

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 305

**UN ANALISIS DEL JUEGO Y LA
PSICOMOTRICIDAD EN PREESCOLAR**

MARÍA DE LOURDES GARDUZA RODRÍGUEZ

**TESINA
ENSAYO PEDAGOGICO**

EN OPCION AL TITULO DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

Coatzacoalcos, Ver.

Julio 1999.

DEDICATORIA

Me puse a pensar, mamá, sobre tu
Amor, que siempre me brindaste y que
Regocijadamente recuerdo.
Imagino, que nunca me has
Abandonado en momentos.

Difíciles que he tenido y la
Esperanza que me infundiste para

Lo lograr con éxito lo que pretendí lograr
Ojala estuvieras a mi lado
Un momento, para compartir conmigo, y
Reunidas todas las personas importantes
De mi vida, para decirles:

!!! **E**ste logro es . . .

Solamente **N U E S T R O !!!**

INDICE

DEDICATORIA

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I

PROGRAMA DE PREESCOLAR P.E.P.92

- 1.1 El juego, principal actividad en el niño preescolar.
- 1.2 Nociones sobre el juego. Citados en el P.E.P. 92.
- 1.3 Psicomotricidad frente al juego.

CAPITULO II

APORTACIONES TEORÍCAS: UN PUNTO DE VISTA

- 2.3 Aportaciones del juego Jean Piaget.
- 2.4 Aportaciones del juego Jerome S. Bruner.
- 2.5 Aportaciones del juego Lev Semionovich Vigostky

CONCLUSIONES

BIBIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Este ensayo, pretende llegar al docente con el fin de que realice una reflexión sobre el por qué es necesario aplicar la psicomotricidad dentro de las actividades diarias en el niño preescolar.

Se ha visto que en muchas ocasiones el docente no le da la importancia necesaria o lo emplea de manera somera para cubrir requisitos dentro de su planeación diaria.

Tiene como finalidad que el docente de preescolar retorne el área de psicomotricidad en todos los momentos de las actividades del niño, puesto que este aprende jugando y no específicamente en educación física como tradicionalmente se hace.

La psicomotricidad esta en todo momento, no solo en lo relacionado con dramatización, gráfico-plástico, música y movimiento. Resumiendo la psicomotricidad viene a dar las pautas para que el niño alcance su máximo desarrollo psicomotriz que por medio del juego logrará favorecer su desarrollo integral y por ende que surge el siguiente planteamiento **¿HASTA DONDE EL DOCENTE DE PREESCOLAR ES RESPONSABLE DE QUE A TRAVES DEL JUEGO FAVORECE LA PSICOMOTRICIDAD?**

Para ello se hace mención, en el primer capítulo sobre temas de manera general en relación al juego y para tal efecto se basará en el programa del P.E.P. 92 y cómo la psicomotricidad favorece o no al desarrollo del niño apoyando conjuntamente en la relación DOCENTE-ALUMNO.

En el siguiente capítulo se habla sobre teóricos, que exponen sus aportaciones al juego, desde la perspectiva muy personal de cada uno de estos.

Piaget, se aboca más al aspecto cognitivo del niño, tomando como punto de referencia su medio social, la experiencia y el juego.

Bruner, define el juego como un simple acto de accionar sobre el objeto de estudio, donde no importa lo que se haga, siempre y cuando este jugando sin cánones que lo manipulen.

Lev Semionovich Vigostky, manifiesta que el juego esta basado en la imaginación y el accionar del pensamiento.

Esperando contar con el apoyo del apreciable lector, para que cambie o no su postura, con el análisis de este ensayo pedagógico y en el cual esta plasmada la opinión de la exponente.

CAPITULO I

PROGRAMA DE PREESCOLAR P. E. P. 92

En este capítulo, se discuten, los antecedentes, la definición del problema, y se presenta la pregunta problemática acerca del P.E.P. 92 y la relación de ésta con la psicomotricidad.

El P.E.P. 92 (programa de educación preescolar), constituye una propuesta de trabajo para los docentes con flexibilidad suficiente para que pueda aplicarlo, favoreciendo el desarrollo del educando con el fin de propiciar la formación de un ser autónomo, crítico, participativo, creativo, independiente y seguro de si mismo, respetando sus necesidades e intereses, así como su capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de socialización. El P.E.P. 92 es la principal responsabilidad de la educadora, mantenerlo en la mira implica su apropiación para actuar, con la convicción, de que el seguimiento y la efectividad en las acciones lo conviertan en modelo de modernización, no como un hecho en sí, sino el medio idóneo para contribuir el desarrollo y maduración del educando y por su parte el docente, tiene el compromiso de mantener una actitud de permanente apertura, al facilitar el proceso de aprendizaje, ya que en la medida que esto suceda, se determina la participación y se propicia el desarrollo del niño.

El P.E.P. 92 sitúa al niño como centro del proceso educativo, en preescolar a través del juego este adquiere conocimientos, ya que jugar y aprender no son actividades incompatibles, y toda educadora cuando dirige juego, que es acción, movimiento, desplazamientos, favorecen el desarrollo de las habilidades psicomotrices durante toda la mañana de trabajo.

1.1 EL JUEGO, PRINCIPAL ACTIVIDAD EN EL NIÑO PREESCOLAR.

La educación preescolar, representa para el niño el primer desplazamiento formal fuera de la familia, donde habrá de encontrar un mundo distinto, más amplio y con una proyección diferente, teniendo en cuenta que el Jardín de Niños pretende socializar al niño, mediante una gran variedad de actividades que se practican durante toda la mañana de trabajo y que son realizadas por medio del juego, y los docentes tal parecen olvidar que se pasan siempre favoreciendo la psicomotricidad y que a través del movimiento de su cuerpo, el niño va adquiriendo nuevas experiencias que le permiten tener un mayor dominio y control sobre él mismo y descubra las posibilidades de desplazamiento con lo cual, paulatinamente, va integrando el esquema corporal.

“El cuerpo es el instrumento que nos permite participar activamente en la sinfonía de la vida: es emoción y sentimiento, pero también razón y fuente de experiencia, aprendizaje, conocimiento, percepción, intuición y comunicación”¹.

El cuerpo es algo así, como la casa en la que habitan los individuos cada día; es vínculo o el instrumento a través del cual nos manifestamos, mediante el cual conocemos el mundo y aprendemos la experiencia de la vida. Es nuestro recurso básico nuestra mejor herramienta, al punto que podríamos afirmar que el cuerpo es el apoyo sensorial, cognoscitivo, quinesésico y espiritual para nuestra existencia.

Por todo lo anterior es importante que el docente conozca la edad del niño, sus características y su grado de madurez, porque esto le permite al educador darle al niño los medios adecuados para que se integre a su medio social, despertándole interés por las cosas y enseñándolo a ser autónomo, para que se exprese a través de distintas formas siempre con interés y curiosidad por saber, conocer, indagar, explorar, tanto con el cuerpo como a través de la lengua que habla, su acercamiento a su realidad y el deseo de comprenderlo y hacerla suya, por medio del juego que es el lenguaje que mejor maneja.

¹ Galia Sefchovich, Gilda Waisburd. “**Expresión corporal y creatividad**”. Ed. Trillas, México, 1998, p. 16.

Estos y otros rasgos se manifiestan en el juego, y es así como el niño se expresa, plena y sensiblemente sus ideas, pensamientos, impulsos y emociones, y 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 niños o adultos pueden crear y usar toda su personalidad.

¿Jugar en preescolar favorece la psicomotricidad en el niño?, este cuestionamiento será estudiado a lo largo de este ensayo.

1.2 NOCIONES SOBRE EL JUEGO, CITADOS EN EL P.E.P. 92.

La educación pretende el perfeccionamiento de las facultades del hombre, haciéndolo más apto para su convivencia en el medio ambiente que lo rodea siguiendo un proceso continuo y permanente, que implica un ciclo de etapas escolarizadas que presentan niveles íntimamente ligados entre sí.

“Refiriéndose al escrito marco escolar, apreciamos una gran variedad de prácticas educativas circunscritas al aula y al centro escolar, como es el enseñar, estimular el aprendizaje, ayudar al alumno en su desarrollo personal, organizar un tipo de vida social, regular comportamientos personales y sociales”².

Siendo la educación preescolar, primer nivel del sistema educativo nacional de la formación escolarizada del niño, es importante que el docente, reflexione a cerca de la relación de su práctica docente, dentro de su contexto educativo, para adentrarse al P.E.P. 92, instrumento de trabajo y coordinador de la tarea educativa actual.

² José Gimeno Sacristán. “**Conocimiento e investigación en la práctica docente**”. Barcelona, p. 83.

El P.E.P. 92 en la mira del docente, proporciona la orientación necesaria, durante su aplicación teniendo como finalidad una reflexión, acerca de las formas de cómo orientar su práctica para facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje, concientizándolo, para que conozca y ponga en práctica el trabajo por proyectos del quehacer cotidiano en educación preescolar.

“Jean Piaget reconoce que para llevar adelante esta misión hay que dotar al educador de la preparación adecuada en el campo del desarrollo intelectual, en el uso de metodologías pedagógicas y en las técnicas de control que permitan valorar el adelanto o la demora de una experiencia determinada”³.

Por esta razón debemos confrontar al docente a que permanentemente se este actualizando, para convertirse en un conductor del aprendizaje como guía promotor, orientador y coordinador del proceso educativo, de manera importante que le brinde con su experiencia y creatividad, y que todo docente debe proporcionarle a sus alumnos para ayudarlos a encontrar soluciones, a discernir problemas, con el apoyo constante, que le servirán al niño a desarrollarse armónicamente.

Los fines que fundamentan el programa de educación preescolar 92, son principios que se desprenden del artículo 3° de nuestra Constitución tal como procede en cualquier proyecto educativo nacional, considerando de vital importancia el respeto a las necesidades e intereses de los niños, así como su capacidad de expresión y juegos, favoreciendo su proceso de sociabilización y así poder llegar al desarrollo armónico de todo individuo y por eso es que el P.E.P. 92 se fundamenta en la dinámica misma del desarrollo infantil, en sus 4 dimensiones, que son: AFECTIVA, SOCIAL, INTELECTUAL Y FISICA.

“Se define la dimensión, como la extensión comprendida por un aspecto del desarrollo, en la cual se explicita los aspectos de la personalidad del sujeto”⁴.

³ Judith del Carmen González Salazar. “Cómo educar la inteligencia del preescolar.” 4ª ed. Ed. Trillas, México, 1990, p. 26.

⁴ SEP. “Bloque de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños”, México, 1993, p. 11.

Porque al niño, lo vemos por una dimensión social, otra afectiva, física e intelectual, cada dimensión con sus características propias.

El P.E.P. 92 toma en cuenta la teoría del desarrollo infantil de Jean Piaget y la conjuga con la teoría de globalización de Ovide Decroly, y que considera esta al desarrollo infantil como un proceso integral, en la cual los elementos que lo conforman afectivo, motrices, cognitivos y sociales, se interrelacionen.

En el libro de bloques y juegos Monserrat Fortuny define la función de globalización de la siguiente manera:

“Los niños captan la realidad no de forma cualitativa, sino por totalidad, lo que significa que el conocimiento y la percepción son globales, el procedimiento actual actúa como una percepción sincrética, confusa e indiferenciada de la realidad para pasar después a un análisis de los componentes o partes y finalmente, como una síntesis que reintegra las partes articuladas, como estructura”⁵.

Lo que es lo mismo, el niño percibe el conocimiento en forma total, aunque llegase a analizar algo de interés, y lo viese por parte, lo terminaría concluyéndolo en un todo.

El Jardín de Niños considera la necesidad y el derecho que tienen los infantes a jugar, así como prepararse para su educación futura. Jugar y aprender no son actividades incompatibles, por la que sería recomendable que la escuela primaria pudiese abarcar estas necesidades.

Estas ideas han permitido, en el plano educativo, una propuesta organizativa y metodológica en el presente programa que a través de la estructuración por proyectos, con base en la experiencia del niño considerando la organización de juegos y actividades en forma globalizada favoreciendo así las dimensiones del desarrollo infantil.

⁵ Idídem, p. 25.

El método de proyectos, es una técnica globalizadora, que consiste en llevar al niño de manera grupal a construir proyectos que le permitan planear juegos y actividades que respondan a las necesidades e intereses del desarrollo integral del niño, desarrollando ideas, deseos y hacerlos realidad al ejecutarla y que se lleven a cabo entorno a una pregunta, un problema o la realización de una actividad concreta.

El desarrollo de un proyecto comprende diferentes etapas: SURGIMIENTO, ELECCIÓN, PLANEACIÓN, REALIZACIÓN, TERMINO Y EVALUACIÓN.

Los aspectos centrales en el desarrollo de los proyectos son:

- Momento de búsqueda, reflexión y experimentación de los niños.
- La intervención del docente, durante el desarrollo de las actividades.
- Relación de los bloques de juegos y actividades con el proyecto.

En la planeación de las actividades, en el programa se desprende de su organización por proyectos, proponiéndose 2 niveles de planeación:

A) PLANEACIÓN GENERAL DEL PROYECTO.

B) PLAN DIARIO

Es importante que una vez determinado el proyecto, el docente investigue sobre el contenido que va a ser abordado con los niños para que de esta manera tenga elementos y pueda responder oportuna y adecuadamente a sus inquietudes, ampliar información, enriquecer el vocabulario y orientar sus investigaciones, tratando de orientar a los niños para seleccionar actividades abarcativas para que de ellas se desprendan diferentes acciones, estimulándolos siempre para que expresen sus ideas y sugerencias, y que analicen las posibilidades de realizarlas, este es el momento de elaborar un FRISO con los niños en el que representan, a través de dibujos, modelados, símbolos diversos, escritura con ayuda del docente, colores, telas, para la realización de las distintas actividades.

El FRISO constituye la planeación general del proyecto, que deberá permanecer en la pared todo el tiempo que dure el proyecto, ya que permite registrar, con los procedimientos mencionados y otros que inventen los niños, lo que vayan haciendo y lo que necesitaran, así mismo, será una referencia constante con respecto a trabajos futuros y podrán ser planteados tanto como se necesite en esta planeación, el docente pondrá en juego su experiencia y su capacidad profesional de tal modo que las actividades puedan realizarse evitando a los niños frustraciones innecesarias, así como posibles riesgos.

En cuanto al plan diario el docente lo elabora diariamente tomando en cuenta los apartados que se encuentran en el FRISO y planeando al término de la mañana, lo que realizarán al día siguiente en cuanto a su proyecto para que este no caiga en la improvisación, además de incorporar los juegos, actividades, sus recursos, las actividades cotidianas para tener la visión completa de cada jornada de trabajo, y al término de esta debe realizar su observación diaria anotando diversas cuestiones que juzgue necesarias, pudiendo ser reacciones de los niños, dificultades, necesidad de reorientar ciertas actividades.

Con respecto a los lineamientos para la evaluación en el Jardín de Niños esta es atendida como un proceso de carácter cualitativo y que pretende tener una visión integral de la práctica educativa.

Esta se realiza en forma permanente, con el objeto de conocer no solo logros parciales, sino obtener información acerca de cómo se han desarrollado las acciones educativas, cuáles fueron los logros y cuáles los principales obstáculos, pueden señalarse diferentes momentos como: La Evaluación, la Evaluación grupal al término de cada proyecto y la Evaluación final.

Otras de las alternativas metodológicas que nos manejan el P.E.P. 92 es el trabajo por áreas, el cual se responde a sus propósitos y es acorde con los lineamientos teóricos que sustenta al nivel.

“las áreas de trabajo, son un espacio educativo en el cual se encuentran organizados, bajo un criterio determinado, los materiales y mobiliario con los que el niño podrá elegir, explorar, crear, experimentar, resolver problemas para desarrollar cualquier proyecto o actividad libre ya se en forma grupal, por equipos o individualmente”⁶.

El trabajo por áreas es una alternativa metodológica en la que interactúan 3 elementos fundamentales: A) Una actitud facilitadora del docente; B) Una actitud participativa del niño y C) Una organización específica de los recursos materiales y del espacio. Igualmente nos proporciona algunos beneficios tanto al niño y al docente el trabajo por áreas, como son:

- Al utilizar el juego, los niños aprenden a reconocerse así mismo, a familiarizarse, con otras personas, crean y recrean costumbres de su comunidad, descubren relaciones matemáticas, perciben semejanzas y diferencias.
- Se fomenta la creatividad, como una manera de pensar, imaginar, expresar con estilo personal las impresiones sobre el medio.
- Se promueve en el niño la autonomía o capacidad para tomar decisiones y llevarlas a la práctica al elegir libremente las actividades, materiales y compañeros con quienes quiere trabajar, jugar, así como el tiempo y el espacio.
- Se propicia una mayor interacción del niño con los objetos de conocimiento y la obtención de mayores experiencias.
- Se propicia la comunicación y cooperación entre niño -docente.
- Se favorece que tanto los niños como el docente, se comprometan con los acuerdos establecidos en el acomodo, cuidado y renovación de materiales y mobiliario.

⁶ SEP. “Áreas de trabajo”. Ed. SEP. México, 1992, p. 11.

1.3 PSICOMOTRICIDAD FRENTE AL JUEGO.

La actividad psicomotriz tiene una acción preponderante en el desarrollo del niño, especialmente durante los primeros años de vida, en las que descubre sus habilidades físicas y adquiere un control corporal que le permiten relacionarse con el mundo de los objetos y las personas, hasta llegar a interiorizar una imagen de sí mismo en toda acción, juego o actividad psicomotriz que implica un movimiento o desplazamiento. La expresión corporal, gestual y afectiva del preescolar refleja su vida interior, sus ideas, pensamientos, emociones, inquietudes y hace evidente los procesos internos.

Con frecuencia se tiene la idea de que el desarrollo psicomotriz se debe solamente a procesos madurativos cerebrales, siendo este un requisito de primer orden, no debe olvidarse la importancia igualmente fundamental de la actividad del niño, de las interacciones sociales, de la estimulación y del apoyo que reciben. Dentro del desarrollo integral del niño, el movimiento se entiende como una guía de relación y de expresión con la realidad circundante así como la manifestación de los procesos de autoafirmación y construcción del pensamiento.

Por lo tanto el movimiento, las sensaciones, las percepciones, la experimentación de posibilidades de desplazamiento y equilibrio, el contraste entre transitar en espacios abiertos y cerrados, el control de movimientos gruesos y finos, el cuidado e higiene de sí mismo, no deben ser en general trabajados en forma aislada sino en el contexto globalizador de las actividades que constituyen un proyecto.

“Las actividades psicomotrices en el Jardín de Niños proporcionan al educando un sin número de experiencias significativas que lo llevan a adquirir madurez emocional, adaptación social, autonomía y un mayor desarrollo de las capacidades intelectuales. Los recursos de los que se vale son: LA ACCIÓN MOTRIZ Y EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES FÍSICAS BÁSICAS, es decir, el incremento de las posibilidades de acción corporal”⁷.

⁷ SEP. “Actividades psicomotrices del Jardín de Niños” México, 1991, p. 5.

Para lograr todo esto, el docente debe poner en práctica una gran variedad de juegos y actividades a donde el niño poco a poco vaya desarrollando sus habilidades y destrezas que serán favorecidas durante toda la mañana de trabajo, realizando sus actividades cotidianas dentro y fuera del aula educativa.

De esta manera la psicomotricidad en preescolar es importante en niños de 4 y 5 años, en el cual el movimiento de su cuerpo es una necesidad y que a través del mismo son muchos los conocimientos que el niño ira adquiriendo, tanto en el Jardín de Niños como en la escuela primaria y posteriormente así mismo dentro del hogar y con el apoyo de la familia.

“Durante el período sensoriomotor, cuando no hay representación, ni pensamiento se utiliza la percepción y el movimiento así como una creciente coordinación de ambos. A través de esta coordinación entre la percepción y el movimiento, el pequeño logra poco a poco organizar su mundo. Logra coordinar desplazamientos espaciales y secuencia de tiempo”⁸.

El niño desde que nace conforme pasa el tiempo, va descubriendo sus posibilidades, desplazamientos, y que le van permitiendo sentir seguridad, goce y satisfacción al manejar su cuerpo, al experimentar el equilibrio y desplazamientos propios.

El desarrollo psicomotor es una de las manifestaciones más relevantes de la conducta del niño: Piaget dice que durante los períodos sensoriomotriz y preoperatorio es a través del movimiento, que el niño realiza la construcción de su pensamiento en el proceso de relaciones con el mundo que lo rodea y la experiencia que el niño va teniendo de los objetos que le rodean como el color, la textura, la forma.

Todo lo anterior da lugar a que el niño construya su conocimiento, ya sea físico, lógico -matemáticos y social, siendo de esta manera como se construye su aprendizaje de forma integral.

⁸ Johanne Durivage. “**Educación y psicomotricidad**”. Ed. Trillas, México, 1986, p. 25.

El docente de preescolar al realizar sus juegos de actividades de su proyecto diario se la pasa favoreciendo la psicomotricidad, aunque en muchas ocasiones no se da cuenta de ello y notoriamente especificando en la clase de educación física, música y movimiento, activación colectiva y de canto y juegos, realizando en lugares amplios para darle la libertad de movimiento puesto que:

“Para el niño el movimiento es un placer y una necesidad al mismo tiempo. Por eso el movimiento será un punto de partida propicio para iniciarlo en estas actividades rítmicas en las cuales los niños realizarán movimientos con diferentes partes de su cuerpo estableciendo ellos su propio pulso”⁹.

Las actividades físicas que el niño desarrolla pueden considerarse como una de las manifestaciones más relevantes de conducta, sin embargo el predominio de la actividad perceptivo y motriz que caracteriza el período sensoriomotriz, se subordina en el preoperatorio a las acciones que el niño realiza en la construcción del pensamiento y en el proceso de relación con el mundo.

En esta etapa el movimiento viene a formar parte de una experiencia que le ofrece medios para un mejor desarrollo y maduración del ser humano. El juego le permite al niño tener funciones muy importantes para la educación como:

- Una actividad que exterioriza el pensamiento.
- Un agente del desarrollo individual y social.
- Transmisor de orden e ideas.

Por lo tanto, " el juego es un medio de expresión instrumento de conocimiento medio de socialización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del pensamiento; en una palabra, resulta un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad del niño"¹⁰.

⁹ SEP. “Programa de educación preescolar”. Libro 3. México, 1991, p. 105.

¹⁰ Francisco Aquino. “Cantos para jugar”. Ed. Trillas, México, 1985, p. 13.

Todo esto se verá favorecido en la etapa preescolar, por medio del juego, y no solo como entretenimiento sino también como una forma de expresión.

Mediante el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno, espacio-temporales, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en la estructura de su pensamiento, lo más importante del juego en preescolar es que el niño aprenda por medio de este, por lo que la educadora de preescolar buscará las actividades lúdicas con mayor similitud al deseo del niño, y que por medio del juego le permita desarrollar su dimensión psicomotriz brindándole la oportunidad de adaptarse a su realidad, ya que los niños por naturaleza son curiosos y se muestran siempre deseosos de aprender, quieren tocar, saborear, oler, ver, oír todo lo que les rodea. Es el juego una experiencia de aprendizaje que le enseña cosas acerca de su mundo, de las personas y de los objetos.

Durante el juego se manifiesta tal como es, en completa despreocupación, pierde toda postura obligada y artificial, teniendo mayor libertad para disfrutar su esparcimiento sano y espontáneo. Es el juego un elemento de las características del niño, ya que mediante esta actividad pone en contacto directo al educador ofreciéndole así una oportunidad de conocer las cosas, las necesidades, la reacción más íntima de esta etapa de la vida humana, además de que no sólo refleja facetas diversas de la personalidad, sino también aspectos variados de la formación cultural del niño.

El juego es una actividad propia de todo ser humano, y “el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante en cuanto a que esta ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la psicomotricidad y de la socialización del niño”¹¹.

El juego es importante en la vida infantil, es nuestra función como educadores estimular por medio de actividades lúdicas y del movimiento al niño para que así descubra el uso adecuado de todas las partes de su cuerpo, proporcionándole seguridad y autonomía

¹¹ Oscar A. Zapata. “**Juego y aprendizaje**”. Ed. Pax México, 1997, p. 15.

que les servirá más tarde para coordinar sus movimientos gruesos y finos, coordinación ojo-mano, etc., preparándolo para que en un futuro pueda desarrollar todas sus habilidades que le facilitarán la lecto-escritura, la visualización de grafías, colores, trazos y posteriormente pasar del Jardín de Niños a la escuela primaria.

Por lo que es importante que en la edad preescolar se estimule al infante a que construya su mundo a través de acciones y reflexiones que realice, al relacionarse con los objetos, acontecimientos y procesos que conforman su realidad dándole al educador la oportunidad de proporcionarle más experiencias para que el niño sea quien se pregunte y busque respuestas a sus cuestionamientos, obtenga conocimientos y aprendizajes del mundo que le rodea.

Para lograr todo esto, la técnica educativa primordial que el educador debe utilizar es el mismo juego, que debe ser utilizado como un instrumento indispensable sin dejar de ser placentero con un sentido específico de lo que se pretende alcanzar en torno al desarrollo del niño, por lo tanto ***¿HASTA DONDE EL DOCENTE DE PREESCOLAR ES CONCIENTE DE QUE A TRAVES DEL JUEGO SE FAVORECE LA PSICOMOTRICIDAD?***

CAPITULO II

APORTACIONES TEORICAS: UN PUNTO DE VISTA.

En este capítulo se abordarán 3 aportaciones teóricas. Brevemente se consideran los puntos de vista de Jean Piaget, Jerome S. Bruner y Lev Semionovich Vigostky acerca del juego y su relación con el desarrollo de la psicomotricidad y la importancia de estos con el desarrollo del niño preescolar.

Estas consideraciones entre los autores son realmente significativas y enriquecen este ensayo desde un punto de vista teórico, ya que a la vez fundamentan el juego y a la esfera psicomotriz.

2.1 Aportaciones del juego Jean Piaget.

El juego representa un aspecto esencial del desarrollo físico del niño y este está ligado directamente al conocimiento intelectual, a la socialización y expresión de afectos de los infantes, por lo tanto, en preescolar el juego es la actividad principal por medio del cual la educadora conoce al niño tanto en su psicología individual como en los componentes individuales y sociales que conforman su vida cotidiana, y es por medio de la observación del juego del niño donde se detectan problemas o perturbaciones que afectan su desarrollo integral.

El juego puede servir para todos los fines. Para Piaget: "El juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño. A cada estadio del desarrollo corresponde un tipo de juego y aunque la categoría del juego puede aparecer a diferentes edades, según la sociedad de que se trate, afirmando que el orden de aparición será siempre el mismo"¹².

¹² Jean Piaget "El juego". Universidad Pedagógica Nacional, LE 94. México, 1994, p. 99.

Por esta razón es que el juego ayuda al niño a conocer su cuerpo y el de los otros y va construyendo su imagen corporal, con base en esto, la educadora se orienta en el programa de educación preescolar para seleccionar y planificar todos los juegos y actividades que se realizan durante toda la mañana, favoreciendo los diferentes juegos Psicomotrices educativos, así como los procesos de maduración esenciales para el aprendizaje.

El dominio del esquema corporal y la formación de los esquemas de organizaciones espacio-temporales y el dominio del espacio gráfico, favorecer, enriquecer, y si es necesario corregir las formas lingüísticas; desarrollar coordinación visora -motora y la motricidad general, orientar la lateralidad, y afirmarla, ya que por medio del juego se ejercita en todo momento nuestro cuerpo.

Jean Piaget, el individuo va modificando sus ideas dependiendo de sus experiencias y que estas son modificadas con base en el proceso de asimilación, acomodación y equilibración.

El proceso de asimilación es cuando el individuo recibe la primera impresión sobre el objeto de manera directa, posteriormente esta forma un estereotipo sobre dicho elemento. Cuando el objeto esta firmemente "fijado" a este proceso se le llama acomodación. Siguiendo el curso de este procedimiento y cuando esta idea es "transformada" por otro elemento que viene a "romper" con toda la estructura, se dice que existe un CONFLICTO COGNITIVO y vuelven a entrar en acción los dos procesos ya mencionados anteriormente.

Y por último viene la etapa de equilibración, que es cuando el objeto es eliminado y modificado todo, con ello se estabiliza todo este proceso, hasta que un nuevo conocimiento se presenta, y da lugar el inicio a una nueva estructura.

Con esta ejemplificación queda demostrado más objetivamente el presente procedimiento. Cuando un niño por primera vez conoce un objeto esférico y le hacen mención de que es una pelota, El lo asimila y hace el siguiente cuestionamiento: TODO LO REDONDO ES PELOTA. Pero surge un conflicto cuando se le presenta una esfera (bola de

boliche) que no puede jugar, pero si rueda, tiene diferente color, tamaño, etc., y *no rebota*, el tiene que discernir sobre cual es cual y darle características propias a cada elemento y concluyendo que no todo lo que es redondo puede rebotar se llega a la conclusión de que solo las pelotas rebotan y los demás no lo hacen (equilibración).

Con base en lo anterior, se dice que el niño, para que pueda tener una idea, es necesario que este en contacto directo con las cosas lo más cerca posible y corresponde al docente proporcionarle un sin fin de juegos y actividades, para que de esta manera siempre se vea favorecida la psicomotricidad.

Piaget distingue 6 estadios de la génesis del juego del niño:

PRIMER ESTADIO: de adaptaciones reflejas, estas pueden considerarse como juego, la respuesta de reflejos.

SEGUNDO ESTADIO: todo es juego durante los primeros meses de la existencia, el niño mira por mirar, y manipula sin ningún fin.

TERCER ESTADIO: la diferenciación entre el juego y la asimilación es mayor. Los objetos son manipulados con mayor intencionalidad ya que el niño explora, manipula por interés propio.

CUARTO ESTADIO: aplicación de esquemas conocidos a situaciones nuevas. Se ejecuta por pura asimilación, por placer de actuar y sin esfuerzo de adaptación para alcanzar una meta determinada. Comienza la ritualización de los esquemas que fueran de su contexto adaptativo, son imitados, por ejemplo, cuando el niño hace como si "durmiera". Esta ritualización prepara para la formación de juegos simbólicos.

QUINTO ESTADIO: se extiende la asimilación más allá de los límites de la adaptación actual. Hay ritualización lúdica de los esquemas.

SEXTO ESTADIO: El juego se desprende del ritual bajo la forma de esquemas simbólicos.

En el ser humano, el juego sirve de puente entre la experiencia concreta y el pensamiento abstracto, va de la acción a la representación, Jean Piaget a destacado 3 niveles de juego infantil y que son:

EL JUEGO SENSORIOMOTRIZ: el primer juguete del niño lo constituye su propio cuerpo, y uno de los primeros elementos dentro de él mismo son sus manos y que las ha descubierto siendo aún lactante, casi en las primeras semanas de vida pasando largas horas en su contemplación y el haber dejado de ser un bebé y entrar como niño en los primeros meses de la infancia, va a tener ocasión de hallar en ellas las herramientas primordiales para la exploración del mundo exterior, constituido por los elementos y las personas.

La primera forma de juego en el niño es la manipulación sensoriomotriz y tan pronto como las actividades de movimiento (psicomotricidad) caen bajo el control del niño, las comienza a usar y explorar en forma de juego.

El juego sensoriomotriz de los primeros meses puede ser chuparse los dedos, manipulación de su cuerpo: Algunos de estos juegos como es el "riqui -ran" tiene una función clara de juego, es ritualizado y tiene un formato específico, ya que el niño sabe anticipar el ritual y comienza a sonreír antes de que llegue el "pedazo de pescuezo".

La actividad sensoriomotriz sigue siendo juego a través de toda la infancia y de toda la vida. El placer de la actividad física, música y movimiento, activación colectiva, tiene tanto de gozar de las experiencias sensoriales, como de las reglas de juego o de las competencias. Andar en triciclo, bicicleta, correr, nadar, son formas complejas de juego sensoriomotriz. Exigen el desarrollo de respuestas motrices coordinadas que dan como resultado de una retroalimentación sensorial única.

JUEGO SIMBÓLICO O DE IMAGINACIÓN: En este nivel, es el enfoque principal en cuanto al juego, ya que en este momento de su vida se encuentra cursando el nivel preescolar, representando en el juego roles que a vivido o vive, escenas imaginarias que puedan sacarlo de la realidad o de sus fantasías o deseos internos, siempre interpretando papeles distintos a los suyos.

En el juego simbólico el niño transforma lo real en la medida de sus necesidades y deseos del momento. Para Piaget, el juego simbólico es el egocentrismo al estado puro o lo que es lo mismo, al *yo todo*.

El simbolismo en el juego comienza con las conductas individuales que hacen posible la interiorización de la imitación.

Del ejercicio del juego simbólico en forma solitaria se pasa al ejercicio colectivo del mismo, ya que apenas varía en la estructura de los primeros símbolos, de aquí se pasa a otra forma de juego; al juego de reglas, que pone en acción todas las estructuras mentales.

Todo juego simbólico sea individual o social, se convierte tarde o temprano en representación. Todo juego simbólico colectivo guarda algo propio, al símbolo individual, tal vez solo un elemento, la regla permite distinguir los juegos colectivos de los juegos individuales.

En el centro del juego simbólico está el símbolo, la razón por la que se goza tanto y se juega tanto, debe ser por la riqueza de los símbolos que contiene. Los símbolos son objetos o imágenes que tiene varias de capas de significados, cuando un objeto inanimado (muñeca) se toma por la imaginación del niño es un símbolo, la interrelación con la muñeca tiene para el niño más sentido que el simple nivel de conducta.

La naturaleza del juego simbólico, además de ser imitativa, constituye una forma de autoexpresión que no busca otro público que el niño, quien no tiene el propósito de comunicarse con otros. En este, el niño sin ninguna restricción, construye símbolos que

pueden ser únicos y que represente lo que él desee. Se trata de una asimilación de la realidad con El mismo, el lugar de que se ajuste a la realidad. Así Piaget describe que la función del juego simbólico es la de satisfacer el yo mediante la transformación de lo real en lo deseado, y nos asegure que la naturaleza libre del juego simbólico, no es una simple diversión sino que tiene un valor funcional esencial.

JUEGO DE REGLAS: Estos juegos se dan en niños más grandes (siete años en adelante), en preescolar, se realizan juegos que llevan reglas que los mismos niños las ponen como en el cuaderno de trabajo que utilizan solamente los alumnos del segundo grado, en educación física, música y movimiento, etc., e igualmente en ciertos juegos infantiles a los que se les pueden aplicar reglas, juegos como doña blanca, a la víbora de la mar, y muchísimos más juegos tradicionales que son juegos simbólicos, casi ritualizados, que tienen reglas, papeles que jugando los participantes con una secuencia de acciones, y aun no teniendo confrontación de fuerzas. No habiendo competencia, no existe la sensación de ganador o perdedor.

Durante la etapa sensoriomotriz los niños carecen del concepto sobre las reglas de los juegos, en la etapa preoperatoria, los niños se percatan de las reglas y exigen que los demás las sigan al pie de la letra, consideran que las reglas son fijas y permanentes y cuando participan en un juego, juegan para ganar.

Las reglas no se consideran absolutas e inmutables. Los niños captan el concepto de que las reglas del juego se pueden cambiar si todos lo deciden, y empieza a tratar de ganar (actos sociales) ajustándose a las reglas del juego.

2.2 APORTACIONES DEL JUEGO JEROME BRUNER.

Para Bruner, el jugar permite al individuo reducir errores, también perder el vínculo entre los medios y los fines y que por azar o casualidad no se juega sino que se monta un escenario en función de algo. Con el juego se interioriza el mundo exterior y el niño se

apropia de El, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y proporcionándole placer, el jugar asegura socializarlo y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad donde vive para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida. Por ello, el juego "es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y, por lo tanto de aprender en una situación menos arriesgada"¹³.

Bruner señala que la posibilidad de realizar acciones, alejado de la presión de obtener un resultado, proporciona grandes posibilidades, de explorar con las conductas, y puede tener una gran utilidad desde el punto de vista adaptativo, ya que le permite la manipulación de instrumentos, descubriendo sus posibilidades más variadas sin plantearse inicialmente la consecución de metas, que quizás fueran inalcanzables en ese momento, o lo que es lo mismo el niño **JUEGA POR JUGAR**, sin tener en mente algún juego previsto, y que al ir jugando y manipulando objetos, va descubriendo infinidad de formas de juegos, sin proponerse resultados específicos.

Bruner organizó el juego, para ayudar a desarrollar su potencialidad del niño y a vivir de un modo más plena, su vida. Y para ello se basó en el siguiente esquema que consideró fundamental en el juego infantil:

1º El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria, es en cierto modo una actividad para uno mismo y no para los demás y por ello, es un medio excelente para poder explorar la mente del alumno y el juego es en sí mismo un motivo de exploración.

2º La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines, muy a menudo cambian estos fines para que encajen con medios que acaban de descubrir, o modifican estos medios para que se adapten a fines nuevos, no es que lo hagan a sí solo porque se encuentren con dificultades a la hora de llevar a cabo una actividad concreta, sino que realicen estas modificaciones porque son una secuencia directa de la misma satisfacción que proporciona el juego. De forma que este no solo es un medio para

¹³ Juan Delval "El juego". **El desarrollo humano**. Siglo XXI. Ed., p. 289.

la exploración sino también para la invención y característica del juego es que no está excesivamente vinculado a sus resultados. Los niños modifican aquello que están tratando de lograr y permiten a sus fantasías que sustituyan esos objetivos, si estas modificaciones no son posibles el niño se aburre enseguida con la actividad. Si observamos a un niño pequeño amontonando bloques de madera, nos sorprenderá la diversidad de riqueza combinatoria de su juego y es sin duda una oportunidad para poner en funcionamiento toda su capacidad de combinación en el esquema que considero fundamental en el juego infantil.

3° El juego no sucede al azar o por casualidad, al contrario, se desarrolla más bien en función de algo a lo que llamamos ESCENARIO. Esto significa que existe un lugar y tiempo determinado.

"Las niñas gemelas de Sully, cuando una de ellas le decía a la otra: vamos jugar a las gemelas, para dedicarse a continuación a desarrollar un tema en el que el objetivo general consistía en compartir absolutamente todo en términos de igualdad, y este escenario de igualdad total, aunque no siempre resulta así de fácil percibir el escenario de un juego infantil, pero siempre vale la pena observar con detalle para poder descubrirlo"¹⁴.

4° En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que el aprendizaje cambia nuestra conducta. Este binomio se manifiesta durante toda la vida ya que el juego en algún momento de nuestra existencia está presente, porque se juega para aprender y se aprende jugando.

5° El juego proporciona placer a quienes lo utilizan, con esto se va madurando poco a poco, pero también existen los "obstáculos" que le permiten al niño resolver los "problemas" que se le presenta durante la realización del mismo. Porque no hay que olvidar que todo está en constante cambio para el niño.

¹⁴ Jerome Bruner. "Juego pensamiento y lenguaje en acción". México, 1986, pp. 211 – 219.

El juego es además un medio para poder mejorar la inteligencia, un juego más elaborado, más rico y más prolongado, da lugar a que crezcan seres humanos más completos que los que se desarrollan en medio de un juego empobrecido, cambiante y aburrido, por eso “el juego no solo es juego infantil. Jugar, para el niño y para él adulto es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente”¹⁵.

Por lo tanto, en el juego se puede realizar cualquier actividad sin preocuparse por alcanzar el objetivo y sin que eso produzca una frustración. Cuando la motivación para alcanzar una meta es muy alta, es fácil que se produzca un bloqueo que haga más difícil alcanzarla, por eso mismo, el juego entonces permite realizar esta actividad sin preocuparse por los resultados de la propia acción, sino únicamente concentrándose en la realización de la actividad, y entonces permite realizar esa actividad sin preocuparse por los resultados de la propia acción, sino únicamente concentrándose en la realización de la actividad, y entonces, el sujeto establece sus metas en función de sus posibilidades, sin verse presionado por la necesidad de alcanzar un objetivo que si no se logrará produciría frustración. En el juego, el niño logra metas sin proponérselos y sin verse frustrado cuando no lo alcanza, porque la propia realización de la actividad resulta placentera.

Por ello Bruner nos dice, que el juego proporciona una oportunidad para ensayar combinaciones de conductas que no serían intentadas en situaciones de presión funcional. Como la actividad en el juego es mucho más libre que la actividad encaminada a alcanzar una meta, el sujeto puede explorar las propiedades de materiales, de instrumentos, sin ningún objetivo aparente, descubriendo así muchas propiedades de estos.

Con todo lo expuesto, se puede decir que los adultos que permiten al niño la libertad de explorar, usar todo lo que esta a su alrededor (MATERIAL, CULTURA, ETC.) tienen la oportunidad de conocer su potencialidad tanto física como mental, para crear seres críticos y autónomos.

¹⁵ *Ibidem.*, p. 78.

2.3 APORTACIONES DEL JUEGO L. S. VIGOSTKY.

Vigostky manifiesta que el niño se desarrolla a través del juego, además de que el juego es una actividad conductora la cual determina la evolución del niño. Y sin embargo, reconoce en el juego una función que es al mismo tiempo, cognitiva, afectiva y relacional, advierte el rechazo a considerar el problema del juego desde un punto de vista de la satisfacción de las necesidades del niño, de las motivaciones que lo impulsan a actuar y de sus aspiraciones afectivas que lo llevaría a una negativa de la intelectualización del juego, porque el aprendizaje es un aspecto de carácter social y no individual como lo maneja Piaget.

El juego abarca la esfera afectiva, los aspectos pulsionales y los deseos del niño; es más, no puede concebirse fuera de las orientaciones afectivas y del involucramiento de la imaginación, ello permite la integración de las distintas esferas de experiencia y esto confiere un espacio más amplio y también a la acción en el pleno de la realidad, porque permite al niño no solo a reaccionar ante las percepciones de los objetos y ante la incidencia de la situación, sino también de responder y conferir significados. En el juego el niño crea un espacio de libertad para aprender a determinar y orientar el propio accionar sobre la base del propio yo, de sus necesidades, de sus deseos, de sus motivos, de sus orientaciones de valor a medida que éstos se estructuran.

La fantasía tiene la posibilidad de crear un campo de acción que no carece de reglas y que tampoco esta del todo sometido a las exigencias del deseo, sino que se vincula por la estructura misma de la situación imaginaria que se hace normativa para la acción y favorece al mismo tiempo los procesos de asunción de la realidad y de los intentos de adecuación de la misma. Por este aspecto en la edad preescolar, el juego deviene fuentes de desarrollo y favorece “la creación de intenciones voluntarias y la formación de proyectos de vida real o de motivaciones volitivas”¹⁶ que pueden ser luego confirmadas y extendidas al pleno de la realidad, porque a través del juego expresa su propia realidad, la crea y recrea, creando como dice L.S. Vigostky; formando proyectos de vida.

¹⁶ Ibídem, p. 246.

Este tipo de experiencias, según Vigostky, impulsa al niño hacia delante, lo pone por encima de su propia edad y lo capacita para trascender los límites del comportamiento propio de su edad.

El juego le permite salir de la realidad, además de permitirle penetrarla, comprenderla, enriquecerla de significados y a satisfacer ciertas necesidades a través de El.

Para Vigostky, es importante que el niño alcance su NIVEL EVOLUTIVO REAL, esto es la madurez que alcanza un individuo en el plano intelectual, una vez alcanzado y presentándose un nuevo conocimiento, el niño busca como solucionar dicho problema y se pretende que este alcance la ZONA DE DESARROLLO PROXIMO O POTENCIAL, que es cuando existe una transición entre lo que conoce y lo que esta aprendiendo. Una vez alcanzada la zona de desarrollo proximal o potencial, se puede decir que se llegó a un nivel evolutivo real, y que este será relativo mientras no haya un nuevo aprendizaje.

“El juego como una forma particular de acción, y que el individuo actúa movido por circunstancias particulares articuladas con una sucesiva maduración de necesidades”¹⁷.

No podemos ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego. Si no somos capaces de comprender el carácter especial de estas necesidades, no podemos entender la singularidad del juego como forma de actividad, y que en edad preescolar, el niño entra a un mundo ilusorio e imaginario, en que aquellos deseos irrealizables encuentra cabida: este mundo es lo que llamamos juego, y que surge originalmente de la acción. El viejo proverbio que dice que el juego del niño es la imaginación en acción a de ser invertido: para los adolescentes, y niños en edad escolar, la imaginación es un juego sin acción; si cualquier tipo de juego representa la realización en forma lúdica que no recibe inmediata gratificación, los elementos de las situaciones imaginarias se convertirían automáticamente en parte del tono emocional del juego, y que el juego que comparta una situación imaginaria es, de hecho, el juego previsto de reglas.

¹⁷ L. S. Vigostky. “El niño: aprendizaje y desarrollo”. UPN Sistema de Educación a Distancia. México, 1998, p. 139.

Todo juego contiene reglas, a donde alguna de ellas están explícitas y algunas no lo están. La niña imagina ser su madre y la muñeca su hija: en consecuencia, esta obligada a observar las reglas de la conducta materna. El juego con reglas es simple, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que tan pronto como el juego queda regulado por una norma, se descartan una serie de posibilidades de acción y está en una situación imaginaria, enseña al niño a guiar su conducta no sólo a través de la percepción que le afecta de forma inmediata, y en el juego el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas: un trozo de madera se convierte en una muñeca y un palo en un caballo.

CONCLUSIONES

Este ensayo nos llevo a revisar teóricos en lo concerniente al juego y al desarrollo de la psicomotricidad del niño principalmente en la edad preescolar y todo este análisis nos permitió darnos cuenta de que por medio del juego, siempre estamos favoreciendo y estimulando en el Jardín de Niños la psicomotricidad y que **JUEGO Y PSICOMOTRICIDAD** son hechos inseparables ya que están íntimamente ligadas una de la otra, separadas solamente por su objeto de estudio.

En nuestra práctica cotidiana el **JUEGO Y PSICOMOTRICIDAD** en el niño son bases de su control corporal y permanentemente se ve favorecido y no como tradicionalmente lo hacemos, solamente en educación física sino en toda la mañana de trabajo y en cada una de las actividades que se realizan en preescolar.

El niño a través del **juego** con energía inagotable si es sano y no se niega a la oportunidad de movimiento o de prácticas diversas de control corporal y que en comunicación con su propio juego, al estimular el movimiento de su cuerpo, éste mejorará su motricidad, facilitando la integración del aprendizaje, puesto que el ejercicio y movimiento, estimula el área motora, favoreciendo así su desarrollo integral en las cuatro dimensiones del niño preescolar: afectiva, social, intelectual y sobre todo en la física, que es la que permite al niño toda posibilidad de movimiento que ellos requieren para su desarrollo motriz y todas las actividades de preescolar son dinámicas y por su propia naturaleza activa, deberá utilizarse metódicamente **el juego**, el canto, el ejercicio y todo tipo de manifestación física tendiente al desarrollo de la **psicomotricidad**, ya que un niño que juega, corre, salta, tendrá una maduración motriz más rápida que un niño al que se le impide que realice estas actividades recreativas y que no se dan con el fin de entretener y divertir al niño, sino que tiene otros objetivos de mayor importancia en la formación del niño preescolar; en el desarrollo de sus destrezas motrices que vienen a ser la base del control corporal, que muy difícilmente se pueden adquirir al llegar a la edad adulta.

Recuperar a cada uno de los teóricos y sintetizar sus posturas, nos llevaría a otro momento de análisis.

El conocimiento y aplicación del P.E.P. 92 permitió que el proceso de enseñanza - aprendizaje por parte de la educadora fuera de forma global, ya que Piaget dice que una de las características del pensamiento del niño es el sincretismo, que significa que el conocimiento y la percepción son globales, formando parte fundamental del P.E.P. 92, donde el niño aprende todo conocimiento por medio del juego, ya que representa un aspecto esencial en el desarrollo integral del infante, **"el juego es la vida misma del niño"**, y éste debe ocupar el lugar principal y construir el eje organizador de toda actividad educadora.

Para este ensayo se tomaron las ideas básicas que tienen Jean Piaget, Jerome Bruner y Lev Semionovich Vigostky, referentes al juego y en la cual coincidimos, en que es la actividad básica del niño y que puede servir para todos los fines y muy importantes para educar, desarrollar y promover el desarrollo físico de los preescolares.

"El juego es para el niño su auténtica vida"

BIBLIOGRAFÍA

Aquino, Francisco. **Cantos para jugar**. Ed. Trillas. México, 1985, p. 112.

Bruner, Jerome S. **El juego**. Universidad Pedagógica Nacional (Antología LE 94), México, 1994, p. 370.

Delval, Juan. **El desarrollo humano**. Siglo XXI. Ed. Madrid, 1994, p. 289.

Durivage, Johanne. **Educación y psicomotricidad**. Ed. Trillas, México, 1986, p. 90.

Gimeno Sacristan, José. **Conocimiento e investigación en la práctica pedagógica**. Barcelona. 1990, p. 83.

González Salazar, Judith del Carmen. **Cómo educar la inteligencia del preescolar**. 48 ed. Ed. Trillas, México, 1990, p. 72.

Sefchovich, Galia y Gilda Waisburd. **Expresión corporal y creatividad**. 2ª ed. Ed. Trillas, México, 1998, p. 155.

S.E.P. **Actividades psicomotrices en el Jardín de Niños**. 1991, p. 40.

S.E.P. **Áreas de trabajo**. México, 1992, p. 47.

S.E.P. **Bloque de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de niños**. México, 1993, p. 125.

S.E.P. **Programa de educación preescolar**. Libro 3, México, 1981, p. 143.

Universidad Pedagógica Nacional. **El papel del juego en el desarrollo del niño.**
(Sistema de educación a distancias). México, 1998, p. 224.

Zapata, Oscar. **Juego y aprendizaje escolar.** Ed. Pax México. México, 1997, p. 156.