1.3. Versos infantiles .....	31
3.2.1.4. Canciones .....	32

3.2.1.5. Trabalenguas .....	33
3.2.1.6. Rimas .....	34
3.2.1.7. Dramatización .....	35
3.2.1.8. Juegos de construcción .....	37
3.3. Los juegos educativos .....	38
3.3.1. Diferentes tipos de juegos educativos .....	39
3.3.1.1. Juegos visuales motores .....	44
3.3.1.2. Juegos de palabras .....	46
3.3.1.3. Juegos motores y auditivo-motores .....	48
3.3.1.4. Juegos de colores .....	50
3.3.1.5. Juegos cognoscitivos .....	51
3.3.1.6. Juegos de relaciones espaciales .....	52
3.3.1.7. Juegos subjetivos .....	55
<b>4. METODOLOGIA .....</b>	<b>58</b>
<b>5. ANALISIS DE LOS RESULTADOS .....</b>	<b>60</b>
<b>6. CONCLUSIONES .....</b>	<b>62</b>
<b>7. BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>64</b>
<b>8. ANEXOS .....</b>	<b>67</b>
8.1 Tipos de juegos .....	67
8.2. Glosario .....	77

## INTRODUCCION

El trabajo de la presente investigación documental es el resultado de la información recopilada de las obras escritas por varios autores relacionados al juego educativo.

La finalidad de esta tesis es presentar un panorama general de la importancia del juego en la formación de la personalidad y autonomía, desarrollo físico e intelectual del niño, siendo parte importante y necesaria con repercusión para su vida como adulto, ante la sociedad.

Por ello los juegos forman parte de la vida cotidiana de todas las personas, en todas las culturas. En el caso de los niños, los juegos son un componente fundamental de su vida real.

Un buen juego educativo consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que éste, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos.

Sin embargo, no todos los juegos son interesantes desde el punto de vista pedagógico, ni todas las actividades que sirven para aprender son realmente juegos. El reto es entonces descubrir o construir actividades que sean juegos para los niños y que, a la vez, propicien aprendizaje interesantes.

Cabe mencionar que el presente trabajo, consta de 8 capítulos, cada uno de ellos con sus respectivos subcapítulos y acápite.



Por todo ello es que la culminación de esta investigación representa un fin útil en esta etapa, ya que aún queda camino que recorrer, esperando que este trabajo sea igual de interesante e importante.

## 1. EL JUEGO EDUCATIVO

El juego educativo estimula a los niños para que establezcan nuevas formas de relación entre ellos, en las cuales los participantes se organizan para alcanzar fines comunes y actúan conforme a reglas iguales para todos. Al jugar los niños exploran y ejercitan sus capacidades físicas, idean y construyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al darle a los objetos más comunes una realidad simbólica propia, y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

No pretende que éste adquiera conocimientos, en el sentido convencional que dan muchos adultos a esta expresión, sino que ejercite y desarrolle su inteligencia y su imaginación en una situación divertida y espontánea. Por ello, lo peor que se puede hacer es considerar los juegos como una obligación que los niños deben cumplir en un momento y conforme a reglas que no pueden cambiar.

Una vez que se selecciona un juego y se empieza a practicarlo, sucederá a veces que el niño pierda el interés y lo abandone antes de concluirlo. Esto es normal, pues hay que entender que a esta edad la energía y la curiosidad del niño son factores que dispersan su atención y que su necesidad de movimiento y actividad física hace difícil que permanezca quieto por periodos prolongados.

Por eso el grado de dificultad de las actividades que pueden realizar es distinto para cada uno, como lo es la facilidad para entender el sentido y las reglas de una actividad y para participar en las relaciones de unidad y para participar en las relaciones de convivencia en el juego. Al practicar los juegos educativos es

aconsejable encontrar el nivel inicial de dificultad que el niño puede manejar, pero que al mismo tiempo represente para él un desafío interesante.

El efecto positivo del juego educativo. Se produce cuando se motiva la curiosidad, la observación y las capacidades de preguntar y buscar respuestas.

Los adultos que participan en estos juegos deben aprovechar la ocasión para que los niños exploren y reflexionen utilizando los elementos que les ofrecen los distintos materiales. Por ello se considera a el juego educativo como un medio insustituible en el crecimiento de las capacidades humanas sin perder su sentido placentero.

## 2. FORMULACION DEL PROBLEMA

### 2.1. Antecedentes

Parte del proceso creador del hombre es el juego desde el nacimiento de la humanidad, surge el aprendizaje de las reglas de grupo; desempeñando un papel fundamental, considerado el juego como una experiencia importante para la infancia, ampliamente sustentado por los estudios del desarrollo, enriqueciéndose con las evidencias claras observadas y la investigación de la prehistoria. Se dice por ello que el juego infantil es universal puesto que todos los niños de las diferentes étnias, de todos los lugares y a lo largo del tiempo han jugado, aprovechando todos los momentos que puedan para divertirse y a veces tomando todo lo que esta a su alcance dependiendo del lugar donde se desarrolle el niño y ocupando lo que pueda distraerlo y le sirva para ilustrar y dar variedad a sus juegos.

Federico Froebel; fue uno de los primeros psicólogos en estudiar la naturaleza del juego, lo consibió como la más alta expresión del desarrollo humano en la infancia e identificando a el juego como el instrumento y auxiliar oportuno de la educación, caracterizándose por haber encabezado el movimiento de Jardines de Niños. En 1837 destacó que los niños deben ser atendidos por los educadores, resaltando a su vez la importancia del desarrollo de habilidades físicas, el uso del lenguaje, la música y la expresión personal como base de la educación durante la primera infancia. Justificando que por medio del juego el niño aprende de manera natural, considerando por ello al el juego como un factor decisivo en el desarrollo integral del niño.

El juego nos muestra una universalidad vital de una actividad generalizada, esencial y básica en el dinamismo psicomotriz del niño.

Se han escrito multitud de libros sobre el juego y se ha intentado definir el juego como una actividad esencial del ser humano o como un ejercicio de aprendizaje o como desarrollo de la actividad ulterior. También sobre las explicaciones que pueden darse al juego como la de ser una acción catártica o estar en la esencia del ser como actividad necesaria.

El juego es un fenómeno multifacético de la vida infantil.

La utilización del juego como un medio de educación puede resultar exitoso si se tiene en cuenta que es la actividad propia del niño, y que la independencia en él es necesaria conservarla y estimularla.

P. F. Kapteriov, considera los centros infantiles como el primer eslabón de la educación institucional, recomendó que estos proporcionarán a los niños de cuatro años mucho tiempo para los juegos de imitación.

Propuso que los niños mayores, en la medida que fueran incrementando sus habilidades, cambiarían el juego con los trabajos manuales. El mérito de Kapteriov consiste en que él señaló el papel que desempeña el juego en el desarrollo integral del niño, en la educación de sus intereses, de sus inclinaciones.

Otros autores, han señalado la importancia educativa que tiene el juego y cómo a través de él se puede conseguir que el niño realice cosas que de otra manera sería difícil que hiciera.

## 2.2. Definición del problema

El juego es todo ejercicio recreativo y extensivo, sometido a reglas en el cual, se gana, se pierde y sobre todo es divertido.

El juego en educación preescolar es la actividad recreativa, precedida de una gran técnica, encaminada a generar conocimientos y control de la persona con el objetivo de una superación personal.

El juego coloca al niño en el terreno de la ficción o de la ilusión. Es la actividad más natural del niño, es toda ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma y que en ocasiones se trata de un aprendizaje funcional.

La alegría del juego es a menudo el éxito, es el lograr hacer la torre más alta con los cubos es lograr reflejar la personalidad del niño.

Los juegos educativos tienen por finalidad principal ofrecer al niño, objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación a la capacidad de retención y comprensión del niño.

Los juegos educativos no son un fin en si, sino una etapa en que se inscriben en el conjunto de los procedimientos de pedagogía activa.

El juego constituye una actividad importante durante un período de la vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidades de que lo hagan, aunque también se opone el juego y el

trabajo, y se le dice al niño: basta de juegos, ahora, tienes que ponerte a hacer las cosas que tienes pendientes.

El juego es también representación y comunicación. Representación de su mundo interior que proyecta en los temas de su juego; es comunicación porque, aunque hay juegos en solitario hay otros que permiten establecer una relación con el otro, sea este un adulto o un niño.

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

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

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

### **2.3 Justificación**

Lo que motiva a realizar este trabajo es el considerar que el juego educativo es una de las bases en la educación preescolar, y que tanto puede

aportar el juego en el desarrollo del lenguaje y la relevancia que puede tener este aspecto en nuestro trabajo docente que en ocasiones nos parece rutinario y superficial y no le damos la importancia que requiere y que puede ser de gran valía para que el niño pueda ir desarrollando su lenguaje.

Es probable que este problema no solo se presente en Jardines de Niños Urbanos, claro en forma adecuada en cuanto a su utilización, y a la importancia que le de a este aspecto.

Ya que al interactuar con la realidad, con el entorno social del niño y a su medio ambiente, nos damos cuenta que no es el único problema detectado, sino que existen múltiples situaciones problemáticas y diversos factores que positiva o negativamente influyen en dicho problema.

Ya que el juego ha sido vinculado a la creatividad de la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otras actividades cognoscitivas y sociales dentro de sus capacidades que sean necesarias para su vida adulta, es por ello que nuestra investigación documental tiene como finalidad aportar un punto de vista pedagógico interesante para el desarrollo de las actividades del juego educativo en el nivel preescolar

#### **2.4. Objetivos**

Analizar la influencia del juego educativo en el desarrollo integral de los niños en edad preescolar.



Conocer como desarrolla el juego educativo el niño en edad preescolar, de acuerdo a su madurez.

### 3. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

#### 3.1. Generalidades sobre el juego

El juego educativo no es propio exclusivamente del niño en edad preescolar sino en todo individuo y en toda su vida.

Tratándose de los juegos del hombre y del niño es una actividad racional es decir, un complejo de actos racionales que están vinculados por una unidad de motivo e interés.

El juego del individuo se relaciona íntimamente con la actividad, en los animales esta vinculado o relacionado con las formas primitivas de la actividad vital instintiva por medio de la cual mantiene su existencia.

“El niño que juega se experimenta y se construye a través del juego.”<sup>(1)</sup>

Por ello creemos que la importancia del juego radica en el hecho de que constituye una de sus actividades principales debido a que por medio de él reproduce las acciones que vive cotidianamente ya que este ocupa un lugar importante en la interacción con el medio, en la que a través del juego se prepara para una vida futura.

Al jugar el niño se va integrando a la realidad, aprende a distinguir entre el

---

(1) SEP. Dirección General de Educación Preescolar. "Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar". p. 58.

mundo de fantasía, de fricción y de verdad.

En el niño el juego es un descanso, que se convierte en bullicio, atropello, algarabía; es como un ejercicio que sirve al pequeño para adquirir dominio de sí mismo y adaptación a las necesidades de su entorno a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en el preescolar permitiéndole al niño elaborar internamente todas aquellas emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

Además, estimula al niño a encontrar nuevas palabras, a la vez que lo capacita para lograr las habilidades necesarias desarrollando el lenguaje, ya que exige ciertas capacidades de comunicación verbal y no verbal tanto para expresar sus deseos y sentimientos como para comprender a sus compañeros tomando su propia iniciativa cuando juega con materiales o al realizar sus propios descubrimientos.

"El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del niño en cuanto que está ligado al desarrollo del conocimiento de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras el juego es la vida misma del niño"<sup>(2)</sup>

Considerando que jugando el niño aprende a dominar situaciones cada vez mejor, y que el juego se convierte en la escuela para la vida. Desde los primeros meses de vida, cuando los niños aprenden a repetir actos sensoriales y motrices que les causan gusto y curiosidad, el juego es un medio insustituible en el

---

(2) ZAPATA, Oscar A. "Los juegos infantiles en la educación". p. 15

crecimiento de las capacidades humanas.

“El juego contribuye así a la unificación y la integración de la personalidad, y permite al niño entrar en comunicación con los otros”<sup>(3)</sup>

Aprendiendo de sus relaciones con otros niños, comparte experiencias con ellos hace amigos y observa su comportamiento. Vive experiencias relacionadas con ser un niño o una niña, ser más fuerte o más débil. Lo capacita para desarrollar habilidades necesarias para abrirse camino en el mundo complicado en el que está creciendo.

### **3.1.1. Naturaleza del juego**

Se cree poder definir el origen del juego como la descarga de un exceso de energía vital, que el ser vivo obedece cuando juega: o como un ejercicio que sirve al individuo para adquirir un dominio de sí mismo ya que el juego es una actuación libre y gozosa de todas las energías, ejercita principalmente los sentidos y agudiza la facultad de observación.

El juego es una necesidad vital contribuye al equilibrio humano, el pequeño juega según sus deseos y descarga sus energías por medio de él, es a la vez actividad exploradora, aventura y experiencia: Medio de comunicación y de liberación completa indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

---

(3) Op. Cit. p. 61

El juego aporta la alegría del movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de sus deseos: Satisface las necesidades de su imaginación a menudo asume un papel de sustitución, puede reemplazar al adulto y corregir lo real. Para escapar a la presión de la realidad para interiorizar poco a poco el mundo que le rodea, el niño necesita del juego.

El niño preescolar convierte en juego cualquier actividad ya que se encuentra en una fase lúdica, la cual es una función inherente e inseparable que inicia desde los primeros meses de vida y se manifiesta a lo largo de toda su existencia; siendo esta una función imprescindible para el desarrollo pleno, integral y armonioso acompañado de placer funcional, para el niño también para el adulto que les permite ir tomando posesión del medio en forma placentera.

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, por ello el juego es un medio para el educador, teniendo siempre en cuenta que no es un fin sino uno de los medios más eficaces para educar al niño.

### **3.1.2 El juego y el trabajo**

Para un perfecto desenvolvimiento de la personalidad del niño, deben procurarse que todas las facetas de aquellos pueden modelarse y esto se consigue solamente con la cobertura de todos los objetivos educacionales, obtenidos estos a base de juego y trabajo.

El juego desde un punto de vista de modelo dirigible origina mucha actividad superior si es que no los origina a todas como el arte, la ciencia, el trabajo etc. Constituye un vestíbulo natural en donde él niño puede llegar a ellos.

El juego desempeña en el niño, el papel que el trabajo desempeña en el adulto, como el adulto se siente fuerte por sus obras el niño se agranda por sus aciertos lúdicos. El niño puesto al margen de los trabajos reales y sociales, encuentra este sustituto en el juego de allí la importancia primordial del juego de nuestro niño.

Para el adulto el juego representa un pasatiempo, un momento de descanso y una forma de salirse de la rutina diaria. En cambio para el niño el juego significa mucho más ya que no es una diversión sino un verdadero trabajo. Siendo el medio por el cual el niño recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer sobre todo su forma de expresarse y de crear todas las maravillosas e interesantes cosas que el adulto normalmente le niega.

### 3.1.2.1. Los juguetes tradicionales

Una parte importante de los juegos individuales y colectivos se realiza con objetos llamados juguetes.

El juguete, es un objeto dedicado especialmente a los juegos infantiles, es relativamente frágil y con un período de vida establecido por el propio niño resultando con ello muy difícil determinar o entender el concepto de juguete en un niño.

El juguete es un medio para jugar siendo necesario por lo tanto establecer la relación juguete - juego.

La forma del juguete es significativa, desde el punto de vista del niño y su valoración a dicho objeto.

Los juguetes pueden ser útiles para ayudar al niño a desarrollar sus inclinaciones e intereses naturales, así como para permitirle adelantar más en aquella actividad en las cuales su desarrollo esta un poco atrasado.

Los juguetes de fabricación casera los hacen los mismos niños, los padres o la educadora son compañeros de la infancia en varias generaciones, se fabrican desde tiempos muy remotos, cuando aun no existía la industria de juguetes. Actualmente no han perdido su valor. El niño, durante la preparación del juguete más sencillo, piensa supera las dificultades, se alegra con los éxitos. En su actividad creadora busca comunicación con los compañeros, les propone jugar juntos.

Ningún juguete por más que los fabricantes hayan insistido en sus cualidades educativas podrá lograr esto por si 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, y el valor que el mismo niño le dé, no olvidando que el pensamiento del niño es sincrético, abstracto e imaginativo.

Si el juguete estimula al niño, en su juego y es susceptible de ser usado de diferentes maneras, logrará prolongar al máximo el período de atención, interés y motivación hacia el juguete, alcanzando su propósito y valor del juego.

### **3.1.2.2. Las ocupaciones recreativas**

Las ocupaciones llamadas recreativas son ejemplos típicos de actividades que pueden poseer a la vez las ventajas del juego y del trabajo.

En efecto la mayor parte son directamente utilitarias, y muchas constituyen ejercicios preparatorios para una actividad profesional propiamente dicha. Se pueden comparar pues, en este aspecto con un verdadero trabajo y a veces pueden exigir esfuerzos intensos.

Tales ocupaciones coinciden con el juego en cuanto que se presenten como oportunidades de recreo, se da en momentos en que los niños están ya cansados de jugar o como descanso de un trabajo escolar responden a gustos artísticos o diversos intereses propios de ciertas edades de un sexo determinado, en fin son libremente elegidos.

Señalando algunos ejemplos de ocupación recreativas:

- Acomodo del material en sus respectivos lugares.
- El aseo del aula.
- Actividades de jardinería.
- Narración de cuentos y leyendas por el niño o la educadora.
- Comentarios de visitas realizadas.
- Actividades libres.



### 3.2. Juegos de comprensión del lenguaje

El lenguaje no es condición indispensable para la supervivencia del individuo; pero ciertamente, forma parte de las condiciones específicas necesarias para su pleno desarrollo.

Un humano sin lenguaje es un ser mutilado. En nuestra sociedad el lenguaje es el medio de comunicación por excelencia y el medio de expresión más explotado.

El niño, desde su nacimiento, está inmerso en el habla, ya que utiliza el lenguaje como un juguete y la posibilidad de jugar con él implica la capacidad de poder usarlo.

Existen diferentes tipos de juego de comprensión de lenguaje como son:

**Juego de Simulación.**- Proporciona a los niños emplear sus experiencias auténticas e imaginarias para el lenguaje y el aprendizaje.

**Juego de manipulación.**- Desarrolla la coordinación muscular más fina por ejemplo, ensartar, construir, pintar, etc.

**Juego de solución de problemas.**- Este desarrolla la atención, estrategias, cálculo de probabilidades, la reversibilidad del pensamiento. Algunas formas de estos juegos son: rompecabezas juegos de armar, ajedrez, damas, etc.

Benjamin

### 3.2.1. Juegos colectivos

El paso del hogar a un jardín de niños es de mayor importancia. Es un paso decisivo para el desarrollo comunitario. El niño se ve separado de su madre, acaso por primera vez, sufriendo la primera, frustración de su vida y se encuentra inmerso en un medio que, de momento, considera hostil y en el que ha de enfrentarse a dos tipos de comunidad: una adulta y otra infantil, nuevas y desconocidas para él.

El niño, antes de adaptarse a esa comunidad, ha de realizar muchos tanteos socializantes; tendrá reacciones opuestas de docilidad y de rebeldía que parecerán injustificadas, pero que son normales dentro de su adaptación de conducta.

El impulso vital lleva a la personalidad infantil a desarrollarse y, al mismo tiempo, le conduce a relacionarse con los demás.

El juego colectivo desarrolla múltiples patrones de interacción verbal y enriquece el repertorio Lingüístico del niño, quien aprende a hacer bromas, a ridiculizar, a defenderse, a persuadir poniendo en juego todas sus habilidades teatrales; en suma, el niño aprende el arte de influir y de convencer.

Los juegos en grupo son ricos ya que pueden intercambiar ideas, negociar; en donde el pensamiento y la imaginación requieren con frecuencia del diálogo, representando características determinadas que los hacen especialmente útiles para la educación y desarrollo de los niños.

En los primeros años de vida los niños tienen una menor madurez en sus actividades frente a los adultos y frente a sus semejantes. Tienen poca autonomía y control de su esquema corporal, lo que les resta independencia en el contacto con los demás.

El niño entiende mejor el ademán que la palabra por ello empleamos con él toda la mímica posible para brindarle un medio de expresión que le ayudará a la afirmación de su autonomía; sirviendo eficazmente la acción y el gesto para relacionarse con los adultos y con otros niños.

Conforme al desarrollo y maduración del niño, los juegos colectivos comienzan a interesarse aproximadamente a los 5 años, sin tener que adaptarse a las ideas de los demás, es capaz de participar sin dificultad en un grupo de juego formado por otros compañeros de su misma edad. Gracias a esta particularidad los juegos colectivos que habían sugerido anteriormente ganan ahora en riqueza y complejidad.

Criterios para un buen juegos colectivo.

A handwritten signature in cursive script, appearing to read 'Benjamín', written in dark ink.

Para que sea educativamente útil un juego colectivo debe:

- 1.- Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen en cómo hacerlo.
- 2.- Posibilitar que los propios niños evalúen su éxito.
- 3.- Permitir que todos los jugadores participen activamente durante todo el juego.
- 4.- El Juego colectivo proporciona a este la primera y más importante oportunidad de pensar, de hablar e incluso de ser él mismo.

### 3.2.1.1. Cuentos

El cuento es un juego, de imágenes, cosquillas de palabras que provocan maromas de gusto a nuestra imaginación, despierta nuestra sorpresa, amplía nuestro horizonte, arrasa con los muros estrechos de nuestra lógica.

Es una narración oral o escrita que conjuga tiempo y espacio con elementos reales y fantásticos. El lenguaje que utiliza presenta en forma poética símbolos que enriquecen la esencia del ser humano en cada suceso que describe con el juego constante de acciones y emociones.

Proporciona un alto grado de intensidad afectiva en la variedad de argumentos y personajes en la riqueza de vocabularios que ofrece estilo propio.

Genera a través de la trama, imágenes sensoriales, mediante el poder evocativo de las palabras, las cuales por su significado textual y emocional, provocan efectos determinados de identificación entre el cuento y el mundo interior del niño.

Además nos brinda la posibilidad de participar activamente como personajes protagonistas del cuento.

Los cuentos necesitan:

- 1.- Selección del cuento o creación de alguno.
- 2.- Reparto de personajes que intervienen, de preferencia que los mismos niños elijan lo que quieren hacer.
- 3.- Materiales muy sobrios que sirvan para disfrazarse o caracterizarse.

- 4.- Experiencias interesantes y estimulantes.
- 5.- Palabras y actitudes de los actores que serán aceptables, si han hecho propiamente el personaje.
- 6.- Espacio suficiente para moverse y actuar.
- 7.- Delimitar el espacio en que van a actuar cada uno de los personajes.
- 8.- Tiempo para ensayo.
- 9.- Actuar durante 1 o 2 veces.
- 10.- Comentario del relato.

El cuento estimula el respeto y la intervención del compañero, despierta sentimientos de amistad, regula el comportamiento al actuar hacer perder la timidez y conduce a la iniciativa y espontaneidad. Es un agente revelador de la vida, es una forma de comunicación, un medio de transmitir ideas y pensamientos. Conduce al niño a reconocer el mundo en que se mueve y le da la oportunidad de enlazar su fantasía con los estímulos reales que le rodean.

### **3.2.1.2 Historias**

Los textos literarios acercan al niño a la belleza y a la posibilidad de goce estético. Estimulan la creatividad y desarrolla la imaginación, favoreciendo el lenguaje, estimula la expresión corporal, gestual y mímica, favoreciendo la pronunciación y entonación del habla.

La historia nos brinda las fantasías y el folklore de los pueblos como legado de cultura para propios y extraños.

Las historias son transmisores de valores, enseñanzas y consejos para enfrentar mejor la vida; nos comunican la experiencia y sabiduría de nuestros antepasados difundiéndose principalmente a través de la tradición oral.

Son esencia fundamental de la cultura de los pueblos.

### **3.2.1.3 Versos Infantiles**

Son libros ideales que todos hemos entrevisto en nuestra infancia, y que se nos han revelado en la mañana de la vida, como mariposa azul en la etapa preescolar. El niño sueña con un libro que traduzca inquietud y sacie plenamente su interés.

El libro del cuento mágico, verso de la luz de la pintura maravillosa, deleitable música; el libro bello, en suma, sin otra utilidad que su belleza.

La riqueza imaginativa de los pequeños es en gran parte el mayor argumento en favor de los versos, ya que por su edad, el niño necesita de varios medios de expresión que reúnan un máximo de experiencias que desenvuelvan y manejen personajes, en función de un interés que surja en ellos, unas veces de manera espontánea y otras motivadas o promovidas por la educadora; orientada hacia fines didácticos.

Los versos infantiles se presentan a los niños bajo distintas formas expresivas; como en poemas, trabalenguas, juegos de palabras, canciones rítmicas y descriptivas.

El verso evoca imágenes hace vivir en la imaginación del niño, los sucesos con una fuerza irresistible y aumenta la tensión de su experiencia del conocimiento general.

El niño es, quién pone de manifiesto este carácter creador, aunque no siempre se produce para el niño este fenómeno, en la medida que él quisiera.

#### **3.2.1.4. Canciones**

Las canciones son una forma por demás agradable para el manejo de la lengua, ya que el niño vive y se emociona con ellos, desarrollan la espontaneidad y la capacidad para escuchar, estimulan la memoria de sonidos y conceptos, despiertan el uso por el lenguaje y por la música y le permite manejar emociones y sensaciones. Desde el punto de vista físico, educan al niño para respirar adecuadamente, desarrollan su capacidad auditiva y controlan su tono de voz.

En el aspecto emotivo le permite integrarse a un grupo y le dan seguridad en sí mismo.

Se pretende que los cantos sean tomados en cuenta desde el punto de vista literario, sin olvidar su relación estrecha con la música. Los más frecuentes en este nivel son los arrullos, las rondas y los juegos tradicionales.

Los cantos como la poesía tienen diferentes formas de realización:

- a).-Entonadas por el docente para que el niño las escuche.
- b).- Cantos y rondas realizadas para que el niño las memorice entone y escuche.
- c).- Canciones inventadas por los niños.

d).- Cantos con mímica.

### 3.2.1.5. Trabalenguas

Son juegos verbales que conducen al dominio de la expresión oral. Favorecen la pronunciación de fonemas, corrigen pequeños problemas de dicción, articulación y vocalización, despiertan el entusiasmo y mantiene el interés fomentan hábitos de claridad corrección, propiedad y precisión en la expresión oral; se logra a través del ritmo en el lenguaje, distintas entonaciones y diferentes modulaciones.

Para el dominio del lenguaje oral es recomendable:

- 1.- Seleccionar el trabalenguas de acuerdo al grado de madurez lingüística del niño.
- 2.- El docente deberá decirlo primero con claridad y a la mayor velocidad que le sea posible, de este modo interesará al niño en este juego de palabra.
- 3.- La educadora lo repetirá por segunda vez en forma más pausada.
- 4.- El niño lo memorizará frase por frase hasta lograr que lo pronuncie claramente, sin cansarlo.

Por todo ello es importante que cuando los niños hayan conseguido el dominio en la expresión, pueda introducirse un nuevo ejercicio e, incluso inventar un trabalenguas del mismo tipo.



### 3.2.1.6. Rimas

Las rimas son composiciones que establecen un ritmo de acentuación y por ello habilitan al niño, especialmente, en el ritmo del lenguaje, desarrollan su atención, su memoria y despiertan su imaginación:

La rima como recurso literario puede tener varias formas de realización:

a).- Rimas ya elaboradas para escuchar o memorizar. Es conveniente que el docente memorice la rima antes de repetirla a los niños, estar seguro del juego y sentirlo.

Debe tenerse en cuenta que la intención no es memorizar la rima en un tiempo determinado. Si obligamos al niño a ello sería tedioso y no le proporcionaría el gusto por aprenderla. El docente siempre tiene la facultad de conocer al grupo a la primera señal de cansancio, debe suspenderse la actividad ya que siempre encontrará el momento oportuno para repetirla.

b).- Rimas creadas o completadas por el niño.

Cuando los niños se familiarizan con este esquema de juegos, ellos mismos sugieren una palabra y sus compañeros buscan otras para completar la rima o, en su caso, inventar una rima completa.

También se dará oportunidad al niño de sugerir y repetir alguna rima que ya conozca y que sea de su agrado.

### 3.2.1.7. Dramatización

Corresponde a este género, todas las obras escritas especialmente para ser escenificadas. Sus principales características son: el diálogo y la acción.

El teatro, por ser acción y movimiento, está ligado al mundo infantil. Por la fantasía, el niño sueña y siente la necesidad de vivir esos sueños, de representarlos y de animarlos.

El teatro en las instituciones preescolares, por ser una actividad de alto valor, es un auxiliar para el logro de los objetivos educacionales. En estas instituciones se utilizan otras formas para dramatizar, además de las narrativas. No es indispensable acudir a textos dramáticos para realizar esta actividad.

La dramatización dentro de la institución preescolar, surge como una actividad espontánea, dadas las características del niño en esta edad quien, desde muy pequeño, realiza juegos de representación en los que asume actividades de diversos personajes significativos para él.

Esta representación que hace el niño de escenas de la vida cotidiana mediante sus juegos, se define como juego dramáticos. Así que el docente debe aprovecharlo como actividad, además de proporcionar al niño la oportunidad de penetrar en su interior y descubrirse, logrará proyectarse con la seguridad de sus recursos personales, y más tarde las llevará a la escenificación planificada para que tengan un valor educativo, un argumento que los niños puedan asimilar fácilmente y llevarlo a la práctica en el juego dramatizado. Tomando en cuenta la

relación que tiene el docente con los niños de su grupo, considerando que es la persona idónea para proporcionar esta actividad.

La escenificación planificada es una actividad, Mucho más estructurada que el juego dramático, está prevista para tiempos más o menos prolongados y se apoya con materiales o recursos que deben preverse. Debe planearse con el grupo y puede ser inventado por los niños o adaptar una narrativa para representarla.

En los juegos de representación, los trajes cumplen una función pero es necesario lograr que los niños no se sientan cohibidos al llevarlos. Si no es posible confeccionar un traje, es necesario utilizar alguno de sus elementos que caracterizan los rasgos que diferencian unos y otros personajes.

Es importante resaltar que el escenificar, responde a una necesidad de índole personal y social del niño. Esta necesidad está relacionada con sus propios intereses, con el sistema de vida a que está sujeto, con su comunidad, con su hogar y con el plantel preescolar.

Hay obras que necesitan de un narrador para dar unidad a la acción, ser comprendida, y así captar mejor la atención del niño.

Las actividades literarias dentro de la institución constituye un recurso educativo cuya riqueza contribuya al desarrollo integral del niño, al mismo tiempo que le proporcionan un contacto con los valores estéticos para que, de manera recreativa, aprenda a apreciar las manifestaciones culturales; le otorga elementos que le permitan formar juicios de carácter ético como conocer y disfrutar las tradiciones de su comunidad.

### 3.2.1.8. Juegos de construcción

El juego de construcción es una actividad orientada a un determinado fin, cuyo contenido fundamental es el reflejo de la vida, donde surgen las construcciones según los objetos que casualmente se van ofreciendo.

Consiste, en el contenido ideológico de los fenómenos que se reflejan en los juegos, en el dominio por parte de los niños, de los procedimientos de construcción en el desarrollo del razonamiento constructivo, del enriquecimiento del lenguaje, de la reafirmación de las interrelaciones positivas.

Los juegos de construcción representan los objetos que los rodean, ya que transmiten sus ideas creadoras y la solución individual de las tareas constructivas.

La solución de una u otra tarea constructiva contribuye al desarrollo del razonamiento constructivo. Dicha actividad enseña a los niños a observar, a diferencias, a comparar, a correlacionar unas partes de las construcciones con otras, a recordar y reproducir los procedimientos de la construcción y concentrar la atención en la sucesión de las acciones.

Los juegos de construcción tienen un valor fundamental para la educación preescolar, se alcanza solamente bajo la supervisión bien orientada e instructiva de la educadora. Cuando se combina correctamente con la actividad de los niños.

La dirección de la educadora consiste en la creación de un ambiente lúdico y en la selección correcta del material de construcción.

La orientación de los juegos de construcción de los niños debe garantizar el enriquecimiento de sus impresiones acerca del medio circundante.

### 3.3. Los juegos educativos

El juego se puede definir como el conjunto de actividades en los que el organismo toma parte sin otra razón que el placer de la actividad en sí.

El niño que juega se experimenta y construye a través del juego aprende a controlar la angustia, a reconocer su cuerpo, representar el mundo exterior y actuar sobre él, es instintivo y su función consiste en ejercitar capacidades que son necesarias para la vida adulta, adoptan diversas formas que cambian y se hacen más elaboradas conforme el niño madura. Si el juego no evoluciona haciéndose más complejo y diferenciado, ello indica con frecuencia la presencia de problemas relativos al desarrollo.

El valor educativo de los juegos de los niños entre otras cosas les brindan experiencias que le serán útiles mas tarde en la vida, se reconoce que los juegos llegan a proporcionar un estímulo importante para la adaptación personal, las relaciones humanas y el comportamiento social apropiado.

El juego ejerce influencia en el desarrollo de los niños crea la necesidad de que amplíen sus conocimientos, en actividades programadas, los niños reciben vivencias sobre los fenómenos y objetos de la vida circundante que después utilizan en el juego. El mismo proceso de enseñanza organiza la actividad cognoscitiva de los niños que indudablemente aumenta el valor del juego.

Los juegos educativos tienen por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles que favorecen el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en la relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño.

Los juegos educativos representan un peldaño importante del conocimiento.

### 3.3.1. Diferentes tipos de juegos educativos

Si la naturaleza del juego es tan variada y podemos decir que abarca toda la naturaleza del niño, si por medio del juego se desarrolla física, psíquica y moralmente, es natural que una clasificación del juego se puede hacer bajo muy distintos aspectos y modalidades.

#### **Juegos funcionales:**

Son los primeros que aparecen en el niño antes de andar y hablar, porque sirven para desarrollar las funciones latentes.

El juego funcional es, aquel que el niño desarrolla en la primera infancia, desde 0 a 2 años y es en el seno de la familia donde lo realiza.

Es suficiente observar al niño de pocos meses para comprobar tales juegos: golpea la cuna o coche con el pie, repite gorjeos largamente, mueve los brazos como si quisiera hacer gimnasia, se golpea la cabeza, toma los objetos, los deja caer. Por medio de esos juegos el niño va posesionándose de las cosas y toma

poco a poco conciencia de qué es lo que le envuelve, pero aún es incapaz de distinguir su yo de lo que le rodea.

La actividad de los juegos funcionales permite a cada función explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados.

La aparición en el bebé de una nueva función; hablar, caminar, etc. Da siempre lugar a múltiples juegos funcionales, como si el niño quisiera probar la función en todas sus posibilidades.

### **Juegos configurativos:**

En este juego caben los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos. Por la tendencia configurativa, el niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones, con plastilina, barro, construcciones de bloques, etc. Y va adquiriendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción, un tren, el puente por donde pasa, la estación, según va desarrollando el juego. De éste trabajo puede surgir primero la aplicación formal y luego la invención. De aquí surge el orden, el ritmo y la simetría.

### **Juegos de entrega:**

Suelen llamarse así porque lo más característico de estos juegos es la entrega al material. Son típicos juegos: la pelota, pompas de jabón, las de agua y arena. Estos juegos son generalmente tranquilos, propios de las primeras edades y están más próximos a los sensomotores.

### **Juegos simbólicos:**

Entran en ésta aceptación todos los juegos dramáticos, representativos de personajes. Tienen su eclosión en la edad preescolar y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual.

El juego simbólico marca la victoria del gesto. El niño rompe los hilos que unen la cosa con su función particular y les adjudica cualidades especiales; ésta silla es un tren, la escoba es un caballo, la rueda un coche, etc.

Todo material a su alcance se transforma a su capricho según el uso que el niño quiera darle. El niño representa personajes, pero no solo como imitación. Representa en el juego las propiedades de las cosas y de los seres que le interesa. Esto explica que un palo lo convierta en caballo o una prenda de vestir pueda ser una muñeca. Por eso todos los juguetes modernos con mecanismos perfectos son contraproducentes para el juego de los niños. Les quitan todo poder simbólico, les convierten en objeto que impiden al niño dar rienda suelta a su fantasía.

### **Juego de reglas:**

El juego de reglas es más propio del adulto y de los niños mayores. Sin embargo, el niño preescolar gusta de una manera informal de establecer sus propias reglas. Es muy distinto éste juego reglado del de los niños mayores y adultos.

Las reglas del pequeño son individuales y espontáneas, es decir, no son intencionales y se improvisan sobre la marcha.



También es frecuente verlos jugar a no pisar las rayas de las baldosas, a seguir una línea recta. A seguir a un compañero, o imitar los actos de otra persona, etc.

### **Juego de ejercicio:**

Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo, pero que pasa a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo está ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños jueguen con los adultos, como en el cu-cu, las palmas y aserrín-aserrán.

### **Juego de actividad física:**

Esta clase de juego desarrolla el control muscular y es fundamental para que el niño desarrolle una buena coordinación de movimientos. Por ejemplo voltearse, estirarse, gatear, trepar, nadar, andar en triciclo, jugar al avión, correr, brincar la cuerda, andar en bicicleta, jugar a la pelota.

A la vez, contribuye al desarrollo de los músculos grandes y pequeños, en formación del niño; también libera energía nerviosa que de no tener salida hace irritable al niño.

Mediante estas actividades los niños aprenden control corporal.

**Juego de manipulación:**

Desarrolla la coordinación muscular más fina. Por ejemplo: ensartar cuentas, construir con cubos o bloques, juegos con arena y agua, pelotas, juguetes de armar, pintar con lápices de colores, hojear revistas. Es importante señalar que esta coordinación fina también la desarrolla el niño a través de las actividades cotidianas; como servir agua en un vaso, comer, amarrarse las agujetas, abotonarse, vestirse. Todo esto le servirá de preparación para la escuela.

**Juego creativo o de imaginación:**

→ *Benjamín*

Permite al niño aprender distintas formas de expresión. Ejemplos de éstos son: los títeres, la pintura, el modelado, la redacción de cuentos, la lectura, hacer música con objetos diversos, etc.

**Juego colectivo:**

La socialización es una parte vital en el proceso de desarrollo de cualquier niño y el juego contribuye en gran medida a este proceso. A los niños de edad preescolar les gusta jugar junto a otros niños; aunque al principio cada uno juega por su lado; esta clase de juego va enseñando al niño a cooperar. A los niños mayores les gusta el juego reglamentado y de conjunto, como por ejemplo, el fútbol, los encantados, las escondidillas, etc. Pocas actividades infantiles revisten la importancia del juego reglamentado. A través de esta clase de juego los niños desarrollan habilidades sociales básicas, un buen ejemplo son las canicas, juego en que los jugadores tienen que acatar un estricto reglamento, para lo cuál tienen que ponerse todos de acuerdo y coordinar punto de vista diferentes, dado que sólo

así se podrá definir al ganador. Gracias a éstos juegos, los niños aprenden a cooperar y a ponerse de acuerdo con los demás, y finalmente, aprenden a vivir en sociedad.

El juego colectivo desarrolla múltiples patrones de interacción verbal y enriquecen el repertorio lingüístico del niño, quien aprende a hacer bromas, a ridiculizar, a defenderse, a persuadir, poniendo en juego todas sus habilidades teatrales; en suma, el niño aprende el arte de influir y de convencer.

### **Juego de solución de problemas:**

Desarrolla la atención, estrategia, el cálculo de probabilidad, la reversibilidad del pensamiento. Algunas formas de éstos juegos son: rompecabezas, damas, juegos de armar, dominó, etc.

Por consiguiente, el juego no solamente consolida los razonamientos y las ideas que ya tienen los niños, sino que es también una forma variada de la actividad cognoscitiva en cuyo proceso adquieren, nuevos conocimientos.

#### **3.3.1.1. Juegos visuales motores**

Los ejercicios visuales motores son los más importantes para la educación de los niños, pequeños y de deficientes intelectuales.

Ocupan al sujeto de un modo activo, fijan la atención y la mantienen mediante la serie de las excitaciones sensoriales que son el punto de partida, y,

por esto mismo, satisfacen más que otros juegos, desarrollan también la lógica elemental mediante la constatación natural de los errores cometidos.

Se esfuerza en ofrecerla en todas las clases con la mayor abundancia posible y constituyen siempre el objeto particular de las investigaciones.

Ejemplos de clasificación:

Consiste en hacer clasificar pequeños objetos en las cajas de madera, cada una de ellas de cuatro a seis compartimientos.

Los objetos serán elegidos primero entre los que el niño ve y maneja constantemente, tales como tablas, bolitas, anillos, pequeños objetos de tocador, vestidos de muñecas, conchas, etc.

El propio niño puede elegir el compartimiento para colocar los diversos objetos, o se puede poner uno en cada casilla como modelo.

También se puede situar en cada compartimiento una etiqueta con el dibujo y nombre del objeto.

Entonces son las propiedades globales de los objetos las que contribuyen a su diferenciación.

Luego la clasificación podrá fundarse en las cualidades aisladas; diferencia de tamaño, de aspecto, de detalle, etc.

### 3.3.1.2. Juego de palabras

El cultivo de la tierra, el oficio y el hacer de las personas es un gran quehacer colectivo, que se acompaña con el cultivo de la palabra. Los niños ayudan, tarareando una canción, cantando y oyendo, con las labores de la casa, el corral, el gallinero y el campo, y siembran la tierra, que aprenden a conocer como la palma de su mano, imitan el trabajo que ven y la palabra que oyen. Y esta palabra, mientras cada quien atiende su labor y su juego, se desborda de arriba hacia abajo, de abajo hacia arriba, entre abuelos, padres y niños, y de lado a lado, entre grandes y chicos, y de cabo a cabo del pueblo, éste pueblo trabajador y dicharachero, que se mueve y gira en las ruedas de sus costumbres de cada día, y enriquece su tradición guardando en su memoria colectiva su cultura oral y popular que son tan antiguas.

La oralidad va y viene en el decir, cantar y el jugar, de los niños, que llenan las calles por la tarde mientras los jóvenes echan relajo en las esquinas y algunas mujeres conversan en las puertas de sus casas y los señores se reúnen en las tiendas. Así se juega con la palabra y se juegan otros juegos tradicionales con sabor a infancia que no se olvidan, de calendarios de temporada como buena parte de la tierra. Así cuentan y juegan en los jardines de niños.

Entre los juegos de palabra podemos contar con los siguientes: Trabalenguas que han sido difíciles y han hecho reír por la dificultad de decirlos sin tropezones.

Únicamente los niños dicen los trabalenguas de corrido sin equivocarse, saltando todos los obstáculos de las repeticiones de las vocales y consonantes

trabadas y al final del trabalenguas bien dicho, alegremente con soltura y velocidad, está el premio de la buena dicción, que es la risa.

Es como el virtuosísimo musical. Se proponen los trabalenguas como un juego divertido, se trata de jugar con la palabra retorneada y difícil, pero puede ser fácil cuando se tiene destreza en el hablar, está la utilidad de los trabalenguas, además de la diversión.

Los trabalenguas sirven a los niños para que suelten la lengua y para agilizar su memoria, y que no pocas veces ellos repiten como meros ejercicios o pasatiempos, en las que cada uno quiere demostrar su habilidad de decirlos sin tropiezos y balbuceos.

Para jugar con los trabalenguas, como con las adivinanzas y otras rimas infantiles no se necesitan objetos ni instrumentos, solo se necesita gracia e inteligencia, habilidad, destreza y libros donde se recopilan trabalenguas que sean útiles para jugar con ellos.

Existe una gran riqueza en el lenguaje, la variedad de juegos de vocablos parecidos y diferentes a la vez, encadenados y desencadenados, según los vayamos diciendo versificados.

Éste juego de los trabalenguas no cuesta nada, como casi todos los juegos populares de los niños, como jugar al escondite o a la gallina o a las prendas. El juego de los trabalenguas está al alcance de todos y es un juego lleno de sorpresas, porque los primeros sorprendidos son los que terminan bien al decir un trabalenguas a ver quién lo dice mejor o más claro y más de prisa, en la

competición de trabalenguas llegará al final el que diga este trabalenguas perfectamente y con entonación.

También se pueden inventar los trabalenguas. Todo consiste en encontrar palabras parecidas de difícil dicción. Entonces el trabalenguas tiene algo de juego malabar y la destreza en el decir, es fuente de diversión y de placer.

Canciones populares utilizadas como juego de palabras.

En general no sabemos los nombres de los que compusieron una canción popular. A veces ni siquiera saben en que país se originó. Las canciones populares cambian mucho conforme pasan de una generación a otra.

Cada país tiene sus propias canciones para el trabajo, el amor, el mar, las cacerías, los bailes y los entierros. En cada uno hay canciones de cuna, canciones infantiles y patrióticas que hablan de las grandes hazañas, de héroes reales o legendarios, no escritas sino aprendidas de oído y transmitidas de generación en generación.

### **3.3.1.3. Juegos motores y auditivo motores**

En la mayor parte de los juegos motores hay que vendar los ojos del niño. Esto suele ser bastante desagradable para algunos que no soportan se les oprima el uso de la vista; sin embargo los ejercicios, puramente motores son excelentes para propiciar al niño una conciencia más clara de sus movimientos y de las sensaciones de los que ellos mismos son el punto de partida.

Al fin de mantener el interés y por tanto la atención, se le puede permitir controlar con la vista los resultados de sus sensaciones táctiles y hacer de estos ejercicios un juego de conjunto para añadirles el estímulo de la emulación.

Para sustituir la venda, poco práctica, hemos fijado una goma o unas almohadillas que cubran mejor los ojos; estas almohadillas están protegidas por unas bolsitas de algodón que se puede quitar y lavar a voluntad.

Hagamos notar que muchos de los juegos visuales motores pueden entrar igualmente en ésta serie con tal de que el niño los practique con los ojos vendados.

Como por ejemplo, los juegos de selección, siendo éstos actividades de clasificación de formas pudiéndose practicar con los ojos vendados y con una u otra mano. Entonces entra en funcionamiento la percepción manual.

Otro ejercicio lo podemos encontrar con las cajas sonoras que son pequeñas cajas metálicas donde se colocan uno, dos, tres, cuatro o cinco huesos de fruta o un trozo de acero, cartón, vidrio, madera, goma, etc. invitándose al niño a buscar entre otras cajas de idéntica forma a aquella que produce el mismo sonido.

Los ejercicios motores y auditivos motores consisten en que un niño vaya de un lugar a otro con los ojos vendados, a caminar en dirección del sonido emitido por otro niño o por un instrumento cualquiera en reconocer con los ojos vendados la fuente y la naturaleza de un ruido; estos ejercicios, como la mayor



parte de los juegos puramente motores entran en el area de las lecciones colectivas.

#### **3.3.1.4. Juegos de colores**

Estos ejercicios son denominados de actitudes sensoriales ya que tienen por efecto, desarrollar el sentido mismo, dar al niño ocasión de registrar sus impresiones y clasificarlas para combinarlas y asociarlas con otras.

Dentro de los juegos de colores encontramos las pompas de jabón, éste juego puede servir de prueba para examinar si el niño presenta defectos en la percepción de los colores como el daltonismo, etc. Constituye un ejercicio de atención; comprende 18 matices: violeta, índigo, azul oscuro, azul claro, verde azul, verde medio, verde musgo, amarillo, azafrán, amarillo medio, anaranjado, minio, rojo escarlata, rojo violado, rosa, malva, gris, pardo, negro.

El juego de la pelota, constituye un ejercicio de atención; recomendando los siguientes colores: naranja, verde, violeta y rosa.

#### **Juego de temas disociado**

Éste juego se compone de imágenes que representan escenas de color a las que faltan ciertos elementos, personajes u objetos, que deben introducirse.

Entre las escenas se pueden elegir: diversos momentos de la vida familiar, el parque, zoológico, el circo, la playa, paisajes, la clase, un almacén de juguetes, etc.

Escenas del mismo género en otros países o sacados del proyecto pueden ser apropiados para los niños del nivel preescolar.

El interés de éstos juegos se debe a que al niño le gusta construir escenas de conjunto con elementos que deben situarse en el lugar apropiado. Estos juegos evocan en ciertos aspectos los juegos de paciencia, pero su éxito depende más de la reflexión que de la actitud para discriminar formas o colores.

### 3.3.1.5. Juegos cognocitivos

Por medio de la acción del juego el niño conoce y descubre los objetos del mundo exterior, éste aprendizaje compromete todos los aspectos de su personalidad porque se descubre y toma conciencia de sí mismo; conoce y acepta a los otros; y cognoscitivamente organiza las percepciones y las relaciones de los objetos. Por lo que al asimilar los objetos modifica su conducta anterior y así transfiere su propia síntesis a nuevas situaciones vitales.

El niño por medio de juegos sensoriales va incorporándose y operando mentalmente, por lo tanto los progresos del conocimiento están íntimamente asociados al progreso del sistema motor. Por lo que por medio del juego ejercita, y después del juego simbólico el niño va camino a la formación de las categorías conceptuales y sus relaciones lógicas.

Los diferentes juegos psicomotrices educativos, favorecen los procesos de maduración esenciales para el aprendizaje de las disciplinas escolares como el dominio del esquema corporal y la formación de los esquemas de organización, espacio temporales, y el dominio del espacio gráfico; favorecer, enriquecer y si es

necesario corregir, las formas lingüísticas desarrollan la coordinación visomotora y la motricidad general como orientar la lateralidad y afirmarla.

Por medio del juego se logra un punto esencial para la adquisición de los procesos de aprendizaje escolar que consista en alcanzar por parte del niño, la adaptación socioemocional al ambiente escolar. Esto es quizás la posibilidad de que el niño pueda lograr correctos aprendizajes integrales y vivenciales, la escuela como un espacio para el desarrollo; o bien que se ha marginado por el medio escolar y se conforma con esto, una importancia para toda su vida.

Didácticamente resulta muy útil contar con algunas normas y principios organizativos para la enseñanza de los juegos a fin de aprovechar este importante medio para la formación de la infancia.

El juego se puede considerar como una actividad social o cognoscitiva a través del juego, los niños ejercitan sus capacidades físicas, aprenden a que es su mundo y se enfrentan a situaciones emocionantes, conflictivas.

### **3.3.1.6. Juegos de relaciones espaciales**

A través del movimiento de su cuerpo el niño va adquiriendo nuevas experiencias que le permita tener un mayor dominio y control sobre sí mismo, descubre las posibilidades, de desplazamiento con lo cual paulatinamente, va integrando el esquema corporal, también estructura la orientación espacial al utilizar su cuerpo como punto de referencia y relacionar los objetos con él mismo.

En la realización de actividades diarias del hogar y jardín de niños, éste va estableciendo relaciones de tiempo, de acuerdo a su duración y sucesión de los eventos, de su vida cotidiana.

Los juegos de relaciones espaciales vienen a favorecer la capacidad que desarrolla el niño para ubicarse en el tiempo y espacio, los objetos y personas con referencias a sí mismo y a los demás.

Ofrecen al niño un punto de referencia preciso de las posiciones de objetos que habrá realizado en sus juegos o tal como se presenta en su entorno.

No solo debe ejecutarse correctamente, lo que indica una buena observación de las relaciones con el tiempo y espacio, sino que debe intervenir el lenguaje. El niño se ve obligado así a dominar los terminos que analicen el espacio; delante, detrás, encima, entre, a través de, izquierda, derecha, etc.

Éstos ejercicios son indispensables como preparación para las disciplinas escolares: escritura, lectura, cálculo.

Dentro de éste tipo de juegos se encuentra el de el gimnasta, que consiste en tres cartones, de seis casillas cada uno, se representa al mismo niño vestido y con colores idénticos en posiciones gimnásticas diferentes; por ejemplo con los pies juntos y los brazos en extensión vertical; otra con piernas en flexión y brazos extendidos lateralmente, etc.

Los cartoncitos se refieren a los mismos dibujos. Éste juego sirve también para un ejercicio muscular interesante, consiste en hacer que los niños adopten la

posición del pequeño gimnasta del cartón. Se convierte así en un juego de imitación que les suele gustar mucho.

La educadora puede también distribuir las pequeñas cartulinas a los niños e imitar el mismo movimiento; les pregunta luego quien de ellos posee la cartulina correspondiente a la posición que acabo de adoptar. Se asegura previamente de que los niños han visto bien haciéndoles tomar la misma posición.

Puede que un niño sea incapaz de imitar el movimiento ejecutado. Es seguro entonces que no podrá realizar el juego más abstracto; así mismo, un niño incapaz de tomar la posición indicada tampoco podrá llegar a encontrarla entre los cartones del juego. Hay varios grados a alcanzar, y éste ejercicio es muy útil para aclarar las diferentes etapas por las que debe pasar el niño antes de llegar a discernir las formas abstractas.

Por ello la evolución de la pedagogía obliga a que todos éstos juegos de transposición del espacio sean precedidos por la observación y la reproducción de las situaciones reales.

Asímismo constituye un objetivo a lograr en éste nivel, la asimilación y comprensión de representaciones gráficas sencillas de distintas trayectorias e itinerarios de forma que el niño sea capaz de realizar en el espacio real a partir de una representación gráfica, y viceversa.

### 3.3.1.7. Juegos subjetivos

Son juegos que transmiten la acción a situaciones de fantasía. A partir de los 4 a 5 años el niño va empezando a sentirse mayor, puede prescindir más de los adultos en sus juegos y empieza a organizarse con otros niños. Incluso a veces, cuando juega solo, a de inventarse un compañero de juegos ficticios a quien confiar sus impresiones.

Los programas de preescolar proveen una oportunidad para los niños de encontrarse con personas nuevas y encarar nuevos desafíos. Este es el momento en el que a los niños les gusta aprender y empezar a desarrollar su habilidad para cooperar con otros. Los niños empiezan a tener fuertes preferencias por sus compañeros de juego y a identificarse con personas de su mismo sexo. Sus juegos así como su desarrollo cognoscitivo, empiezan a ser más complejos aunque ellos algunas veces inventen amigos imaginarios e historias que insisten en que son verdaderas, en ésta etapa comienzan a entender la diferencia entre lo real y lo imaginario, son curiosos a cerca de su pasado porque escuchando sobre este se sienten más grandes en el presente. Reforzado por sus amigos, y consiente rompe reglas y presenta conductas inapropiadas.

Poder en todo tiempo y cualquier lugar utilizar el medio circundante para explotarlo, conocerlo, expresarlo; para comprobar las ideas y suposiciones respecto a su consistencia, a su temporalidad y resistencia. Posibilitar permanentemente, crecer y madurar junto a los demás niños, y nunca solo en relación con los padres; sentirse seguros y aceptado en las diferentes circunstancias y por las distintas personas.

La infancia y su integridad psicológica están sujetas no solo a las oportunidades para su desarrollo, sino también las circunstancias históricas y socio-económicas que permiten o no la práctica de la fantasía.

A la luz de la fantasía, la inseguridad psicológica, comprende la estimulación y el establecimiento de oportunidades para realizarla exige espacio y tiempo para disfrutar, para prolongar su alegría por el simple hecho de hacerlo.

La fantasía en los niños constituye un espacio extenso de construcción y reconstrucción, de re combinaciones permanentes de creación constante.

Los alcances no se prefijan anticipadamente a lo largo de la construcción se amplían o se restringen. La fantasía no conoce el límite, el contexto social prefigura y establece las fronteras, sujeta el comportamiento del niño para darle objetividad.

El riesgo que corre estimular la fantasía es siempre alimentarse por sí y para sí mismo, configurando un conjunto articulado sin referente real, de aquí la necesidad de hacer entender las reglas de la convivencia, de configurar un conjunto de límites y exigencias necesarias para la vida social.

El ascenso de la infancia a la integración social no tiene porque dejar de lado el uso de la fantasía, el manejo creativo de las condiciones que lo rodean, la recreación constante con el único ánimo de realizarlo.

Los derechos de juego en el niño constituyen para la infancia una fantasía el proceso mismo de crear y recrear su propia configuración para construir y

desarrollar sus capacidades. Hablar del desarrollo integral establece para la infancia, una necesidad la de comprender su evolución desde el nacimiento reiterar una y otra vez, que los niños tienen emociones, sentimientos, formas de razonamiento desde muy pequeños. El derecho a la imaginación traduce la urgente búsqueda de reconocer una realidad, la igualdad de condiciones, el desarrollo de sus actitudes, la posibilidad de disfrutar plenamente juegos y recreaciones.

Por muy drástico que parezca, es necesario constatar, los sucesos y hechos que acontecen día a día para fijar los límites a la utopía y los alcances de la fantasía para establecer los grados de integración psicológica y fijar las posibilidades de los derechos del niño.



#### 4. METODOLOGÍA

El relatar como se llevó a cabo el trabajo de investigación es una forma de conceptualizar la metodología.

El primer paso fue decidir trabajar de manera individual o en equipo dadas las sugerencias de los asesores de los pros y contras de las dos formas de trabajo, fue entonces cuando se decidió trabajar en equipo de tres tomando en cuenta la situación personal en ese momento.

Posteriormente nos reunimos para analizar detenidamente los problemas más frecuentes con los que nos enfrentamos en nuestra práctica docente, ordenándolos gradualmente, y seleccionando, el de mayor interés e importancia para poder recurrir a la investigación de fuentes bibliográficas acerca del material existente del tema seleccionado, después de haber llevado a cabo todo ello se optó trabajar con el siguiente tema: El juego educativo.

Cursando el séptimo semestre con gran entusiasmo se decidió presentar el anteproyecto y solicitud de asignamiento de asesor ante la Comisión de Titulación, dejando éste a revisión, acudiendo días después para la resolución a dicha petición la cual favorablemente fue aceptada.

Cuando se asignó quien era nuestro asesor, hubo contacto con él, para hablar sobre las citas y la forma como se llevaría el trabajo.

Se tuvo la oportunidad de asistir a un curso, el cuál ayudó a esclarecer dudas e incertidumbres, facilitando el camino a seguir en la elaboración del trabajo, logrando de esta manera un gran avance y motivación para proseguir.

El desplazamiento a diversas bibliotecas de las diferentes regiones en el entorno permitió acceso a la recopilación de información en fichas mixtas, bibliográficas paráfrasis, etc., importantes y necesarias para el desarrollo de los capítulos, surgiendo de esta manera cosas adherentes como la bibliografía, enriquecimiento de nuestro fichero y algo de más valor es el haber obtenido un cúmulo de conocimientos mayores.

A pesar del estrés, problemas familiares e inconveniencias en el trabajo nunca se rompió la armonía ni los deseos de seguir adelante, al contrario cada vez que se terminaba un capítulo se mecanografiaba para su posterior revisión por el asesor, y diera su opinión sobre el avance de éste encontrándonos con pequeños errores de redacción, pero con una gran satisfacción al saber autorizados dichos capítulos. Así se fue conformando la investigación documental.

Es importante mencionar que este trabajo no hubiera sido posible realizarlo sin la ayuda de métodos y técnicas de fichas pertinentes para la realización de ésta investigación que fueron necesarios, para que los resultados sean veraces y convincentes sobre todo, obtenidos a través del estudio y sistematización de la licenciatura.

## 5. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

La evaluación de un niño se va produciendo día tras día y la tarea de los padres y profesores será ,mostrarles un futuro fascinante para explorar, alentando su imaginación y su creatividad con ideas y actividades interesantes.

Siendo el juego uno de los procedimientos mas eficaces para estimular en forma natural el aprendizaje, practicarlo contribuye al desarrollo completo de la personalidad y fomentar la adquisición de actitudes, valores y normas, Los logros propiciados por esta actividad producen la observación voluntaria de una disciplina y superación de dificultades: por eso no sólo es un medio ideal para la adquisición de habilidades corporales, sino que por el alto grado de motivación que aporta, lo convierte en una actividad máxima de utilidad para cumplir con otros objetivos, como la introducción de los elementos del lenguaje, comprensión de reglas en los juegos dramáticos, riqueza de valores educativos, percepción rítmica - auditiva, de orientación y percepción espacial, expresión corporal, etc.

La enseñanza en el jardín de niños se propone potenciar y estimular las actividades de los niños ante el juego. El niño experimenta alegría de jugar con palabras, colores, objetos, sonidos, formas, etc. Gozar con entusiasmo de participar en actividades que le ayudan a expresarse dentro del grupo; y que pueden ser favorecidos con las actividades dadas lúdicas disponiendo de un amplio repertorio de modalidades y juegos muy diversos, ofreciendo un sin fin de posibilidades que se puedan aprovechar; también existen abundantes materiales de juegos creados con fines totalmente didácticos. La recopilación y organización debe realizarse entorno al interés del niño.

El juego implica una actividad física, también conlleva a una actividad reflexiva, crítica y analítica.

La improvisación es una actividad que se asimila durante el juego y a su vez resulta una forma de jugar pero no todo es improvisación más estará presente como proceso creativo en la etapa infantil. Tengamos en cuenta la imitación, la exploración a través de juegos hablados, utilizando todo tipo de fonemas, jugando con la expresión y el timbre de voz, la onomatopeya como todas las actividades del lenguaje y que los niños deseen adjudicarse cuando estén preparados para ello no forzarlos a una intervención ajena a su voluntad.

Para ellos, el juego es su trabajo su modo de aprender cosas sobre el entorno.

De este modo se comprenderá que las experiencias de juegos favorecen el desarrollo.

## 6. CONCLUSIONES

Todo lo que inicia llega a su fin, hoy terminamos una etapa importante de nuestra vida profesional, en este camino se encuentran éxitos, fracasos, satisfacciones y sin sabores pero todo superable.

El juego es propiamente el eje alrededor del cuál gravitan las actividades del jardín de niños a pesar que devisten un carácter serio y formal deben ser fáciles, gratas y amenas, dentro de las actividades del juego. Los juegos se diferencian por su contenido, su particularidad, características y por el lugar que ocupa en la vida de los niños, en donde la dirección de la educadora consiste en que ella elige ante todo las actividades que tengan un valor educativo, un argumento que los niños puedan asimilar fácilmente y llevarlo a la práctica.

El valor del contenido de un juego debe considerarse en relación a los niveles del desarrollo de los niños. El juego adopta diversas formas que cambian y se hacen más elaboradas conforme el niño madura.

Los juegos tienen un significado distinto para los niños pequeños que para los niños mayores o los adultos, los niños casi siempre aprenden más mediante el juego que con lecciones y una multitud de ejercicios.

En la medida que el niño sea capaz de comprender y utilizar el lenguaje, sus posibilidades de expresión y comunicación serán más amplias. El juego no es la ciencia, si no el lenguaje creador el que ha dado origen a la palabra resultando ésta una exploración alegre y apasionada del entorno que tiende a experimentar la función en las más diversas y amplias oportunidades.

La influencia educativa en el desarrollo de los juegos, consiste en que se reflejan en ellas, el dominio, por parte de los niños, favoreciendo el enriquecimiento del lenguaje y el razonamiento constructivo, habilidades, destrezas, conocimiento y en forma general el desarrollo armónico de la personalidad del niño.

El juego es el trabajo, es el bien, el deber, es el ideal de la vida para el desarrollo del niño.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- BRAVO, Villasante Carmen. "El libro de los trabalenguas". Tercera edición. México. De. Grijalbo, S.A. de C.V. 1991 (c. 1987). 125 p.
- CASTILLO, Cebrion Cristina. et. al. "Educación preescolar métodos, técnicas y organización". 6ta. edición. Barcelona España, Ediciones Ceac, S.A.1984. 254 p.
- DECROLY, O. "El juego educativo". "Iniciación a la actividad intelectual y motriz". 2da. edición. tr. M. dosagosti. Madrid, Ed. Morato S.A. 1986 (c 1978). 184 p.
- GADEA, de Nicolas Luis. "La estimulación del desarrollo intelectual". Educar No.8. México, 1994. 49-51 p.
- GARVEY, Catherine. "El juego infantil". Cuarta edición. Tr. Alfredo Guerra Miralles. Madrid. Ed. Morata, S.A. 1985 (c 1977). 199 p.
- HETZER, Hildegard. "El juego y los juguetes". Tr. Juan Jorge Thomas. Buenos Aires, Argentina. De. Kapeluzs 1978. 111 p.
- LAZO, Raimundo. "Sepan cuantos No. 236 Versión Senallas". Cuarta edición. México. Ed. Porrúa S.A. 1973. (c 1982) 189 p.
- LEIF, Joseph. "La verdadera naturaleza del juego". Tr. Iris.A. Ibañez, Buenos Aires, Argentina. Ed. Kapeluzs, 1978. 126 p.

- MILLARES, Carlos A. "Historia Universal de la literatura". Vigésima tercera edición. México. Editorial esfinge S.A. de C.V 1991. 365 p.
- NAVARRO, Sara Jainaz. "La imaginación en la obra de Vygotsky un acercamiento". Educar 3, México. 1993. 122-123 p.
- OSORIO, Bolio de Saldivar Elisa. "Ritmos, cantos y juegos". Cuarta edición. México. Ed. del magisterio Benito Juarez. 1986. 272 p.
- SACHEZ, Ríos Saldivar. "El niño y los juguetes". Educación revista Jalisco No.13. Ed. Gobierno de Jalisco, Guadalajara, 1981. 46-53 p.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. "Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar". México, Ed. SEP, 1993. 151 p.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. "Antología de cuentos y leyendas para preescolar". México, Ed. SEP, 1993. 83 p.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. "Apuntes sobre el desarrollo infantil. Tema: El juego en el niño preescolar". Proyecto Estratégico No.5. México, De. SEP, 1985. 33 p.
- SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. "Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños". México, Ed. SEP, 1993. 125 p.



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. "Desarrollo en el niño en el nivel preescolar". México, Ed. SEP, 1992 (c.1992). 38 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. "Didáctica de la escritura-lectura". México, Editorial enigmas S.A. 1966. 92 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. "Didáctica de la literatura infantil". México, Ed. SEP, 1988.137 P.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. "El juego". Universidad Pedagógica Nacional Licenciatura en Educación. Plan 1994, México, 1995. 265 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. "Literatura infantil. Así cuentan y juegan en los altos de Jalisco". 8a. edición, 1994 (c.1988) Camsan Impresores, S.A. de C.V., México. 111 p.

SERRANO, Francisco. "Antología para niños de la poesía mexicana contemporánea". México, Ed. CIDCLI, 1994. 135 p.

ZAPATA, Oscar A. "Juego y aprendizaje escolar". Perspectiva psicogenética. 2da. reimpresión, México. Ed. Pax librería Carlos Césaiman, S.A. 1995 (c. 1989). 156 p.

## **ANEXOS**

### **Tipos de juegos**

La energía de los niños, su curiosidad y el placer que les produce aprender cosas nuevas pueden ser rasgos que se arraiguen en su personalidad y perduren a lo largo de la vida.

### **Memorama**

El memorama es un juego de tarjetas con imágenes diversas que sirven para reunir pares de figuras iguales. Con esta actividad se estimula la capacidad de diferenciación y clasificación de los niños y se les coloca ante situaciones en las que debe desarrollar un alto grado de concentración y constancia.

El juego consiste en acomodar las tarjetas en una superficie plana, con la ilustración hacia abajo formando filas y sin que los jugadores sepan donde esta colocada cada figura. Pueden participar dos o más personas. Por turnos cada jugador debe levantar 2 tarjetas. Si las figuras son iguales . las conserva; si son diferentes, las muestra al resto de los participantes y las coloca en el mismo lugar que ocupaban. Gana el que reúna el mayor número de pares.

Puesto que para formar pares es necesario recordar donde están las figuras que se van destapando, la colocación de las filas sirve para tener puntos de referencia que faciliten la localización de tarjetas.

El número de pares de tarjetas permite realizar el juego con diferentes grados de dificultad de acuerdo con el interés y la capacidad de concentración de los niños.

## **Del 1 al 12**

Los juegos que se pueden llevar a cabo con estas tarjetas tienen como propósito apoyar al niño para que realice actividades sencillas de conteo, identifique las relaciones mayor que y menor que y ensaye el establecimiento de secuencias que van del 1 hasta el 12. Asimismo, el niño se dará cuenta de que el nombre de los números corresponde a una cantidad que puede ser identificada mediante el conteo.

La versión más sencilla para jugar consiste en separar las tarjetas que tienen de uno a cinco juguetes, ordenarlas de menor a mayor y colocarlas con el dibujo hacia arriba sobre una superficie plana.

El juego, en el que pueden participar dos o más personas, consiste en que el primer jugador retire una tarjeta, sin que los demás vean cuál es y acomode las restantes de manera que no se note el espacio vacío. Posteriormente, entrega la tarjeta al siguiente jugador, quien deberá colocarla en el lugar que le corresponde, o bien decir cuál es la tarjeta que falta. Si acierta gana un punto.

En este juego es posible establecer distintos grados de dificultad, aumentando el número de tarjetas hasta llegar a 12. Cuando se alcance este nivel. La complejidad puede incrementarse retirando dos tarjetas al mismo tiempo.

Con el propósito de que los niños profundicen en su aprendizaje de los números y del conteo, la educadora podrá proporcionar. A solicitud de los padres, otras sugerencias y orientaciones para jugar con estas tarjetas.

## **Forma tu colección**

En la lámina se presentan los dibujos de cuatro hojas de formas distintas, que se distinguen fácilmente y proceden de plantas que crecen en casi todas las regiones de nuestro país.

Con este material se pretende animar al niño para que coleccionere seres y objetos de la naturaleza que pueda encontrar en los lugares que recorre habitualmente. Esta actividad sirve a varios propósitos educativos, Por un lado, al explorar diversas formas, colores y tamaños de los seres y objetos que recolecte, el niño podrá desarrollar su capacidad para compararlos y clasificarlos a partir de alguna de sus características. Por otro lado, formar colecciones también lo motivará para que observe y aprenda sobre su entorno.

Es importante que al fomentar las actividades de observar, y comparar y coleccionar, los padres orienten a los niños para que sean cuidadosos y no dañen el entorno natural. Además, es indispensable que la educadora esté atenta y guíe a los niños para que no recojan insectos y hojas que puedan causar algún daño.

## **La naturaleza cambia**

Las ilustraciones pueden utilizarse en diversas actividades que tienen un propósito común: que el niño observe y registre de manera sistemática determinados cambios que ocurren en su entorno natural y que se dé cuenta de que algunos tienen lugar con cierta regularidad.

### **¿COMO ESTA LA LUNA?**

La actividad consiste en que el niño observe la luna en varias ocasiones, con intervalos de cinco o siete días, y que compare la forma que tiene el día que la observó con la que más se parece en la secuencia que se presenta.

El registro que realice el niño debe ser muy sencillo, por ejemplo, puede poner una marca con lápiz en la ilustración que corresponda y pedirle a un adulto que escriba la fecha en que se realizó la observación.

## **Domino de figuras y colores**

El juego consiste en formar un camino con las tarjetas, uniéndolas por el lado donde tengan figuras idénticas en forma y color.

En el juego participan cuatro personas, quienes toman al azar siete tarjetas. El jugador que inicia coloca la tarjeta que desee. Por turnos, los jugadores colocan una tarjeta que en alguno de sus lados tengan la misma forma y el mismo color de las figuras que han quedado colocadas en los extremos. Por ejemplo, si el primer jugador colocó la tarjeta con dos círculos rojos, el segundo deberá colocar una que tenga un círculo rojo. El tercer jugador deberá colocar una tarjeta que en alguno de sus lados coincida con un extremo libre de las tarjetas que acomodaron los jugadores anteriores.

En caso de no tener una tarjeta con la misma forma y color de las colocadas en los extremos del camino, se cederá el turno al siguiente jugador. Gana quien coloque primero todas sus tarjeta o quien se quede con el mejor número de ellas, cuando ya sea posible colocar alguna,

Por medio de este juego se estimula al niño para que observe y discrimine las formas y el color de las diversas figuras. A partir de estas características debe compararlas y encontrar la tarjeta con la que pueda jugar en cada caso.

## La vida de los animales

Estas tarjetas contienen imágenes e información visual sobre la vida de ocho animales de México, algunos de los cuales se encuentran en riesgo de desaparición.

La información de cada uno de los animales se presenta en seis tarjetas. Una contiene el dibujo del cuerpo o la cabeza y el nombre del animal; tres representan diferentes momentos de su vida: cómo nace, cómo es de pequeño y cómo es de adulto. Las dos tarjetas restantes muestran de qué se alimenta y cómo es el medio natural donde viven.

El juego más sencillo consiste en tratar de reunir las seis tarjetas que correspondan a un mismo animal. Pueden participar dos o más personas. Se revuelven las tarjetas y se reparten al azar seis a cada jugador, las restantes se apilan con la figura hacia abajo. Por turnos, cada jugador toma una tarjeta de las que no se repartieron, si le sirve se queda con ella y descarta una que no le sirva. Gana el jugador que reúna primero las seis tarjetas del mismo animal. Una variante del juego consiste en repartir ocho tarjetas, tratando de reunir, con el mismo procedimiento que se describió, todas las que tienen los nombres de los animales, o todas las que representan como nacen, donde viven.



## **Había una vez**

Estas tarjetas representan historias sencillas, con distintos temas y personajes. Estas a la vez formadas por una o varias escenas. Los niños deberán observarlas y ordenarlas como crean que se desarrollan los acontecimientos y narrar la historia que resuelve.

Las actividades de este tipo están encaminadas a que los niños reflexionen sobre las distintas secuencias que pueden seguir los sucesos representados, ejerciten su imaginación para construir distintas narraciones con elementos semejantes y desarrollen su capacidad de expresarse oralmente.

## **Titeres**

Las figuras de personas de distintas edades y de algunos animales sirven para que los niños inventen diálogos, argumentos e historias. Estas actividades los ayudan a desarrollar su expresión oral y otras formas no verbales de expresión, como las usadas en la pantomima y el teatro.

Junto con sus compañeros, que se encargan de la actuación de distintos personajes, el niño puede participar en la elaboración espontánea de diálogos, argumentos y situaciones imaginarias, escogiendo entre las distintas posibilidades que los participantes vayan sugiriendo.

Los niños pueden usar los títeres de manera libre. Su creatividad e imaginación serán estimuladas por la narración de anécdotas y la lectura frecuente de cuentos. Estas actividades los motivan para que ellos mismos inventen historias y las representen con el material que se les proporciona. Es muy importante que la educadora logre que la lectura y la narración se practiquen en el ambiente familiar.

## **Paisajes de entorno**

Las ilustraciones representan la combinación de los vegetales, los animales y el medio físico de su entorno social.

Con este material se estimula la capacidad de los niños de obtener información a partir de ilustraciones que incluyen variados elementos, formándose una idea de su medio y la necesidad de proteger recursos que están en peligro.

## **Los temas disociados**

Este juego se compone de imágenes que representan escenas en color a las que faltan ciertos elementos, personajes u objetos, que deben introducirse, entre las escenas se pueden elegir: diversos momentos de la vida familiar, el parque zoológico, el circo, la playa ,estaciones del año, la clase, etc.

El interés de estos juegos se debe a que a el niño le gusta reconstruir escenas de conjunto con elementos que deben situarse en el lugar apropiado. Estos juegos evocan en ciertos aspectos los juegos de paciencia pero su éxito depende más de la reflexión que de la aptitud para discriminar formas o colores.

Estos juegos se pueden utilizar para ejercicios del lenguaje.

Los diferentes juegos mencionados representan una oportunidad propicia para que los niños aprendan y desarrollen sus capacidades y habilidades.

## 8.2 Glosario

**Adaptación.** Acción económica a ubicar a los educandos en su ambiente de lugar y tiempo. De acuerdo a las necesidades de su entorno a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en el preescolar, permitiéndole al niño adaptarse a emociones y sensaciones que establece con las personas que constituyen su medio social

**Afectividad.** Capacidad para experimentar sentimientos y emociones y se ubica en el plano de las relaciones interhumanas.

**Aprendizaje.** Serie de actos enderezados a adquirir los medios idóneos para resolver duda físico y social.

**Aseo.** Limpieza en la persona, en el vestido y en los objetos de uso. Tiene gran importancia en la educación, al punto que repercute en la conducta de maestros y alumnos. El aseo es importante en la higiene y el jardín de Niños tiene una doble tarea:

**Asimilación.** Es el proceso mental gracias al cual se incorpora un objeto o situación externos a un esquema psíquico. La asimilación es la gradual aprobación del individuo a la forma de vida social - cultural del grupo a que pertenece.

**Autonomía.** Capacidad del niño para actuar, gobernarse, abastecerse y tomar decisiones desde el principio de la infancia.

**Cantos.** Constituye un recurso metodológico en las actividades físicas haciéndolas más amenas y variables, según sus características se utilizan: por su forma, origen, contenido y ejecución.

**Clasificación.** Es una actividad mental mediante la cuál se analizan las propiedades de los objetos estableciendo relaciones de semejanza y diferencia entre los elementos.

**Comunicación.** La comunicación es el proceso de transmitir información a otro sistema que es comunicado a través de señales, signos o símbolos que precisa codificar y descodificar sucesivamente.

**Conciencia.** Darse cuenta de su propia actividad psíquica, y juzgar de ésta Acto por el cual el yo se conoce como sujeto y se distingue del mundo exterior. La acción educativa consiste en hacer tomar conciencia al niño de las condiciones y sucesos que implica su actividad mental en el orden intelectual y moral. La autoconciencia es la conducta de sí mismo. El autoconciencia es la conducta de sí mismo. El educador ha de propiciarla en el educando.

**Cognitivo.** Es el resultado de la interacción de factores internos y externos al sujeto. Siendo producto de la interacción del infante, con el medio ambiente, en formas que cambian principalmente en la medida en que el niño evoluciona.

**Creatividad.** Es la forma nueva y original de resolver problemas y situaciones que se presentan, así como expresar en un estilo personal las impresiones sobre el medio natural y social.

**Desarrollo.** Proceso de construcción progresiva de un educando como unidad biopsíquica - social. Se llega a efecto por períodos y estadias. Es una síntesis de maduración y mutación, puede haber retrato, precocidad, fijación, regresión global o selectiva de ciertos sectores orgánicos. El desarrollo trae consigo la aparición de estructuras que estudia en detalle la psicología genética y dinámica, hay un orden de secuencias seguido en el desarrollo.

**Diálogo.** Es la conversación espontánea o dirigida, entre maestros y alumnos o entre alumnos mismos; es un medio insustituible de expresión y comunicación y de enriquecimiento recíproco.

**Dramatización.** Oportunidad de expresar ideas sentimientos experiencias, emociones estados de animo con imaginación y creatividad a través de la expresión corporal, mímica, lingüística, plástica, esencia y rítmico - musical.

**Emulación.** El tema de la emulación es aún controvertido como medio eficaz, en el aprendizaje, con su consecuente serie de premios, honores y distinciones, para ubicarlo precisa evocar las tres fases principales que en la historia de la pedagogía se han sucedido al respecto desde la edad media: la de la coacción, la de la emulación y la del interés dirigido. La enseñanza medieval es coactiva y se sirve de los golpes y degradaciones. Los colegios de los jesuitas buscaran un motivo humano en la vanidad y la emulación. La escuela de la vara cedió su lugar a la escuela de la lista de mérito de cuadro de honor.

**Espontaneidad.** Capacidad humana de no dejarse determinar sólo pasivamente, si no de responder activamente a estímulos, y también de realizar acciones espontáneas, sin necesidad de estímulos exteriores.

**Estrategia.** Es el conjunto de las intervenciones pedagógicas articuladas con vistas a un objetivo. Puede decirse que un planteamiento educativo, consta de una serie escalonada y paralela de estrategias.

**Experiencia.** Proceso de acondicionamiento por medio del cual un organismo aprende nuevas respuestas o cambia otras antiguas, como resultado de los estímulos que llegan a sus órganos sensoriales.

**Experiencias.** Es todo aquello que dejan recuerdos y conocimientos de mucha significación y solo ocurre en el contexto del grupo social al que el niño pertenece, son por lo tanto diferentes entre niño y niño, entre Jardines de distintas regiones según la historia cultural del lugar, las actividades económicas a los que se dedica la población.

**Expresión.** Es la manera que el niño adapta para decir aquello que el pasa o siente. Puede ser un grito, un llanto, sus risas, sus juegos, los movimientos del cuerpo, sus trazos en el papel, o la palabra misma. Estas son formas, símbolos diversas que están en lugar de aquello que el niño no puede decir de otro modo.

**Estructura temporal.** Capacidad del niño para ubicar hechos en una sucesión de tiempo que permite que paulatinamente el niño adquiriera los conceptos de duración, orden y sucesión de acontecimientos.



**Fantasía.** Proceso de creación y percepción de las imágenes en la mente, es un fenómeno complejo de la conciencia.

**Garabato.** Conjunto de trazo, que puede construir un esbozo de dibujo, aparece aproximadamente a los dos años y termina alrededor de los cinco años. En un primer momento los pases que realiza el niño son una serie de movimientos; posteriormente establece la relación simbólica entre los trazos y los objetivos reales y aparece la primera tentativa para representarlos.

**Imitación.** Es la repetición de reacciones, circulares primarias y secundarias adquiridas, esta aparece después de la integración de esquemas como la visión, audición, presión, etc. No será posible que imita nada, sino ha asimilado como hacerlo.

**Interacción.** Es el contacto de los niños con los diversos recursos didácticos, favoreciendo a su vez la creatividad, la autonomía, el respecto el desarrollo del año, además de la participación del docente como facilitador del proceso enseñanza - aprendizaje.

**Interés.** Actividad caracterizada por el enfoque de atención sobre objetos, personas o hechos, en él intervienen elementos que lo relacionan con el impulso y el deseo, la emoción, la curiosidad, la voluntad y son producidos por una necesidad, constituyen una disposición subjetiva muy favorable para llevar a cabo el aprendizaje. Desde el punto de vista psicológico es una actividad deseable por parte del educando ante el objetivo de la enseñanza.

**Interés Lúdico.** Estos intereses son característicos de la segunda infancia, y se manifiestan a través del juego, forman una vasta red de medios que permitan

al “yo” asimilar la totalidad de la realidad, es decir, integrarla a fin de poder vivirlas, dominarla o compensarla.

**Juego.** Es el lugar donde se experimenta la vida, el punto donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos; es el espacio donde ni los o adultos pueden crear y usar toda su personalidad. Pueden crear y usar toda su personalidad. Puede ser también el espacio simbólico donde se recrean los conflictos, donde el niño elabora y de un sentido distinto a lo que le provoca sufrimiento o miedos y volver a disfrutar de aquello que le provoca placer.

**Juego Educativo.** Tienen por finalidad principal ofrecer al niño, objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permite repeticiones frecuentes en relación a la capacidad de retención comprensión del niño.

**Juguetes.** Los juguetes, pueden ser útiles para ayudar al niño como permitirle adelantar más en aquellas actividades en las cuales su desarrollo es un poco atrasado.

**Lenguaje.** Es un sistema de signos mímicos, por gestos, fónicos o bien producto de modificaciones perceptibles a la vista, el tacto, etc. El proceso de constitución del lenguaje tiene lugar inicialmente con la producción de reflejos condicionados en el ámbitos adquiridos, sobre todo bajo la presión de necesidades de comunicación intersubjetiva que aumentan con su desarrollo del pensamiento activo formal.

**Socialización.** Proceso mediante el cual el niño aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece.