

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
SERVICIOS EDUCATIVOS INTEGRADOS
AL ESTADO DE MEXICO**

**UNIDAD 151, TOLUCA
SUBSEDE TEJUPILCO**

**"EL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL
DEL NIÑO PREESCOLAR"**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACION**

PRESENTA:

FÉLIX GUILLERMO BENÍTEZ SALGADO

ASESOR PEDAGÓGICO:

RAUL ZEPEDA LOPEZ

TEJUPILCO, MÉXICO

ABRIL DEL 2002

DEDICATORIAS

A MI ESPOSA

Porque eres de esa clase de personas
que todo lo comprende y dan lo mejor
de sí mismas sin esperar nada a cambio...
porque sabes escuchar y brindar ayuda
cuando es necesario... porque te has
ganado el cariño, admiración y respeto
de todo el que te conoce.

A MIS PADRES

Sabiendo que no existirá una forma
de agradecer una vida de sacrificio
y esfuerzo, quiero que sientan que
el objetivo logrado también es de
ustedes, y que la fuerza que me
ayudó a conseguirlo fue su apoyo.

A MIS HERMANOS

A quienes les deseo lo mejor
en sus vidas y que la presente
les sirva de motivación
para que en el futuro
también vean cristalizar
este sueño anhelado.

A DIOS

Quien conoce mi futuro, mi presente
y mi pasado, gracias te doy
por a verme dado la vida
y a ver obtenido
una familia
verdadera.

AGRADECIMIENTOS

A RAÚL

Por ser el asesor, el guía
y el orientador
en la elaboración
y culminación
de la tesis.

A RAUNEL

Por su gran colaboración
y acertadas sugerencias
en la revisión del trabajo
alentándome
a la superación.

A BEATRIZ

Por la intervención pedagógica
en la revisión de la tesis
y por las sugerencias
en el desarrollo
de la misma

A CRISPIN

Por la valiosa ayuda
otorgada en la revisión
del documento
y por las aportaciones
realizadas al presente.

INDICE

Introducción

Capítulo No.1 (marco referencial)

1.1 Planteamiento del problema

1.2 Justificación

1.3 Objetivos

1.4 Contextualización

Capítulo No.2 (marco teórico conceptual)

2.1 El juego en Preescolar

2.2 Juego y Aprendizaje

2.3 Tres Enfoques Pedagógicos Hacia el Juego

2.4 Concepción de juegos

2.5 Programa de educación Preescolar 1992

2.6 Enfoque Propio de Juego

2.7 Aprendizaje y Desarrollo

Capítulo No.3 (metodología de la investigación)

3.1 Construcción Metodológica de la investigación

3.2 La relación de los sujetos con el conocimiento

3.3 Los Maestros y su perspectiva sobre el juego en el nivel preescolar

Conclusiones

Bibliografía

INTRODUCCIÓN

El Tema del Juego en el jardín de Niños, ha precisado de un nuevo planteamiento que responda a las necesidades actuales del Maestro de Educación Preescolar para ser más congruentes con la realidad educativa que se está viviendo hoy en día, es por ello que la presente Tesis, es el resultado de una rigurosa selección de contenidos que responden a las necesidades mínimas requeridas por el lector ó educador para enfrentar el inicio del nuevo milenio, en virtud de que la lectura recoge algunos elementos teóricos de autores vanguardistas, que permiten a su vez generar reflexiones acerca de la práctica docente encaminadas a la transformación e innovación educativa.

Es importante recordar que el objetivo de esta Tesis, es el proporcionar al lector ó educador algunos elementos teórico-prácticos acerca del juego que le permitan resignificar la práctica educativa, por lo que hay que analizar cada rincón de la lectura desde esta perspectiva.

Se puntualiza que el propósito de esta Temática, es colaborar de alguna manera al mejoramiento del trabajo docente, de tal manera que la lectura de la misma podrá ser de gran utilidad para todo lector ó educador.

Así mismo, la Tesis está formada por Tres Capítulos, los cuales describen de manera sencilla y clara, el largo proceso de investigación realizado al juego en preescolar y la vinculación de éste con el desarrollo integral del niño.

Para empezar; el Primer Capítulo lo realice a través de un Marco Referencial, el cual menciona los antecedentes donde fue realizada la investigación, los sujetos que formaron parte de ella, los problemas detectados en relación a la problemática establecida sobre el tema de investigación, la justificación y acreditación del mismo en base a los objetivos, los cuales sirvieron de guía para el desarrollo del trabajo.

El Segundo Capítulo lo integre a partir de un Marco Teórico Conceptual, el cual tiene como finalidad fundamentar de manera teórica los diferentes antecedentes y conceptos relacionados con el juego en preescolar; así como las diferentes posturas de Autores Contemporáneos quienes con sus saberes, conocimientos y elementos teóricos, respaldan y enriquecen el desarrollo de la temática.

El Tercer Capítulo lo forme de la Metodología de Investigación; en este caso fue la Etnografía la cual representa y sustenta a través del método las perspectivas y los comportamientos de los sujetos al interactuar con los objetos, partiendo desde una posición epistemológica en referente a lo que se tiene de lo real; utilizando diferentes técnicas como la observación participante -no participante, los registros etnográficos, las entrevistas escritas y semiestructuradas, las cuales dan el sustento de la investigación.

Así mismo, el trabajo de campo realizado a los sujetos; se hizo a través de registros etnográficos, de entrevistas en el salón de clases y de las opiniones de varios colegas de la región. Todo esto con la intención de conocer la relación existente entorno al juego en preescolar y la posibilidad de utilizar el mismo para la formación Integral de los preescolares; dando respuesta a todas las incógnitas e interrogantes presentadas al principio de la misma.

Al igual, las conclusiones dan un panorama general de la Tesis elaborada en relación a los resultados obtenidos sobre el juego en preescolar y la vinculación de éste con el desarrollo integral del niño.

CAPITULO No.1
MARCO REFERENCIAL

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El diseño de cada uno de los componentes de un currículo no es el simple resultado de abstracciones teóricas y tecnológicas, sino que responde a concepciones muy precisas acerca del niño, de sus necesidades; como y en qué condiciones se produce su desarrollo; cuáles son los procesos y cualidades, entre otros. Sin pretender abordar el problema en toda su dimensión, se trataron todos aquellos aspectos más directamente vinculados con el objeto de mi trabajo.

¿Por qué el juego?

Partí de que, expresada de una forma u otra, la finalidad de la mayoría de los sistemas de educación es lograr personas integralmente desarrolladas que respondan a los valores de la sociedad y sean capaces de contribuir a su progreso. Por ello se partió del hecho de que la personalidad es el resultado del proceso de apropiación de la experiencia social, el cual comienza desde el nacimiento y continúa hasta la edad adulta. Esta apropiación tiene lugar en las diferentes actividades que el hombre realiza y en la comunicación que en ellas establece con sus semejantes. Este tipo de actividades según la psicología marxista son consideradas como fundamentales en cada período evolutivo, ya que contribuyen de manera significativa al desarrollo psíquico y la formación de cualidades de la personalidad, en tanto responden a una necesidad básica en ese momento del desarrollo.

Siguiendo ese enfoque, asumí que la actividad principal para los niños de edad preescolar es el juego; esta consideración no niega la significación de otros tipos de actividad que puedan influir de manera decisiva en esta edad.

La importancia del juego para el niño preescolar es reconocida por todos los sistemas pedagógicos. Se asegura que "es la esencia de la vida"; es tan necesario para el niño como dormir y comer. El juego se reconoce como una actividad indispensable para su desarrollo intelectual y físico, el principal estímulo de la imaginación y un importante medio de aprendizaje.

Sin embargo muchas de las veces tal definición queda en el olvido principalmente en algunas Escuelas, ya que existe una fuerte confianza en los esquemas comerciales los cuales impiden a los profesores advertir las demás oportunidades. Está claro que, mientras persistan los ejercicios de papel y lápiz, y se desprestige o descuide el juego, las oportunidades de los niños y sus destrezas para hallar la resolución de problemas prácticos seguirán siendo limitadas o incluso inexistentes; ya que los problemas que el niño enfrenta tienen su explicación y razón de ser, porque el niño vive en una interacción con objetos y personas. Así, cuando el niño quiere mover, analizar, construir con objetos, son las dificultades a las que él se enfrenta, el echo que el adulto le facilite, lo reprima o lo ignore son otros tantos obstáculos que para el niño son problemas que necesitan solución. Lo cual significa que ¡en ocasiones los adultos olvidamos el encanto de lo sencillo! Pasamos por alto los numerosos acontecimientos que nos resultan corrientes pero para los niños resultan ser de gran importancia.

En buena medida, el arte de tratar a los niños consiste en pensar como tales o, al menos, en comprender lo que opinan. Una vez que el adulto domine ese arte (¡quizá a través de "jugar" con la idea!) empezará a advertir muchas otras posibilidades y potencialidades para las actividades de resolución, de problemas. En efecto, eso supone la necesidad en las Escuelas de considerar ala clase como potencialmente llena de problemas que hay que resolver, desde los de tipo mínimo hasta una perspectiva más amplia, y de proporcionar una estructura estable a partir de la cual los niños puedan explorar objetos, situaciones y acontecimientos.

¡De hecho, todos sabemos que así ocurre en todas las clases, en donde los niños aprenden que las cuatro patas de las sillas deben estar sobre la mesa para lograr una situación equilibrada, que en las estanterías los libros mayores tan sólo encajarán en la balda inferior y que si sólo tienes un peso habrás de optar por regalárselo al líder del grupo y éste te deje jugar! Tal vez los adultos presentes en el aula no piensan suficientemente en la clase, en las necesidades de sus ocupantes y en los problemas que se plantean.

Si bien es innegable que resultaría difícil encontrar un diseño curricular para estas edades donde el juego no estuviera presente, se hace necesario analizar en qué medida está concebida esa presencia: ¿aparece como una actividad más o se manifiesta como un monumento desarrollador por excelencia, es decir, se concibe como una actividad fundamental en la edad preescolar? De ser así, ¿cómo se concreta esa concepción en el diseño y cómo se instrumenta en la práctica?; ¿cuál es su función y cómo influye en la socialización y en el aprendizaje del niño preescolar?

Ante esas interrogantes y problemáticas, acudí a realizar un estudio de tipo etnográfico el cual me sirvió como guía para conocer, comprobar e indagar la función del juego en el nivel preescolar, el puesto que ocupa en el currículo de los docentes, el papel que desempeña en el desarrollo integral del niño preescolar, entre otros.

1.2 JUSTIFICACIÓN

Primeramente esta Tesis fue elaborada con la finalidad de ser alguien en la vida Como ser humano, de continuar con mi preparación y dar un mejor servicio a la niñez mexicana. Es el resultado del esfuerzo, la dedicación y el empeño realizado a lo largo de Cuatro años de estudio y actualización en la Universidad Pedagógica Nacional Sub-sede Tejupilco, los cuales sirvieron para hacer este documento.

También, representa para mí como la culminación de mi carrera, la cual servirá para obtener el Título de Licenciado en Educación Básica y formar parte del Magisterio Federal en el Cumplimiento de las labores educativas ante la sociedad; ya que la sociedad representa a la familia, a la comunidad, al pueblo y son ellos quienes hoy piden una educación de calidad para sus hijos reflejada en la esperanza del Maestro.

Retorno lo anterior como cumplimiento y responsabilidad en mi profesión, haciendo frente a las problemáticas de cualquier institución habidas y por haber no sólo en el ámbito escolar sino en todo lo que engloba a la sociedad, partiendo de mi currículo y mi profesión. Por ello, este documento denominado "El juego en el desarrollo integral el niño preescolar", es el reflejo de una de tantas problemáticas que se viven en torno a la educación de los niños en su proceso de enseñanza-aprendizaje y es una estrategia para que todo maestro transforme, revalore y mejore su práctica educativa ante ellos.

En tanto el juego con sentido pedagógico, tiene por fin procurar el perfeccionamiento del ser humano en sus manifestaciones, respondiendo a una necesidad natural de movimiento y alegría. El primer Punto en común que encontramos es que tanto el juego como el método tienen un fin.

Si nos remitimos a los orígenes de la metodología, vemos que ambos fines son coincidentes, pues es la satisfacción de una necesidad, ya sea aprender a relacionarse, resolver conflictos, adaptarse a la realidad. Si hubiera alguna diferencia, ésta podría ser quizá, que en método el fin es más consciente y puede no partir del propio sujeto (alumno), sino desde el otro (maestro).

Pero de acuerdo a nuestra postura constructivista y piagetiana, los métodos deben responder fundamentalmente a las necesidades de quien aprende, siendo él quien pautará el camino a seguir y no el docente, quien en realidad acompaña y coloca uno que otro ingrediente, que fomenta el crecimiento individual y grupal. El otro aspecto que nos permite analizar y acercar ambos conceptos, es que las ciencias a través de sus métodos, no aspiran únicamente a observar los hechos, sino a clasificarlos y explicarlos.

El niño, a través del juego no aspira sólo a jugar ni observar la realidad, sino que a través de esta actividad la reelabora, la transforma. Ambos podrían ser considerados y analizados como procedimientos ordenados y sistematizados, este último desde el propio sujeto. Si ese procedimiento placentero y natural, al que el niño responde espontáneamente, el docente le agrega la intención lúdica y objetivos claros a su trabajo dentro del salón de clase, el perfeccionamiento humano se daría más placenteramente porque habríamos adoptado un método de trabajo que es propio y adecuado a la vida infantil: **EL JUEGO.**

1.3 OBJETIVOS

- Observar e indagar la función que desempeña el juego en las actividades cotidianas del niño preescolar, las actitudes que demuestra en la manipulación e interacción con los objetos y ver su posible vinculación que establece con los demás niños al estar jugando.
- Conocer si la estrategia didáctica del juego en sus diversos niveles de complejidad permiten el desarrollo psicosocial y el aprendizaje del niño preescolar.
- Establecer cuales juegos pueden ser relacionados con los diversos ámbitos del desarrollo del niño preescolar.

1.4 CONTEXTUALIZACIÓN

COMUNIDAD

La comunidad donde desarrollo mi práctica docente se encuentra en la Región Sur del Estado de México; su nombre es la Cabecera perteneciente al Municipio de Tejupilco y sus límites son: al Norte colinda con la localidad el Puerto, al Sur con Cuadrilla de Martínez, al Este con Pericones y al Oeste con Cañada de Chivas.

Dicha comunidad se localiza a quince minutos de la Cabecera Municipal de Tejupilco, la cual se tiene acceso por medio de la carretera Tejupilco-Luvianos.

Es una comunidad con un número no mayor de trescientos habitantes, su mayoría mujeres y niños, ya que algunos jóvenes y adultos emigran a Estados Unidos de Norte América. Así mismo, la mayor parte de las casas están construidas con material de adobe, teja y lamina de asbesto; cuenta con un Jardín de Niños unitario, una Escuela Primaria, una Telesecundaria y una Parroquia, no posee Delegación. Por eso tiene características de zona rural.

AGRICULTURA

Dentro de las actividades económicas de esta comunidad, en primer lugar encontramos a la Agricultura, en la cual destaca la producción de maíz y frijol de temporal; lo producido les permite comer durante el año y sólo venden porciones pequeñas, para hacer compras esenciales en una alimentación que regularmente es raquítica.

GANADERÍA

En la ganadería existen especies pecuarias, tales como: el avícola, el caprino, el porcino y el equino; cada uno de ellos son alimentados de acuerdo a los diferentes dueños a los que pertenecen y al terreno en que les toca vivir. Así mismo, la mayor parte de los habitantes los cría para consumo propio y no para venderlos ya que cuentan con bajos recursos económicos.

POLÍTICA

En la política encontramos que la gente de la comunidad pertenece a dos diferentes partidos políticos estos son: el (PRI) y el (PRD), en los cuales se apoyan para pedirles alimentos, materiales de construcción para la vivienda, juguetes, entre otros. Todo esto con la intención de mejorar su economía y aprovechar estas dependencias.

Por consiguiente, a pesar de que hay diferencias de partidos no existen controversias ni problemáticas entre los habitantes, cada quien piensa y hace lo que mejor le convenga con su partido sin tener diferencias ni discriminación.

También la comunidad cuenta con un delegado el cual fue puesto por la sociedad fungiendo como autoridad y apoyo de la misma; destacando su labor en servirle al pueblo ya las Escuelas de Gobierno en asuntos que ayuden a mejorar el porvenir y el bienestar de la misma comunidad.

CULTURA

Por otro lado, la cultura que existe entre los habitantes con base a la educación es muy baja empezando por los adultos, algunos terminaron solamente la primaria y otros se quedaron en el camino el motivo la falta de economía, el casamiento prematuro, la agricultura, la ganadería, la emigración, etc. ; sin embargo los jóvenes de hoy tienen más preparación ya que la mayoría de ellos termina la Telesecundaria y algunos siguen estudiando la preparatoria o el bachillerato en Tejupilco con la ayuda de sus padres y los otros no lo hacen por falta de

comunicación entre padres e hijos, por su rechazo a la Escuela, por su crecimiento, o simplemente emigran a Estados Unidos de Norte América.

Dentro de la comunidad toda la gente pertenece a una misma religión que es la católica y cuentan con una capilla para llevar a cabo eventos religiosos. Así mismo, los habitantes hablan el castellano lo que significa que no existe ningún tipo de dialecto o raza étnica.

SOCIAL

En lo social sobresale las costumbres y tradiciones que la gente hace año con año en su comunidad al participar y cooperar de manera voluntaria en actividades de tipo religiosas tales como: la fiesta del señor Jesús, la semana santa, misas de acción de gracias y todo lo referente a lo católico.

También los habitantes apoyan, respetan y participan en las acciones que hacen los maestros de diferentes Escuelas cuando se realizan eventos cívicos, culturales, sociales, educativos, administrativos, recreativos, entre otros, de una manera libre y autónoma.

En lo particular los adultos y jóvenes de familias grandes hacen sus propias fiestas en sus casas, celebrando fechas conmemorativas, religiosas y educativas respectivamente en compañía de Sus familiares, amigos y amistades. Así mismo, aprecian, respetan y conviven con la gente que asiste a esos eventos sociales.

No hay que olvidar que en ocasiones surgen fiestas de esta índole pero de manera publica. Es decir, hacen grandes bailes con grupos musicales en los cuales participa toda la comunidad y localidades aledañas de una manera libre y sin invitación.

ECONOMÍA

En lo referente a la economía la mayor parte de la gente vive al día ya que no existen fuentes de empleo ni trabajos básicos para trabajar a futuro; solamente algunos adultos se alquilan en labores temporales como por ejemplos, en sembrar maíz, trabajar la albañilería,

ayudante general, entre otros. Lo que significa una aportación de salario mínimo que recibe el trabajador durante la semana de trabajo. Al igual se ha observado claramente en algunas familias la mala alimentación que hacen al consumir alimentos bajos en vitaminas, minerales y proteínas provocando la desnutrición de los mismos. Lo mismo sucede con el vestir y el calzar ya que no cuentan con la suficiente ropa disponible ni el calzado suficiente para ponerse diariamente.

Otros adultos no se preocupan por trabajar el motivo es que cuentan con el apoyo de sus familiares que viven en Estados Unidos de Norte América los cuales cada quince días o cada mes les giran efectivo por algún sistema de envío. Pero también van al día aunque con un poco más de calidad en comer, vestir y calzar.

ESCUELA

El Jardín de Niños "FEDERICO FROEBEL" fue fundado en el año de 1990 por la Profesora Evangelina Alcalá Honorato el cual se abrió por las necesidades económicas de la misma, por superarse y tener una preparación pedagógica; Así como también lo requería la comunidad al haber matricula de infantes y no existía Escuela.

Así mismo, la sociedad y la delegación apoyaron a la maestra para instalarla en un local donde impartiría sus clases con los niños; al igual le brindaron un apoyo moral hacia su persona para que se sintiera en confianza con ellos.

El local que le prestaron fue una casa de adobe con techo de teja, dos cuartos, un corredor y un patio; ésta se localiza a 50 metros de la carretera federal.

También la misma delegación le consiguió a la maestra mobiliario de activo fijo en la Presidencia Municipal estos fueron: 2 mesas infantiles, 14 sillas, un escritorio y una silla para maestro; que a la fecha siguen dando mantenimiento ala Escuela.

Posteriormente el Jardín de niños fue dado de alta en el Sistema Federal en las oficinas de los Servicios Educativos Integrados al Estado de México, asignándole la Clave: 15DJN1657K, y registrándolo como Jardín unitario.

De ese tiempo a la fecha se han hecho cambios de directores (as) a cargo de la supervisión escolar ubicándolos (as) en lugares más cerca al Municipio de Tejupilco; la sociedad apoya a la escuela, al docente cuando él les pide que participen en cualquier tipo de actividades tanto fuera como dentro de la misma institución.

NIÑOS

Los niños que asisten al Jardín de Niños son 14 de los cuales están separados por grados y grupos en el salón de clases, los de segundo grado son una mujer y un hombre los dos de 4 años, y en tercer grado son 4 mujeres y 8 hombres mismos que cuentan con una edad de 5 años; Todos ellos a pesar de estar en el mismo salón su aprendizaje es diferente ya que es acorde a su edad y etapa de crecimiento. Es decir, los contenidos que realiza el docente en su práctica con los niños van enfocados según sea el desarrollo y el aprendizaje de cada uno de ellos. Así mismo, Al hacer las acciones educativas los niños salen adelante sin tener problemas ya que durante la práctica los resuelven por sí solos, por la comunicación y colectividad que tienen con sus compañeros de más edad, y por el estímulo del docente.

No nada más se apoyan en el aprendizaje sino también en la manipulación de los objetos donde conviven, comparten experiencias, interactúan, juegan, participan, entre otros; todo esto lo hacen de manera autónoma, creativa y espontánea.

Lo mismo sucede cuando hay actividades en el Jardín y participan los padres de familia, los niños se expresan muy sociables ante ellos ya que los invitan a participar ya convivir de una manera integral; se ve claramente la buena comunicación que existe entre padres e hijos.

DOCENTE

Yo como docente realizo mis labores educativas y pedagógicas en el Jardín de Niños "FEDERICO FROEBEL" del Sistema Federalizado, el cual esta ubicado en la comunidad denominada la Cabecera perteneciente al Municipio de Tejupilco.

Así mismo, funjo como director encargado con grupo, atendiendo a niños de segundo y tercer grado que hacen un total de 14 alumnos. Al igual, mis años de experiencia como docente hasta el momento son cuatro y los he cumplido en el Jardín antes mencionado.

Mis experiencias más relevantes como docente han sido varias; para empezar fue cuando me presente por vez primera al Jardín dejándome sólo el adjunto, no sabia que hacer en ese momento se me cerro el mundo no sabia por donde empezar, no conocía a los alumnos, la metodología, a los padres de familia, a la comunidad, entre otros, es como si te mandaran a la guerra sin fusil. Sin embargo, poco a poco fui agarrando el hilo y entendiendo cada uno de los factores que se aplicaban en el mismo. Por ultimo, otra experiencia fue el conocer de manera especifica la estructuración del Sistema Federal y el programa de Educación Preescolar 1992. Este ultimo lo vengo trabajando desde tiempo atrás cuando empecé mi profesión como docente, el cual me permitió conocerlo, analizarlo y comprenderlo para la puesta en práctica con los alumnos, ya que es el documento oficial que se debe de llevar en cualquier rincón de cada uno de los Jardines tanto Federalizados como del Estado.

CAPITULO No.2
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1 EL JUEGO EN PREESCOLAR

El juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en el niño que cursa preescolar. No obstante, en términos generales, se denomina juego a la actividad placentera que realiza una persona durante un periodo indeterminado con el fin de entretenerse. En el niño 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. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar internamente todas aquellas emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

Así mismo, el Programa de Educación Preescolar (1992), "establece que el juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento sino también el medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio-tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento"¹.

A través del juego el preescolar comienza a entender que su participación en ciertas actividades le impone el cumplimiento de ciertos deberes, pero paralelamente le otorga una serie de derechos.

A través de él se aprenden a acordar acciones, a interrelacionarse, a formar un sentimiento colectivo ya elevar la autoconciencia del niño, la capacidad de seguir al grupo, de compartir ideas, emociones; es decir, formar el sentido social.

¹ S. E. P. "El papel del juego en el desarrollo del niño" en: desarrollo del niño en el nivel preescolar. México, 1992. pp. 16-17.

En esta etapa el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico, ya que durante éste, "el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro; como por ejemplo un bastón, sustituye a otro elemento real (un caballo), y esos objetos cobran un significado en el propio juego, y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica (Vigotsky, 1993)"². Esto asume a una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales y por ende, la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas, así como de estructurar su pensamiento.

Así mismo, el jugar permite al niño con el tiempo el saber diferenciar el juego simbólico (por imitación), al educativo (por aprendizaje), ya que a través de ellos aprende jugando, desarrolla su creatividad, comparte sus ideas con sus semejantes, así como interactúa individual o colectivamente, se socializa, entre otros. Y al mismo tiempo lo encaminan a hacer mejor las cosas, observando, analizando y manipulando de una manera reflexiva lo que está jugando. Es decir, el niño se va formando una percepción clasificadora y modifica el contenido de su intelecto; en este proceso pasa de la manipulación con objetos al pensamiento con representaciones. Tal como lo señala Petrouski (1979), "de las acciones reales con objetos a los que da nuevas denominaciones y por lo tanto nuevas funciones"³.

No hay que olvidar, que "la educación mediante el juego es necesario realizarla de forma tal que los niños no se hartan de ella y se sepa pasar a las actividades programadas (Usova, 1987)"⁴. Por lo tanto, la utilización del juego como medio de educación puede resultar exitosa si se tiene en cuenta que es la actividad propia del niño, y que en él es necesario conservarla y estimularla de manera significativa.

² Delval, J. "El juego" en: El desarrollo Humano. Madrid, siglo XXI, 1994. pp. 283-287

³ Zhukóvskaia. "El juego y su importancia pedagógica" en: Habana, pueblo y educación. 1987. pp. 5-36

⁴ Zhukóvskaia, "El juego y su importancia pedagógica", op. Cit., p. 26

Entonces el juego resulta ser el elemento operativo ideal para que el maestro (a) realice aprendizajes significativos en sus alumnos, ya que la educación no es una serie de contenidos definitivos, sino una búsqueda permanente de transformaciones educativas. Es obvio que cuanto más entendido podamos hacer todo aprendizaje, tanto mejor será. Vale la pena mencionar aquí las acertadas palabras de Vigotsky cuando señala que "el niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica y afirma que puede considerarse el juego como una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vigotsky, 1932)"⁵.

Por ello, es preciso recordar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, el cual afortunadamente también le lleva al desarrollo de sus aspectos afectivo-sociales, psicomotores, creativos, de comunicación y pensamiento; es decir, al desarrollo integral.

2.2 JUEGO Y APRENDIZAJE

Es posible definir el juego infantil como una actividad espontánea y creativa que se realiza por el mero hecho de resultar agradable. Más allá de estos aspectos placenteros y lúdicos, todos los juegos del niño constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida con los que el infante puede medir y expresar sus posibilidades, descubrirse a sí mismo y descubrir también a los demás.

Así pues, hay que destacar en ellos un importante papel estimulador del aprendizaje. El niño, todo el tiempo que está jugando, está a la vez y con ello experimentando, explorando, descubriendo su entorno; de esta forma, sin apenas darse cuenta, aprende y adquiere las nociones de espacio tiempo, conoce y desarrolla su cuerpo y empieza a dar sentido a los objetos, personas y situaciones. Así mismo mediante el juego, el niño hace cosas que le permiten aprender nuevos conocimientos de los anteriores que ya conocía, pero de manera significativa; como nos lo dice Ausubel (1961), "la esencia del proceso de aprendizaje

⁵ Vigotsky, L. S. "El papel del juego en el desarrollo del niño" en: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Crítica, 1988. pp. 141-158

significativo, reside en que ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario (no al pie de la letra) sino sustancial con lo que el alumno ya sabe, señaladamente algún aspecto esencial de su estructura de conocimiento por ejemplo; una imagen, un símbolo ya con significado, un contexto o una proposición"⁶.

¿Por qué se afirma que el niño aprende jugando? A su edad no hay ninguna otra actividad que como el juego le obligue a dirigirse a sí mismo ya unir constantemente la experiencia pasada y la presente; esto le hace sentirse absolutamente motivado e interesado, que no encuentra ninguna traba para dar rienda suelta a su imaginación. Gracias a la actividad lúdica, puede exteriorizar sin límite su curiosidad y satisfacer la necesidad que siente de averiguar y descubrir; y todo ello, al mismo tiempo que le significa una fuente de placer, le ayuda a ganar confianza en sí mismo y en los demás.

Por ello, "para el preescolar el juego es su actividad y su modo de aprender, a través de éste desarrolla destrezas, conduce e interpreta hechos y situaciones, y lleva a cabo comparaciones que le permiten construir paulatinamente su pensamiento; ya que el niño se encuentra en una etapa de desarrollo física e intelectual lo cual tiene la necesidad de moverse y aprender a través de la actividad corporal, ubicándose en su tiempo y espacio respectivamente (Programa de Educación Preescolar, 1992)"⁷.

Por ultimo, el juego resulta ser un instrumento operativo ideal para que el maestro realice aprendizajes significativos con sus alumnos, ya que la educación no es una serie de aprendizajes significativos, sino una búsqueda permanente sobre temas que se encadenan simultáneamente unos con otros; una escuela que continua formando un pensamiento estático, basado en la memorización de conocimientos definitivos de un saber otorgado respecto a cualquier error, es sancionado, resulta ser un anacronismo en el mundo de hoy.

⁶ Medina, R. "El juego en el aprendizaje constructivo" en: Ediciones Braga S. A., Buenos Aires, 1993. pp. 38-41

⁷ S. E. P. "Jugar es aprender" en: Manual técnico pedagógico para el preescolar rural. México, 1991. pp. 19-23.

2.3 TRES ENFOQUES PEDAGÓGICOS HACIA EL JUEGO

Al decir tres enfoques pedagógicos hacia el juego, nos estamos refiriendo a diferentes autores clásicos como son: Piaget, Vigotsky y Wallon, donde señalan la importancia del juego dentro del proceso de desarrollo infantil del niño de edad preescolar, caracterizándolo en diferentes perspectivas con base a los estudios realizados sobre diferentes infantes, ya las prácticas realizadas en cada uno de ellos.

Dicho lo anterior, se empezará por hablar a cerca del juego, según el enfoque de Piaget (1946), el cual nos dice "el juego es una actividad que tiene el fin en sí misma. El sujeto no trata de adaptarse a la realidad sino de recrearla, con un predominio de la asimilación sobre la acomodación, así mismo considera al juego como una práctica que permite la construcción del pensamiento en el niño"⁸.

Piaget encuentra en los juegos infantiles tres grandes tipos de estructuras que permiten caracterizarlos y por lo tanto clasificarlos: el ejercicio, el símbolo y la regla.

El juego de ejercicio, surge por el placer funcional que se logra una vez adquiridas las habilidades que permite superar una dificultad determinada. Durante los primeros 18 meses del desarrollo casi todos los motores incorporados se van a ejercitar por el placer lúdico que generan (tocarse un pie acostado).

Por consiguiente, en los juegos simbólicos el niño logra sustituir y representar una situación vivida por una supuesta, gracias a la utilización de ficción y símbolos propios, estas primeras acciones simbólicas se originan aproximadamente a la mitad del segundo año y lo ejemplifica así (la caja de cartón en un camión). Una etapa superior se inicia aproximadamente entre los 4 y 7 años; y los juegos simbólicos anteriores comienzan a desaparecer para ser reemplazados a su vez por otros juegos simbólicos o juegos de imitación, los cuales conducen a que el símbolo vaya perdiendo su característica deforme de la realidad, para convertirse poco a poco en una simple representación de la realidad o copia imitativa.

⁸ Delval, "El juego", op. Cit., p. 26

Por otro lado el juego de regla, es la actividad lúdica de los seres socializados e incorpora en su estructura al juego simbólico. Es decir, que el juego reglado es la culminación de los procesos lúdicos, y se consolida progresivamente durante el periodo formal abstracto, ya que surge a la edad de los 7 años y continua durante toda la vida adulta en forma de deportes; es decir, que la regla y la organización de la actividad grupal surgen como una transacción entre la imperiosa necesidad de afirmación individual y la necesidad de convivir e interactuar socialmente, ya la vez afirmarse de forma individual en la colectividad.

En suma, el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño ya cada estadio le corresponde un tipo de juego; a un que la categoría del juego pueda aparecer a diferentes edades según la sociedad que se trate, el orden de aparición será siempre el mismo.

Para Vigotsky (1993), "el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios del propio. Vigotsky se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala como los objetos, por ejemplo un bastón, sustituye a otro elemento real (un caballo) y esos objetos cobran un significado en el propio juego lo cual contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica. Los objetos simbólicos cobran un significado en el juego a través de la influencia de los otros"⁹.

En cierto sentido, un niño cuando juega es totalmente libre de determinar sus propias acciones. Sin embargo, en otro sentido esta libertad no es más que ilusoria, ya que sus acciones se hallan subordinadas al significado de las cosas y el pequeño se ve obligado a actuar en consecuencia.

De tal manera que a través del juego, se crea una relación entre el campo del significado y el campo visual; es decir, entre situaciones imaginarias que solo existen en el pensamiento y situaciones reales.

Por otro lado Wallon (1984), establece que "el juego se asemeja a una exploración jubilosa o apasionada que tiende a probar todas las posibilidades de la función. El juego mismo

⁹ Ibid, p. 26

resulta del contraste entre una actividad liberada y aquellas a las que normalmente se integran, evoluciona entre oposiciones y se realiza superándolas"¹⁰.

Por eso, el niño que distingue todavía de manera deficiente entre la causalidad objetiva y la causalidad voluntaria, entre las obligaciones inevitables y las aceptadas, juega a sustraerse de esas normas haciendo trampas. En buena lógica corta así el juego de raíz y lo niega en su principio en realidad tiende solo a desplazarlo mediante la sustitución de un objetivo por otro; pero de hecho su tentativa de burlar la vigilancia de los otros participantes en el juego, despierta en ellos el espíritu de pelea con lo que las reglas asumen un rigor absoluto y formalista, toman un aspecto de la imitación que es lo contrario de la incitación que deben realizar en acciones plenamente libres en el campo de funciones clasificadas con claridad. El resultado es definitivo: la ruptura entre los jugadores y el descontento recíproco, el juego a dejado de ser tal y se a convertido en lo contrario.

Las reglas del juego a menudo constituyen una organización del azar y compensan así, lo que el simple ejercicio de las actitudes podría tener de monótono y aburrido.

Es claro y relevante el panorama que nos muestran los autores a cerca del juego, así como coinciden al decir que es un factor determinante dentro del desarrollo del niño y que en sus primeros años de vida, él juega de manera simbólica (por imitación), a través de situaciones imaginarias que solo existen en su pensamiento; pero conforme se desarrolla, el juego se vuelve constructivo, normativo, socializador, dentro de su conocimiento intelectual, así sucesivamente asta llegar ala edad adulta.

2.4 CONCEPCIÓN DE JUEGOS

De los primeros estudiosos del juego y el que realizó un trabajo más considerable fue el escritor alemán Groos (1849), el cual sostiene que "el juego es necesario para la maduración y que es un fenómeno que esta ligado al crecimiento del niño"¹¹. Por lo tanto el juego funge

¹⁰ Henri, W. "El juego" en: La evolución psicológica del niño. Barcelona. Crítica, Grijalbo, 1984. pp. 52-56.

¹¹ Ibid, p. 26

como la principal herramienta para el desarrollo físico-intelectual del infante en sus primeros años de vida.

Otro punto de vista con relación al juego es el de Lesgaft (1878), "donde considera a los juegos de movimiento como uno de los medios más importantes de la educación física en el niño. En estos juegos los niños adquieren resistencia y coordinación de los movimientos, ya que fortalecen su organismo".¹²

Por ello, los juegos organizados son para el maestro de escuela, de un, apreciable valor educativo y un gran complemento para la educación física en general. Sptizy (1988), ha subrayado la importancia del juego al decir: "el juego en la gimnasia y la gimnasia en forma de juego, viene a ser formula de la educación física"¹³.

En suma, el juego es un gran auxiliar del maestro, tanto para conocer como para controlar a sus alumnos; los pequeños incontrolables, entran por medio del juego sin darse cuenta a la disciplina general del grupo. Es decir, posee una considerable importancia que cumple una finalidad sino necesaria por lo menos útil dentro de la práctica ya que se convierte en un factor interesante, divertido, agradable y con ciertas normas serias; Como nos dice Chatau (1987), "posee muy a menudo reglas severas, comporta fatigas ya veces conduce al agotamiento"¹⁴.

Podríamos creer por otra parte que por fin contamos con la solución radical para todos los problemas educativos, dado a que psicólogos y pedagogos se afanan hoy en día por demostrar que el juego es natural en el niño y que en el hombre es una actividad de base de la que no se puede prescindir.

Así mismo Ushinski (1987), señala "la educación mediante el juego es necesario realizarla de forma tal que el niño no se harte de ella y sepa pasar a las actividades

¹² Ibid, p. 26

¹³ D. E. F. "Los juegos recreativos" en: Recopilación de juegos organizados y deportivos para escuelas de nivel elemental. Toluca, México, 1979. pp. 5-9.

¹⁴ Chatau, J. "Porqué juega el niño" en: Psicología de juegos. Buenos Aires, Kapelusz, 1987. pp. 11-27

programadas"¹⁵ Por ello, la utilización del juego como un medio de educación puede resultar exitosa si se tiene en cuenta que es la actividad propia del niño y que la independencia en él es necesario conservarla y estimularla.

Lo anterior, se enriquece con el pensamiento de Froebel (1826), al decir "el juego correctamente entendido y correctamente cultivado abre en el niño una mirada a todos los mundos para los cuales tenemos que educarlo. Él consideraba el juego como: el grado más alto del desarrollo infantil, del desarrollo humano de esta época, porque es una libre expresión del interior; el juego es la más limpia y espiritual creación del hombre y forma parte de toda la vida interior, secreta y natural del hombre"¹⁶.

De tal manera que durante el siglo XVIII, ya se consideraba al juego como la principal actividad del niño y que a través de él, el pedagogo desarrolló un modelo espiritual en el infante, con base a los jardines de infancia que él fundó en ese entonces y al trabajo que hizo sobre la educación del hombre. Sin embargo, el juego se puede definir ampliamente como el conjunto de las actividades en las que el organismo toma parte sin otra razón que el placer de la actividad en sí. Es decir, cumple tal vez hasta con una función biológica en el sentido de que todos los órganos y capacidades tienen necesidad de ser usados para que no se atrofien.

Por otro lado, la psicología gen ética ha demostrado que el juego espontáneo en la vida infantil es el medio que posibilita, que se ejerce la iniciativa y se desarrolle la inteligencia, en una situación donde los niños están naturalmente motivados para el juego. "La evolución del juego está íntimamente relacionada con todo el desarrollo evolutivo del niño, el juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil; por que para el niño es un instrumento de afirmación de sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también le ayuda a planear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia (Piaget, 1946)"¹⁷.

¹⁵ Ibid, p. 26

¹⁶ Editorial Uribe y Ferrari Editores. "Revista del correo del maestro", Año 4, Número 43, México D. F., Diciembre de 1999, pp. 24-40.

¹⁷ Zapata, O. "El aprendizaje por el juego en la escuela primaria" en: Editorial Pax, México, 1989. pp. 17-37

El juego siempre está relacionado con el éxito actual, con la proeza presente. Por medio del juego, el niño conforma la base de la futura personalidad y a la vez, como bien lo demostró Freud (1842}, "es el mejor elemento de equilibrio psíquico en el niño"¹⁸.

En conclusión, todos los niños del mundo juegan y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Un niño que no juega, es un niño enfermo de cuerpo y de espíritu.

2.5 PROGRAMA DE EDUCACIÓN PREESCOLAR 1992.

(PERSPECTIVA DE LA SEP.)

Para tener una mayor visión acerca de la educación del niño en el Jardín unitario, se parte del Programa de Educación Preescolar (1992), "el cual fue elaborado por personal de la Dirección General de Educación Preescolar incorporada ala SEP y con la colaboración del Consejo Técnico de la Educación.

El programa establece entre sus principios, el respecto a las necesidades o intereses de los niños. Así como a la capacidad de expresión y juego, favoreciendo su proceso de socialización. Así mismo, los fines que fundamenta el programa son los principios que se desprenden del Artículo Tercero de nuestra Constitución.

En efecto, el Artículo Tercero señala que la educación que se imparta tendrá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano; es decir, propone el desarrollo armónico del individuo. Por otra parte, señala la "convivencia humana" como la expresión social del desarrollo armónico, tendiendo hacia el bien común"¹⁹.

¹⁸ Chatau, J. "El juego del niño" en: Psicología del niño. Buenos Aires, Nova, 1969. pp. 209-229

¹⁹ S. E. P. "Programa de educación preescolar" en: Planificación General del Programa, Libro 1. México, 1981. pp. 11-13.

Es por ello que el niño preescolar es una persona que expresa a través de distintas formas, con una intensa búsqueda de satisfacciones corporales e intelectuales en todas sus dimensiones (afectiva, social, intelectual y física) en relación con su medio natural y social, entendiendo por social aquello esencialmente humano que se da en las relaciones entre personas las cuales constituye mutuamente. Es decir, el niño va construyendo su identidad, una identidad que tiene connotaciones tanto positivas como negativas, agradables o problemáticas, que serán su carta de presentación ante otros y que, sumada a experiencias posteriores, le va dando la sensación de dominio, seguridad, competencia, fracaso o incapacidad.

A medida que el niño crece, el medio natural y social se desarrolla y rebasa los límites de la familia y el hogar. Las experiencias y relaciones se hacen más ricas y diversas en todos los sentidos por los afectos de personas que antes conocían, por los ámbitos de la sociedad y de la naturaleza que va conociendo, su ingreso a la escuela entre otros. Si bien el núcleo afectivo sigue siendo su padre, madre y hermanos, todo ese mundo exterior de personas, situaciones y fenómenos que se le presentan, pasa a ser objeto de curiosidad, de sus impulsos de tocar, explorar, conocer; es así como se va construyendo el conocimiento.

El desarrollo de la inteligencia tiene por su parte, una dinámica específica que no está ligada de los efectos. El conocimiento no es ajeno a la realidad de cada individuo. Está condicionado por las personas, situaciones y experiencias del entorno; esto explica en parte las diferencias entre un niño y otro, entre personas de grupos sociales y culturas distintas.

Otros fundamentos teóricos que marca el programa de preescolar son: el juego, la creatividad y el lenguaje, los cuales considera factores importantes dentro del aprendizaje y desarrollo del niño.

El 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 niños o adultos pueden crear y usar toda su personalidad. Puede ser también el espacio simbólico donde se crean los conflictos, donde el niño elabora y da un sentido distinto a lo que le provoca

sufrimiento o miedo, y volver a disfrutar de aquello que le provoca placer.

Crear significa de alguna manera, inscribir los sentimientos, afectos e impulsos; el juego, creación por excelencia, puede considerarse como un texto donde se puede leer ese mundo interno, lo que el niño siente y piensa.

Inventar, que forma también parte del espacio del juego, significa comprender y por lo tanto estar en el campo del saber, del aprender.

Se puede ser creativo en cualquier actividad de la vida cotidiana, al hacer o representar en forma original, aquello que tiene un sentido personal. De ahí que una creación pueda ser cualquier cosa que un niño produzca y que tenga que ver con su modo personal de ver la vida y la realidad que lo rodea.

La capacidad de jugar con el lenguaje y de sonreír son indicadores muy importantes del desarrollo del niño. Un niño que sufre emocionalmente ve afectado su juego y su lenguaje. Hablar por lo tanto, no puede estar dissociado del jugar ni del crear. Las palabras guardan un significado profundo para el niño; con ellas el niño juega: juega con el hablar, habla jugando y juega con los significados.

2.6 ENFOQUE PROPIO DE JUEGO

El juego puede ser intuitivo antes que ser enmarcado, ser disfrutado antes que entendido; vivido antes que decodificado. Por eso es necesario jugarlo, disfrutar su efecto y resistir la zozobra de no tener definiciones acabadas a la mano que lo vuelvan objeto de los conocimientos y sujeto de nuestros diccionarios. Se puede hablar de juego; se puede decir, por ejemplo, que es algo que misteriosamente reúne a la persona, junta su voluntad, sus movimientos y su inteligencia lo cual le permite expresarlos totalmente en un solo acto personal, que puede ser también grupal. Se pueden nombrar palabras relacionadas con el juego: risa, pasión, entrega.

Se pueden anotar efectos resultantes que aparecen cuando acaba el juego: alegría,

satisfacción, conocimiento, energía, pertenencia. Podríamos decir que el juego es el bienestar en el que se forja el carácter de los niños.

A partir del momento en que los niños cobran control de sus movimientos, el juego se convierte en un poderoso instrumento para su desarrollo. Jugando los niños descubren sus potencias, ubican sus límites, dominan su espacio, conocen los objetivos y las personas que los rodean y se asumen como parte de un mundo dado. Jugando, los niños cobran destreza en sus movimientos y convierten el perder y el ganar en un asunto habitual. Desmitifican la victoria y la celebran con humildad, asumen la derrota sin frustración, como un evento relacionado con el mero hecho de estar vivos. Ejercitan su capacidad de arriesgarse, su tolerancia ante la incertidumbre y muy fundamentalmente, aprenden a imaginar, a construir, a crear.

En el juego se aprende a resistir la tensión, a desechar lo cierto, a esperar lo incoherente, lo sorprendente, lo súbito ya recibir/0 de igual a igual, con imaginación y sin esquemas de comportamiento prefijados, así como con respuestas nuevas. El niño que juega favorece la construcción de una mente científica empeñada en arriesgar la certeza y descubrir conocimientos nuevos.

En suma, el juego es pues un tipo de actividad extremadamente importante en el curso de toda la infancia. Es universal y se da en todas las civilizaciones y culturas conocidas. Las especies animales más evolucionadas también juegan, tanto los progenitores como las crías como éstas por si mismas y entre ellas.

2.7 APRENDIZAJE Y DESARROLLO

El niño es una unidad indisoluble constituida por aspectos distintos que pueden o no presentar diferentes grados de desarrollo, de acuerdo con sus propias condiciones físicas, psicológicas y las influencias que haya recibido del medio ambiente. Por esta razón se considera al niño como una "unidad biopsicosocial".

En este sentido, el desarrollo del niño implica dinámicas biológicas, psicológicas y sociales interdependientes entre sí, las cuales se proyectan en su manera de actuar; es decir, se expresan como un todo, dando cuenta a su vez de que el niño se manifiesta integralmente de manera diferente en cada momento de su vida diaria.

Así mismo, varios autores como Piaget, Wallon y Vigotsky, reconocen que el desarrollo del niño debe ser integral con base a los estudios realizados en cada uno de ellos. El primer estudio que se realizó en este sentido, parte de la postura de Piaget (1959), quien señala "al aprendizaje como una función del desarrollo evolutivo; es necesario que el niño cuente con ciertas estructuras, ciertos esquemas, la maduración de algunas funciones, para que pueda lograr determinados conocimientos, destrezas motrices o hábitos"²⁰.

La adquisición de un conocimiento implica su asimilación a los esquemas interpretativos previos de un niño ya la eventual modificación de éstos, según fueron incorporados. Por lo que los esquemas de asimilación del niño de acuerdo al momento de desarrollo definen su competencia para el aprendizaje de los contenidos de la enseñanza; estos se encuentran condicionados para ser abordados por el niño, de acuerdo a su capacidad operatoria.

Al igual, la epistemología genética (teoría evolutiva del conocimiento), considera al conocimiento como un proceso de estructuración, ya que el conocimiento se logra en la medida en que el sujeto construye estructuras adecuadas para captar o comprender la realidad; siendo el mismo juego un elemento esencial para comprender y asimilar esa realidad. Sin embargo, también el desarrollo infantil es un proceso dinámico, complejo, continuo e inacabado, que está en continua construcción y reconstrucción, con ritmos, formas y expresiones variadas, tanto en cada niño o niña como sujeto individual.

También Wallon (1968), nos dice "tanto el cuerpo como el mundo son experiencias correlacionadas, por comenzar en el sincretismo inicial, del cual posteriormente se irán discriminando; así mismo, señala con mucha razón que el cuerpo se proyecta hacia el mundo y

²⁰ Medina, "El juego en el aprendizaje constructivo" op. Cit., p. 28

el mundo se introyecta en el cuerpo"²¹; es decir, el desarrollo de cada niño puede representarse mediante una curva continua desde los tanteos extraños e imperfectos del comienzo hasta el empleo de sus actitudes según las necesidades y circunstancias que en él se ameriten.

Otro punto de vista es el del investigador Vigotsky (1934), quien nos dice "el aprendizaje del niño comienza mucho antes del aprendizaje escolar. El aprendizaje escolar jamás parte de cero; por ejemplo, el niño comienza a estudiar aritmética, pero ya mucho antes de ir a la escuela ha adquirido cierta experiencia referente a la cantidad, ha encontrado ya varias operaciones de división y adición, complejas y sencillas; por lo tanto el niño ha tenido ya una pre-escuela de aritmética, y el psicólogo que lo ignorase estaría ciego"²².

Esto quiere decir, que el niño cuenta ya con conocimientos previos cuando asiste por vez primera a la escuela y que el aprendizaje se da antes de que el niño llegue a ella. Por lo tanto el aprendizaje escolar orienta y estimula procesos internos de desarrollo; la tarea real de un análisis del proceso educativo consiste en hallar el surgimiento y la desaparición de estas líneas internas de desarrollo en el momento en que se verifican, durante el aprendizaje escolar.

Dicho de otro modo, el aprendizaje y el desarrollo no entran en contacto por vez primera en la edad escolar sino que están ligados entre sí desde los primeros días de vida del niño. Considerado desde este punto de vista, el aprendizaje no es en sí mismo desarrollo, pero una correcta organización del aprendizaje del niño lleva al desarrollo mental y activa todo un grupo de procesos de desarrollo; y esta actuación no podría producirse sin el aprendizaje.

²¹ Ibid, p. 27.

²² Vigotsky, L. S. "Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar" en: Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. México, 1993. pp. 284-294.

CAPITULO No.3
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 CONSTRUCCIÓN METODOLOGÍCA DE LA INVESTIGACIÓN

Este estudio fue realizado desde un enfoque de la investigación etnográfica en educación.

Pero asumí el enfoque etnográfico desde una posición epistemológica que implica aceptar conscientemente una correspondencia entre teoría, método y procedimientos. Significa explicitar los criterios epistemológicos desde los cuales se llevó a cabo la investigación o dicho de otro modo explicitar como se definió la relación entre sujeto y objeto de conocimiento. Dicha relación tiene como referente la concepción que se tiene de lo real.

En este caso entiendo el proceso de conocimiento (investigación) como construcción y existencia de lo real independientemente del sujeto, pero ininteligible sin la actividad transformadora del sujeto sobre el objeto. El objeto no puede ser aprendido en su totalidad; para aprehenderlo el sujeto construye su objeto de conocimiento (recorte de la totalidad) y lo hace desde ciertas concepciones. El objeto no se presenta de modo inmediato al sujeto, este lo construye. En este sentido no hay verdad poseída por el objeto, esta "verdad" se construye en la relación de aprehensión del objeto por el sujeto. Así, conocer es construir conocimientos sobre sectores de la realidad; es construir y no descubrir.

En este proceso la teoría juega un papel definido. Cómo se asume que la investigación es un proceso de construcción y que ésta se hace desde ciertas conceptualizaciones se asume también que éstas están presentes siempre: desde el momento en que se registra, se discriminan unidades de análisis y se organizan los registros hasta el momento de hacer los análisis más generales de lo observado.

La teoría no se concibe como "marco " teórico sino que se asume que está constituyendo toda la construcción, como punto de partida y de llegada; como constitutiva del cuerpo de la investigación.

El papel que en este proceso investigativo se le atribuye a la teoría tiene que ver también con cierto concepto de "dato empírico" que se maneje: como aprehendido directamente por los sentidos del observador o como construcción. Desechamos el primer caso que es la base del enfoque empiricista. Optamos por el segundo caso en el cuál el proceso es más complejo, pues tampoco se trata de caer en un racionalismo en el cual la teoría se sobre impone como explicación totalizante de la realidad.

Se trata de utilizar la teoría a modo de poder conceptualizar lo observado sin tapar los "datos empíricos" con una explicación en la cuál éstos desaparecen. No se trata de que lo observado sirva como lugar de comprobación de la teoría; se trata de buscar ese difícil pero posible equilibrio entre la utilización de las teorías de modo que permitan conceptualizar las prácticas sin negarlas. Quién hace etnografía debe mantener una "vigilancia" permanente acerca de dos peligros: el empirismo y el racionalismo. La negación de la teoría y la sobredeterminación de la teoría, dos caras de la misma moneda. Hacer etnografía implica moverse entre la trivialidad y la mitificación de las prácticas, entre la reflexión y la reconceptualización permanente.

Las nuevas conceptualizaciones que se hacen, a partir de ciertas teorías, permite conocer o "ver" en lo observado aspectos que de otro modo pasan desapercibidos. Asumir reflexivamente dimensiones que se mantenían en la inflexibilidad e incluso los supuestos mismos desde los cuáles se está conociendo permite una actitud crítica frente a la construcción. La teoría juega en este proceso el papel de abrir horizontes de comprensión.

La observación participante y la entrevista, técnicas identificadas con el enfoque etnográfico que se utilizó en este estudio, se hacen desde la perspectiva que hasta ahí hemos descrito. Así mismo, Spindler y Spindler (1992), "nos dicen que para una buena etnografía, se requiere de la observación directa. No importa con que instrumentos, sistema de codificación, aparato de registro o técnicas sean utilizadas, la primera obligación del etnógrafo es permanecer donde la acción tiene lugar y de tal forma que su presencia modifique lo menos posible tal acción de tal manera que se promueva el despliegue del conocimiento cultural en su forma más

natural posible"²³. Esto significó para el investigador una gran responsabilidad ya que estuvo al pendiente de que su presencia no modificará los acontecimientos que se estaban realizando en ese momento por los sujetos y fue cauteloso ala hora de observar ó entrevistar a los mismos.

Aunque la observación constituye el corazón de la etnografía pura, la mayor parte del trabajo de investigación está basado principalmente en las entrevistas, ya que "el objetivo de la entrevista es el de captar lo que se encuentra en el interior de los entrevistados, sin la colaboración ni la distorsión que el entrevistador pueda imprimirle; el investigador debe registrar impresiones de la disposición del entrevistado, la actitud de éste respecto de la investigación y en general respecto del investigador (Woods, 1986)"²⁴. Todo esto constituyó a una forma continua de disciplina para el investigador, así como aun marco esencial para la plena comprensión de los datos obtenidos.

El estudio etnográfico se hace a partir de un "contacto prolongado con asuntos pequeños con el fin de poder realizar una descripción analítica (Geertz, 1973)".²⁵

Para realizar este "contacto prolongado" se eligió como referente empírico el Jardín de Niños "FEDERICO FROEBEL", el cual se localiza en la comunidad denominada la Cabecera perteneciente al Municipio de Tejupilco. Esta elección se hizo con el fin de poder observar por "contraste" la manera de ¿cómo se desarrolla el juego en preescolar?, ¿cómo es aplicado el juego y qué importancia le da el docente en su práctica cotidiana?, ¿cómo es considerado para el infante dentro de su desarrollo integral?, entre otros.

Para ello se realizaron veinticinco observaciones de salón de clases, desde Enero a Junio del 2001 (descontando quince días de vacaciones); al recortar el objeto de estudio, una gran parte de los registros y los análisis de ellos, finalmente, no fueron incorporados en este estudio. Además, se realizaron entrevistas semi-estructuradas a compañeros maestros de la región con la intención de conocer su perspectiva acerca del juego en preescolar. Las entrevistas,

²³ Ediciones Aljibe. "Enfoques en la investigación cualitativa" en: Metodología de la investigación cualitativa. Málaga, 1996. pp. 32-48.

²⁴ Woods, P. "La escuela por dentro" en: La etnografía en la investigación educativa. Barcelona, Paídos, 1993. pp. 15-29.

específicamente las realizadas a los niños, fueron muy iluminadoras respecto del sentido que los sujetos le otorgan a diversos aspectos de la realidad al jugar con los objetos.

Este estudio ha sido realizado en un largo proceso de trabajo de campo y aún más largo período de sucesivas etapas de análisis. Pretende haber construido algunas de las tantas interrogantes y expectativas que se tienen acerca del juego en preescolar, la vinculación de éste con los sujetos y la manera en como es considerado por ellos dentro de su práctica cotidiana, la cual se vive hoy en día en el salón de clases.

Por último, para mayor entendimiento y comprensión a la lectura en los registros etnográficos, se dan a conocer series de letras (A-Aristeo, B-Brenda, BN-Brenda Nancy, C-Cristian, E-Elizabeth, I-Imelda, S-Sebastián, Y-Yesica, NS-Niños, M-Maestro) como claves que representan a los niños en cada uno de los registros y el movimiento que hacían éstos; la intención es que no se pierda la secuencia en la cual se dio el juego.

²⁵ Geertz, C. "La interpretación de la cultura" en: Libros básicos, N. Y., 1976. p. 73.

3.2 LA RELACIÓN DE LOS SUJETOS CON EL CONOCIMIENTO

JUEGO EDUCATIVO: LOS TITERES DE PAPEL.

MATERIAL: CARTULINA.

ALUMNOS: 2do. y 3ro.

NS: Maestro queremos jugar con estos.

M: Qué son estos.

B: A la mamá.

BN: Hay que tener todos igual, empieza a contar y a repartir el material.

I: Se enoja porque le quitaron títeres.

I: Ya no me voy a juntar contigo.

E: Hay que tener iguales melita.

I: Se le olvida el enojo y empieza a jugar con sus títeres.

Y: Se une a sus compañeras y empieza a jugar con ellas.

A: De igual manera.

C: También.

M: Pero toman otro tipo de juego.

M: Por qué no juegan a los títeres.

A: No quiero maestro.

C: Yo tampoco.

S: Es que no quería.

M: Agarran los ensambles y empiezan a jugar.

M: Ha que juegan.

S: Al carrito.

A: Al carrito.

C: Al carrito.

M: Sebastián que lleva tu carro.

S: Gas y gasolina.

C: Gas y gasolina maestro.

A: Gasolina.

M: Para qué quieren el gas y la gasolina.

C: Para vender a la gente y para los carros.

S: Para la gente y para los carros.

A: Para llevar el gas en los carros.

M: Todos juegan en el espacio del salón.

I: Observa las imágenes y las clasifica.

E: Finge ser el personaje del perro.

B: Me va a morder el perro.

M: Corren alrededor de la mesa.

I: Intercambia sus personajes con Elizabeth.

E: Cuenta los títeres con sus manos.

BN: Hay que seguir jugando.

M: Juegan con sus personajes e intercambian los mismos

A través del diálogo.

M: Los otros siguen jugando por todo el salón.
M: Todo se termina cuando expreso, salgamos al recreo.
NS: Recogen sus juegos y los guardan donde los tomaron.

El juego de los títeres permitió a los alumnos manipular diferentes objetos, los cuales permitieron desarrollar su imaginación a través de las actividades lúdicas que ellos mismos realizaron y confrontaron con la realidad. Es decir, a pesar de ser un juego, los infantes lograron vincular éste con la vida real, imitando a varios personajes como por ejemplos; **(B)** tomar el papel serio de la mamá, **(E)** ser el perro bravo, **(I)** la hija alegre, **(A)**, **(C)**, y **(S)**, los repartidores de gas, **(BN)** la abuelita, entre otros; son la comedia de las actividades adultas. "El niño se prepara para ellas, sin hacerlas realmente, pero ejecutando las capacidades que necesitará más adelante para llevarlas acabo (Herbert Spencer, 1855)"²⁶.

Así mismo, los niños desarrollaron diferentes habilidades motoras durante el tiempo que estuvieron jugando las cuales permitieron, el poder armar sus carros con los ensambles, desplazarse en espacios largos, cortos y reducidos por todo el salón, y las niñas en mantener por un tiempo los títeres estáticos, dando vueltas por las mesas.

También se compartieron experiencias y creatividades al dramatizar ó escenificar los personajes de la familia, lo de los carros, la carretera, entre otros; así como vincularse de manera social y colectiva para enriquecer mejor el juego. "No cabe la menor duda de que el juego es un modo de socialización que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta (Bruner, 1986)"²⁷.

Es importante tomar conciencia de ello, para saber cuanta competitividad estamos fomentando en los niños. Cuando menos para no hacerlo en grado tan alto que llegue a ahogar el carácter libre y espontáneo de aquel niño.

²⁶ Garvey, C. "Qué es el juego infantil" en: El juego infantil. Madrid, Morata, 1983. pp. 40-44

²⁷ Bruner, J. "Juego, pensamiento y lenguaje" en: Acción, pensamiento y lenguaje. México, Alianza, 1986. pp. 211-219.

JUEGO EDUCATIVO: LA COMIDITA.

MATERIAL: PLASTILINA, CUBOS DE MADERA, PLUMONES
Y TAPAS DE GARRAFÓN.

ALUMNOS: 3ro.

M: Ha que van a jugar.

BN: Ha la comida.

E: A las tortillas.

M: Hacen bolitas de plastilina y las aplanan con los cubos.

BN: Maestro que quiere de comer.

M: Lo que sea.

BN: Una torta con huevo y chile.

M: Con lo que quieras.

E: Ponle chile.

BN: De cuales de los picosos o de los que no pican.

BN: De cuales maestro.

M: De los que pican.

BN: Comienza a pintar de color verde las tortas.

E: Ya tiene hambre maestro.

M: Sí.

M: Que les echaron a las tortas.

BN: Chile y huevo.

M: Cuantos huevos le echaron.

BN: Cinco.

M: Cuantos son cinco, díganme con sus manos.

BN: Cuenta sus dedos de la mano.

BN: Así son cinco y alza su mano.

M: Ahora tu Elizabeth.

E: Yo no se maestro.

BN: Le agarra la mano y le dice aquí son cinco.

M: A ver cuantas tortas hicieron.

BN: Cinco.

BN: Cuenta las tortas una por una.

M: Elizabeth cuantas tortas hiciste.

E: Las pone en su mano y empieza a contarlas.

E: Son seis maestro.

E: Las pone en la tapa de garrafón y me las da para que me las coma.

BN: Apúrese a comer.

M: Simulo comerlas.

E: Falta que se coma las mías.

M: También me las como y me ven comer.

BN: Le gustaron.

M: Sí, estaban ricas.

M: Guardan su material y expresan, ya terminamos de jugar maestro.

(E) y (BN), decidieron jugar con varios objetos (mencionados anteriormente), los cuales sirvieron para crear, imitar e inventar comida; misma que se llevo a cabo a través de un proceso de elaboración manual, simple y sencillo, ya que las niñas fueron libres de hacer las cosas a su modo.

Durante el juego que realizaron las niñas, también se observó que existía una buena comunicación verbal en ambas lo cual permitió enriquecer mejor el juego y utilizar adecuadamente los diferentes materiales. Así mismo, utilizaron su creatividad e imaginación en la elaboración de las tortas, en la manera de hacerlas y en los ingredientes que les pusieron.

El juego les permitió explorar y experimentar con los diferentes materiales para llevar a cabo el proceso de las tortas y la culminación de las mismas. Por eso, "el juego es placentero, divertido. Aún cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es elevado positivamente por el que lo realiza (H. Jackson, 1983)"²⁸. Esto quiere decir, que a pesar de que no se contó con el suficiente material adecuado para jugar a la comida, las niñas lograron realizar el mismo en base a su capacidad creadora.

²⁸ Garvey, "qué es el juego infantil" op. Cit., p. 48

JUEGO EDUCATIVO: LAS FIGURAS DE ENSAMBLES.

MATERIAL: PLASTICO.

ALUMNOS: 2do. Y 3ro.

M: Jugaremos con los ensambles.

NS: Sí maestro.

M: Todos los niños agarran sus ensambles.

M: Nadie tiene la misma cantidad.

A: Yo jugare a los carros.

S: Yo también.

M: Empiezan a construir sus carros con los ensambles.

S y A: Juegan con los carros por todo el salón.

M: y tu Cristian a que jugaras.

C: Yo jugare al avión.

M: Construye su avión con los ensambles.

C: Imita ser él un avión moviéndose con su avión construido.

M: Se mezcla con sus compañeros y forman un equipo.

M: Mientras las niñas construyen una casa con los ensambles.

Y: Hicimos una casa maestro.

M: Para qué quieren la casa.

I: Para jugar a la comidita.

E: Ya las mamás.

M: Quién será la mamá.

I: Yo maestro.

M: Quién el papá.

E: Yo maestro y Yesíca la hija.

M: Juegan durante un tiempo al igual que los niños.

El juego realizado por los niños producía además de gozo, imaginación y creatividad, por haber hecho varios símbolos y representaciones con los objetos, los cuales tenían un significado y un nombre para ellos, como ejemplos; la construcción de los carros que hicieron (**A**) y (**S**), el avión que hizo (**C**), la casita armada por (**E**), (**I**), y (**Y**). Sin embargo, los infantes también desarrollaron habilidades lingüísticas, porque al estar jugando cada uno ellos imitaba y transmitía sonidos típicos como el de un avión, el de un carro, entre otros.

Se ve claramente la socialización y participación que hay en todos los niños al estar jugando e interactuando unos con otros en la manipulación de los objetos, ya que a través de ellos recae toda la alegría y el placer de ese momento creativo e imaginativo de cada uno de los niños.

Por ello Vigotsky (1993), "nos dice que el juego es una actividad social en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios. Es decir, un bastón sustituye a otro elemento real (un caballo) y ese objeto cobra un significado en el propio juego lo cual contribuye al desarrollo de la capacidad simbólica"²⁹.

²⁹ Ibid, p.26

JUEGO EDUCATIVO: DOMINO DE FIGURAS GEOMETRICAS.

MATERIAL: CARTULINA ENPLASTICADA.

ALUMNOS: 3ro.

A: Maestro quiero jugar a esto.

M: Cómo se llama.

BN: Domino de figuras.

M: Quieren jugar a este juego.

NS: Sí, maestro.

A: Yo reparto las cartas.

M: Empieza a repartir de derecha a izquierda dándole a cada niño una carta y vuelve a repetir hasta terminar las cartas.

B: Hay que contar las cartas.

M: Todos cuentan las cartas una por una en voz alta y se convencen que tienen Igual de cartas.

A: Tira la primera carta en el centro de la mesa.

S: Por qué tiraste.

A: Porque yo les di las cartas.

S: Me toca a mí y pone otra carta.

S; Tírale Cristian.

C: No tengo de esas.

E: Yo si tengo, tira otra igual para seguir el juego.

BN: Sigo yo y pone su carta.

A: No se parece a las otras, y quita la carta.

M: Por qué no es igual Aristeo.

A: No tiene el mismo color y no es igual.

BN: Ve sus cartas y hace el cambio de carta para poner otra.

A: Esa si es.

B: Sigo yo y avienta su carta.

A: Me toca a mí y tira su carta

S: Voy yo.

C: Sí, tengo de esas y coloca su carta.

E: Yo no tengo.

BN: Yo si y pone la carta.

B: No tengo de esas, viendo sus cartas y las del juego.

A: Yo sí, gane.

M: Por qué ganaste Aristeo.

A: Porque se me acabaron las cartas.

S: Hay que jugar otra vez.

M: Revuelven las cartas en circulo y Sebastián las toma para repartirlas.

M: Se repite la misma actividad y el seguimiento del juego hasta que sale Un ganador que fue en este caso Brenda Nancy.

En base al interés ya los conocimientos que tenían cada uno de los niños, el juego se convirtió para ellos en algo serio y significativo; ya que por sus normas marco pautas de inteligencia y seriedad para que éste no se alterara o modificara.

El juego era tan normativo que hasta los mismos infantes tales como (A), (E), (C), y (BN), estaban al pendiente de cada una de las acciones que realizaban sus demás compañeros lo cual les permitió, corregir errores al tirar una carta por otra, llevar un orden, un seguimiento, y un control en el juego. "El niño ama la regla, en ella encuentra el instrumento más seguro de su afirmación; por medio de ella manifiesta la pertenencia de su ser, su voluntad, su autonomía (Chatau, 1987)"³⁰.

Los niños demostraron ese interés por participar colectivamente, ya que cada quien conocía el procedimiento al estar jugando y las normas que se integraban en el mismo. Sin embargo, aún así no les gustaba perder y demostraban su enojo por no a ver ganado, pero esto se olvidaba cuando volvían a jugar y veían que otro ganaba; creían que a cada quien le llegaría la suerte esperaban su turno para que les tocará y tomaban en cuenta esa ilusión de que alguno de ellos ganaría; caso que en algunos no llego y optaron por ser los perdedores. Así mismo, los niños también comprendieron que "la regla implica una regularidad impuesta por el grupo y su violación representa una falta (Piaget, 1974)"³¹. Esto resultó para ellos de gran utilidad ya que les permitió respetar las acciones al momento de estar jugando.

³⁰ Zapata, "El aprendizaje por el juego en la escuela primaria" op. Cit., p. 34

³¹ Piaget, J. "La clasificación de los juegos y su educación a partir de la aparición del lenguaje" en: La formación del símbolo en el niño. México, F. C. E. pp. 146-199.

JUEGO EDUCATIVO: LA MÚSICA.

MATERIAL: CAMPANAS, SONAJAS, GÜIROS, CASCABELES.

ALUMNOS: 3ro.

M: Cómo se llama el juego.

BN: La música.

M: Brenda Nancy que es la música.

BN: La música es divertir.

M. Cómo te diviertes. BN: Jugando con estos.

M. Qué son estos.

BN: Las sonajas, las campanas, los cascabeles, los güiros.

M: Elizabeth, cómo se tocan las campanas.

E: Así, hace movimientos con ambas manos.

M: Cómo se tocan las sonajas.

BN: Agarra las sonajas y las mueve con las manos.

M: Cuál es el sonido más fuerte, el de las sonajas o el de las campanas.

BN: Agarra las campanas.

E: Las sonajas.

BN: Hace movimientos con las manos y las campanas.

E: Los hace con las sonajas.

M: Cuál de los dos hace más sonido.

M: Cuál se escucha más.

BN: Las campanas.

M: Ahora de los cascabeles a los güiros.

M: Cuál se oye más.

BN: Este mero y señala el güiro.

E: Sí ese maestro.

M: De que color son las campanas.

BN: Verdes.

M: Elizabeth de que color son las campanas.

E: De fierro.

M: De que color son los güiros.

BN: Amarillo.

M: y los cascabeles.

E: Azul.

BN: Rojo.

M: Cómo se hace la música.

BN. Empieza a tocar las campanas.

E: Las sonajas.

M: Las tocan por un rato.

M: Canten un canto.

BN: Caminito a la escuela maestro.

M: Empiecen.

BN y E: Mueven sus instrumentos y transmiten el canto con la boca.

M: Lo hacen rápido pero entendible.

BN: Ya maestro.

E: Ya me canse.

BN: Yo también.

M: Guardan los materiales en sus lugares y termina el juego.

Las niñas **(BN)** y **(E)**, supieron identificar los diferentes sonidos producidos por los instrumentos ya la vez lograron distinguir el más fuerte y el menos débil según la asimilación en ellas. Al igual, las dos participaron de manera autónoma y creativa en la manipulación de los instrumentos y en la creación del canto, logrando el poder mezclar sonidos rítmicos y sonidos lingüísticos.

También el juego permitió desarrollar habilidades motoras con las manos a la hora de estar tocando los instrumentos en un tiempo considerado lo cual ocasiono en las niñas cansancio y optaron por terminar el juego.

Por eso "el juego es serio, posee muy a menudo reglas severas, comporta fatigas ya veces conduce al agotamiento. No es una simple diversión es mucho más (Chatau, 1987)"³². Esto quiere decir, que a pesar de ser lúdico también encamina al aprendizaje significativo; en este caso a la distinción de sonidos graves y agudos de los instrumentos ya la identificación de cada uno de ellos.

³² Chatau, "porqué juega el niño" op. Cit. ,p.33

JUEGO EDUCATIVO: LAS MUÑECAS

MATERIAL: MUÑECAS DE PLASTICO, PINOS DE MADERA, DOMINO
DE MADERA y TASAS DE PLASTICO.

ALUMNOS: 2do. Y 3ro.

M: Ha que van a jugar.

BN: A muñecas, reparte los materiales a sus dos compañeras.

I: Da de comer a la muñeca con una tasa de plástico.

M: Que le das de comer a la muñeca.

I: Leche.

BN: Llena una caja de madera con tasas.

I: Vuelve a dar de comer a la muñeca, ahora con un pino de madera.

BN: Habla por teléfono con la caja del domino.

A. Junta las dos muñecas y las acomoda en una caja de tomate.

A: Reparte a Elizabeth figuras de madera.

I y BN: Hablan por teléfono y dialogan mutuamente, se ven ambas a la cara y terminan de hablar.

BN: Saca las muñecas y le da una a melita, las cargan para dormir las.

E: Intenta serrar la caja del domino y no puede.

E: Se la da a Brenda Nancy y ésta la cierra sin dificultades.

M: Imelda que está haciendo tu muñeca.

I: Esta despierta.

M: y la tuya Brenda Nancy.

BN: Esta dormida.

E: Destapa la caja e intenta cerrarla, y logra cerrarla.

M: Las niñas platican y juegan con los objetos mutuamente

BN: Carga a su muñeca y le da de comer con una tasa.

I: También.

M: Que les dan de comer a las muñecas.

BN: Leche.

I: Maestro, leche.

I: Le presta la muñeca a Elizabeth.

E: Prepara una mamila con varios objetos, simulando llenarla.

E: Le da de comer a la muñeca.

M: Termina el juego durmiendo a las muñecas.

El juego permitió que las niñas interactuaran de manera colectiva, individual y libre entre ambas al estar jugando y al estar manipulando los objetos; esto favoreció en gran parte a su afectividad de cada una de ellas ya que formaron un grupo social interactivo y comunicativo durante el tiempo que jugaron. Así mismo, se observo que las niñas (**BN**), (**I**) y (**E**), tenían una gran imaginación y creatividad al simular que les daban de comer a sus muñecas lo cual

significo para ellas una gran alegría y entusiasmo.

También experimentaron y clasificaron los diferentes objetos que tenían en la mesa. Es decir, separaban los materiales de plástico por un lado y los materiales de madera por el otro; esto lo hacían con el fin de no revolverlos ya cada objeto tenía un significado relevante para las niñas por ejemplo, un teléfono, una leche, una mamila, una comida, entre otros.

Por ultimo, "jugar a la madre ya la hija, es ejercitarse en el plano de lo imaginario para la realización concreta futura (Groos, 1899)"³³. En consecuencia, se puede concebir al juego como un rodeo que conduce finalmente ala vida seria.

³³ Ibid, p. 33

JUEGO EDUCATIVO: LA GALLINA CIEGA.

MATERIAL: UNA CAMPANA y UN PAÑUELO.

ALUMNOS: 3ro.

M: Ha quién tapamos los ojos.

E: A mí maestro.

A: Empieza a tocar la campana.

E: Busca el sonido de la campana.

A: Trata de moverse para no ser agarrado por Elizabeth.

BN: Le quita la campana a Aristeo y la suena en otra dirección.

E: Se para y busca el sonido de donde viene.

BN: Le da la campana a Sebastián y éste se cambia de lugar para tocarla.

S: La suena fuerte para que Elizabeth identifique el sonido.

M: Mientras los demás niños se siguen moviendo de manera circular, para que no los agarre Elizabeth.

E: Vuelve a identificar el sonido y se desplaza rápidamente en esa dirección.

S: Se mueve de ese lugar y no logra alcanzarlo.

C: Toma la campana y la suena fuerte.

E: Se vuelve a parar y escucha el sonido cercas, hace un movimiento rápido y logra atrapar al de la campana.

M: Dinos quién es él de la campana.

E: Lo empieza a tocar por su cara y su ropa, pero no logra adivinar.

C: Soy yo, Cristian.

E: Termina por descubrirse los ojos y ve a Cristian.

M: Los dos se ríen y Elizabeth le da el pañuelo a Cristian.

C: Se lo pone y el juego empieza de nuevo.

A través del sonido de una campana se puede identificar el mismo con los ojos serrados y distinguir de donde proviene. Por eso durante el juego la niña (**E**) realizó diferentes desplazamientos en lugares cortos y largos respectivamente para localizar al que traía la campana, así como se tardo para atraparlo al que la tenia. Lo cual significo que por su ineficiencia al tener los ojos tapados no le permitía atraparlo rápidamente. Pero sin embargo aún así la niña (**E**) demostraba mucha habilidad corporal al estar jugando con sus compañeros.

Por ultimo, la niña (**E**) mostraba alegría y entusiasmo al estar jugando pero a la vez desesperación por no agarrar a ninguno de sus compañeros ya que estos no se dejaban atrapar, ya medida que pasaba el tiempo el juego se convertía para los infantes más interesante los cuales participaban de manera individual y colectiva por todo el espacio del corredor demostrando ese placer y ese gozo en los rostros de cada uno de ellos y en su imagen corporal

JUEGO EDUCATIVO: DOMINO DE ANIMALES DOMESTICOS.

MATERIAL: CARTAS DE PLASTICO.

ALUMNOS: 3ro.

BN: Reparte las cartas a Elizabeth.

E: Cuenta sus cartas una por una y expresa son quince.

BN: Hace la misma operación y dice son trece.

BN: Hay que tener iguales Elizabeth.

E: Reconoce tener más y le da a Brenda Nancy dos cartas.

M: Las dos cuentan sus cartas una por una en la mesa y exclaman

Ya tenemos iguales.

BN: Yo tiro primero y pone una carta en la mesa.

E: Sigo yo.

M: Coloca una carta para seguir el juego.

BN: Me toca a mí y tira una carta.

BN: Le dice a Elizabeth, busca una carta que sea igual a la que yo tire.

E: Revisa todas sus cartas y observa la que tiro su compañera.

E: Es esta y pone su carta.

E: Te toca Brenda.

BN: Observa sus cartas y coloca la carta en el juego.

M: Las niñas platican mientras juegan, hablan de las imágenes de los animales

Que tienen sus cartas.

E: Hay que seguir jugando.

E: Tira su carta y la coloca con las demás del juego.

E: Exclama vas Brenda.

BN: Y no tengo esa carta.

E: Yo sí.

M: Se la enseña a Brenda y la pone en el juego.

E: Tú tienes de esas Brenda.

BN: Sí, si tengo y coloca la carta.

M: Las niñas siguen jugando hasta que Elizabeth dice gané.

BN: Por qué ganaste.

E: Es que ya no tengo cartas.

BN: A mí me quedan dos.

E: Sí pero yo ya no tengo.

M: Brenda Nancy reconoce que perdió y las dos juntan las cartas

Para guardarlas en su caja de madera, esta es la señal de que el juego

Terminó.

Al jugar con el domino, las niñas (**BN**) y (**E**), encontraron que éste les permitía marcar pautas de reflexión sobre las cartas que no tenían. Es decir, a la niña que le tocaba tirar y no contaba con esa carta, volvía a tirar la que tiro antes que ella; o sea tiraba dos veces y seguía el juego.

Las niñas estaban respetando normas al jugar lo cual permitía llevar acabo una regularidad en sus acciones para seguir jugando. Esto significa, que "en la situación original las reglas operan de forma condensada y abreviada (Koffka, 1988)"³⁴. Por lo tanto, el juego está más de la recopilación de algo que ha ocurrido realmente que de la imaginación. Es más bien memoria en acción que una situación nueva e imaginaria.

³⁴ Vigotsky, "El papel del juego en el desarrollo del niño" op. Cit., p. 27.

JUEGO EDUCATIVO: LA LOTERIA.

MATERIAL: CARTULINA.

ALUMNOS: 2do. Y 3ro.

M: Haber busquen sus maicitos para jugar.

A: No los encuentro.

C: No están maestro.

BN: Yo se donde están y los encuentra en el área de naturaleza.

BN: Empieza a repartir los maíces a sus compañeros.

A: Me diste muy poquitos.

C: Pónselos en la cartita.

BN: Ya vez te sobraron.

E: Yo tengo artos.

Y: Da me unos a mí.

BN: Le da un montón a Yesíca.

BN: Empieza a jugar aventando las cartas.

BN: Cada vez que tira la carta los niños ven la imagen y la distinguen Con su carta que tienen.

A. No tengo esa Brenda.

A: Tu si la tienes Cristian.

C: Ve que sí la tiene y coloca un maíz en la imagen.

C: Te voy ganando Aristeo.

BN: Al momento de aventar una carta ve su carta de Yesíca y la apoya Para que no se le pasen.

M: Todos los niños juegan de manera colectiva y se apoyan unos a otros, Así mismo, dialogan sobre cual carta ya paso y cual no, poniéndose a la Expectativa cuando Brenda Nancy tira las cartas.

A: Me faltan dos para ganar.

A: Ve a Cristian y le dice te faltan muchas.

C: Sí pero te voy a ganar.

E: A mí me falta una.

BN: Ha Yesíca también.

BN: Tira la carta.

M: Todos la ven.

A: Es la mía, gane.

M: Todos voltean haber la carta de Aristeo para saber si era verdad que con Esa carta él ganaba.

BN: Si él ganó.

M: Los demás están de acuerdo que él ganó y aceptan la derrota.

En el transcurso del juego los niños demostraron mucha participación y cooperación entre ambos para jugar el mismo de manera colectiva; lo cual implicó obtener conocimientos significativos de aprendizaje. Es decir, que cuando **(BN)** aventaba las cartas todos los niños **(A)**, **(C)**, y **(E)**, las observaban y sino las tenían en sus cartas veían las cartas de los otros los cuales ayudaban colocando un maicito, esto se repetía varias veces porque a los niños más pequeños se les pasaban las cartas.

También comprendieron que el juego contaba con normas que cumplir las cuales sobresalieron al final cuando sólo hubo un ganador y los demás respetaron esa decisión.

Así mismo, Piaget (1937), nos dice "la situación ideal para aprender es aquella en que la actividad es tan agradable, que el que aprende la considera a la vez, trabajo y juego"³⁵. Esto quiere decir, que algunos niños por ser pequeños presentaban dificultades al estar jugando las cuales superaban con la colaboración de los niños más grandes al ayudarles a identificar cada una de las imágenes que tenían en sus cartas. Esto resultaba agradable y divertido para ambos.

³⁵ Kamii, C. y Devrie, R. "El juego" en: La teoría de Piaget y la educación preescolar. Madrid, 1991. pp. 20-23.

JUEGO EDUCATIVO: ROMPECABEZAS.

MATERIAL: FOAMY.

ALUMNOS: 3ro.

M: Qué estas armando Brenda Nancy.

BN: El autobús.

M: Tu Aristeo qué estas armando.

A: La flor, pero no puedo armarla.

BN: Arma rápidamente el autobús y le dice ha Aristeo te gane.

A: No puedo armar la flor.

E: Te ayudo.

M: Los dos tratan de acomodar las piezas.

M: Mientras Brenda Nancy toma otros rompecabezas, ahora son de madera.

M: Aristeo ya armaste la flor

A: No se puede.

M: Por qué no se puede Aristeo.

A: Porque se hace volteado.

M: O sea los colores de la flor están colocados hacia abajo.

M: Brenda Nancy arma la flor, podrás.

BN: Deja un momento los rompecabezas de madera y toma el de la flor.

M: Brenda Nancy y Aristeo empiezan ha armar la flor y la construyen pero todas

Sus partes quedan boca abajo.

BN: Ya terminamos maestro.

M: Pero no se ve la flor, esta blanca. BN: Así queda.

M: No, se tiene que ver sus colores.

BN y A: Agarran la flor y la voltean boca arriba, ya pudimos maestro.

M: Quién armo la flor.

BN: Yo mero.

M: Si Aristeo, ella armo la flor

A: Brenda, mientras guarda el juego en su lugar.

BN: Ya hay que trabajar maestro.

M: Bien guarden todo.

Los juegos que jugaron los niños fueron de inteligencia y habilidades, los cuales se desarrollaron a través de la práctica y solamente **(BN)**, pudo jugarlos adecuadamente, lo cual significa que fue la única en armar y desarmar los mismos con facilidad; pero también ayudo a sus compañeros **(A)** y **(E)**, a construir los suyos ya que estos no lograban entender el mecanismo para poder terminar el juego.

Esto ocasiono que el juego se volviera más experimental e interesante para loS niños en la construcción del mismo ya la vez, que reconocieran quién fue el ganador y quién fue el perdedor, aceptando la derrota.

Lo anterior concluye con las palabras de Lallemand (1980) al decir, "el juego es el terreno de experimentación de los niños. En él aprenden -tanto a niveles cognoscitivos como afectivos -los papeles que la colectividad espera que asuma"³⁶.

Por ello, **(BN)** colaboró para ayudar a sus compañeros y éstos sobresalieran con el apoyo que ella les brindó. Es decir, que a través de la intervención de su compañera los niños entendieron que era difícil seguir intentando y por rendimiento dejaron que ella lograra armar la flor. Esto dio como resultado en los niños un gran avance de aprendizaje ya que al estar uniendo las partes de la flor ellos observaban detalladamente como **(BN)** colocaba cada una de ellas con sus manos lo cual permitió en los niños aprender ese tipo de procedimientos; mismos que experimentaron al día siguiente y éste fue positivo.

³⁶ Reboredo, A. "El jugar es un acto político" en: El juguete industrial. México, 1983. pp. 17-63.

3. 3 LOS MAESTROS Y SU PERSPECTIVA SOBRE EL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR

Al respecto, también realice dos tipos de entrevistas; las escritas y las semiestructuradas: las primeras se hicieron en base a un cuestionario estructurado el cual fue repartido a diferentes maestros, quienes contestaron el mismo a través de sus experiencias y años de servicio. Las segundas fueron realizadas con una micrograbadora la cual permitió grabar de manera entendible las entrevistas realizadas a otros diferentes maestros, utilizando el mismo cuestionario.

El fin de las entrevistas fue para saber, conocer y descubrir la función que desempeña el juego en el nivel preescolar a partir del currículo de los profesores de este nivel; tomando como base sus conocimientos, experiencias y años de servicio en el magisterio.

Los resultados adquiridos de estas dos entrevistas son los que a continuación se mencionan, teniendo como sustento las preguntas que se hicieron a los encuestados.

1.- ¿Cómo consideras el juego en tu profesión?

La mayoría de los encuestados respondieron que el juego es la base, el método, el elemento, el medio, para que los niños puedan adquirir mejores aprendizajes significativos.

Sin embargo, además de obtener buenos resultados con el juego, no debemos olvidar que es algo natural que se da en la vida del ser humano y el cual permite satisfacer sus inquietudes y necesidades al estar interactuando con los objetos.

"A vosotros corresponde elegir los trabajos apasionadamente, adecuados a los niños, útiles y eficaces, y en los que su realización aparece como una luz salvadora (Freinet, 1993)"³⁷. Lo esencial es abrir la brecha y entrar en un camino luminoso que permita audacias en el comportamiento de los seres humanos.

³⁷ Freinet, C. "El juego" en: El equilibrio mental del niño". México. Laíá, 1993. pp. 146-163.

2.- ¿Qué es el juego desde el punto de vista didáctico?

Ellos contestaron, que son un apoyo para realizar las diferentes actividades en el aula y que a través de los diferentes materiales lúdicos, los niños manipulan, aprenden, crean, descubren, imitan, experimentan, entre otros, de manera social y colectiva. "Los juegos educativos no presentan sino un momento del aprendizaje; pero si se emplean como es debido, un momento capital (Decroly, 1986)"³⁸. 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. En tanto, la profesión docente se ejerce en un marco que predetermina en buena parte el sentido, dirección e instrumentación técnica de su contenido.

3.- ¿Por qué juega el niño preescolar?

Los resultados fueron; que el niño pasa por diferentes etapas como por ejemplos, la lactancia, el gateo y conforme se desarrolla su cuerpo va adquiriendo nociones de ansiedad y curiosidad sobre los objetos que tiene a la vista. Lo cual significa que por naturaleza el niño juega desde temprana edad y que a través del juego él interpreta su realidad, transformándola en simbolizaciones las cuales permiten la socialización, integración y colectividad, con los niños del grupo al que pertenece. "Para los niños, el juego es una forma de vida natural, una forma de vida inconsciente de preparación para la vida (Heller, 1977)"³⁹.

4.- ¿Qué es para ti el juego infantil?

La mayoría contesto; el juego infantil es parte del desarrollo integral del niño y es el instrumento de satisfacción en el cual al infante le resulta ser placentero y divertido; ya que por ser lúdico, lo conduce a una serie de procesos y cambios.

Sería entonces "una fuente infinita del potencial del hombre (Erikson, 1988)"⁴⁰, capas de

³⁸ Decroly, O. y Monchamp, E. "El juego educativo" en: Iniciación a la actividad intelectual y motriz. Madrid, Morata, 1986. pp. 25-34.

³⁹ Heller, A. "El juego" en: Sociología de la vida cotidiana. Barcelona, Península, 1997. pp. 372-376.

⁴⁰ Erikson, E. H. "Juego y actualidad" en: Juego y desarrollo. México, Crítica, Grijalbo, 1988. pp. 113-128.

cultivar facultades que parecen servir al dominio de un complejo desarrollo. Es decir, la inteligencia se va desarrollando en relación con las posibilidades experienciales que se viven y el nivel que se va alcanzando implica diferentes formas de pensamiento.

5.- ¿Cuál o cuáles son los juegos que utilizas con mayor frecuencia con los niños del jardín y en qué momento?

Todos dijeron; en preescolar existen diferentes tipos de juegos los cuales son: el juego simbólico (por imitación), el juego de ejercicios (físico), los juegos educativos (de mesa), los juegos organizados (por grupo), los tradicionales (clásicos), entre otros. Todos ellos son utilizados de acuerdo al tipo de actividades programadas por los docentes y al rol al que representan en cada proyecto educativo.

"Desde este punto de vista, el educador activo es una pieza clave en el proceso educativo y no simplemente, como a menudo se piensa, un maestro que cae en el extremo opuesto de dejar en libertad plena a los niños (González, 1988)"⁴¹.

6.- ¿Los utilizas en tu práctica cotidiana?

Ellos contestaron; que por lo regular se utilizan diario ya sea para integrar al grupo y estos participen, para fomentar la socialización en ellos, para la introducción de contenidos educativos, para simples relajamientos, o para tener niños activos. En tales circunstancias, el educador, al aprovechar el espíritu de investigación de los niños, debe proponer ingeniosos juegos experimentales con anticipación para que le permitan enriquecer y mejorar el potencial de los niños en sus actividades cotidianas.

7.- ¿Qué resultados obtienes de ellos?

Los entrevistados respondieron; a través de los diferentes juegos se logran resultados cualitativos en los niños. Es decir, el jugar permite al niño enriquecer su formación y personalidad de manera integral lo cual significa que la actividad lúdica resulta ser el camino apropiado para introducir y aplicar contenidos educativos, ya que los niños son dueños del

⁴¹ González, J. Del C. "Cómo educar la inteligencia del preescolar" en: Manual de actividades cognoscitivas. México, Trillas, 1988. pp. 21-66.

ambiente en que se encuentran allí ejecutan actividades que tienen significado y son reales. "A medida que el pequeño experimenta el éxito por medio del juego, su confianza, su sensación del poder y su iniciativa se fortalecen (Ramsey y Bayles, 1989)"⁴².

8.- ¿En qué favorece esta actividad lúdica a los niños?

En incrementar y fortalecer las dimensiones de su ser, (afectiva, social, intelectual y física), las cuales vienen siendo el resultado del potencial de cada niño preescolar. El juego se disfruta, en relación a éstas, como un respiro y un impulso; ya que es un fenómeno psicológico capaz de englobar muchas funciones de la persona y de integrar las valencias. 'El juego es fenómeno abarcativo, que aflora y se manifiesta en casi todos los aspectos de la dinámica evolutiva para darle un margen de libertad, y concurre a definir la especificidad subjetiva (Perucca, 1987)"⁴³. Por ello, la actividad lúdica crea en el niño un espacio de libertad para aprender a determinar ya 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.

9.- ¿Qué tipos de habilidades se adquieren en los niños a través del juego?

Las respuestas a las que llegaron fueron las siguientes: a través del juego los infantes adquieren varias habilidades como son; las lingüísticas, las físicas, las intelectuales y las psicomotoras, Todas ellas conducen a la formación de los niños y son la parte medular de su desarrollo integral. Con justa razón se puede decir que "el juego es el mejor elemento de equilibrio psíquico en el niño, asegura la base de la personalidad (Chatau, 1969)"⁴⁴, y busca ante todo una afirmación como global de sí.

10.- ¿Cuáles son las actitudes que demuestran los niños al jugar?

Respondieron que ellos son alegres, participativos, comunicativos, imperativos, egoístas, serios, sociales, autónomos, líderes, creativos, afectivos, entre otros.

⁴² Ramsey, M. E. y Bayles, K. M. "Valores y propósitos del juego" en: El jardín de infantes, programas y practicas. México, Paidós, 1989. pp. 84-86.

⁴³ Perucca, A. "Dimensión lúdica y génesis de la relación" en: Génesis y desarrollo de la relación educativa. Buenos Aires, Nueva Visión, 1987. pp. 91-114.

Esto se debe a que el juego infantil puede prescindir de accesorios, de juguetes, de objetos concretos, de representaciones, de símbolos, los cuales vienen a satisfacer los intereses y las necesidades de cada niño; así como a representar diferentes estados de ánimo según sea el tipo de juego al que están jugando. "El juego de los niños testimonia ante todo el impulso propio de la especie humana, ese impulso mediante el cual el hombre siempre trata de superarse (Chatau, 1969)"⁴⁵.

11.- ¿La enseñanza y el aprendizaje se adquiere a través del juego?

Los educadores respondieron con exactitud al decir que el juego va enfocado a un aprendizaje ya una enseñanza, pero todo depende de la forma en que lo trabaje el maestro. Es decir, el tipo de aprendizaje escolar que los profesores desean promover a sus alumnos; la actividad lúdica resulta ser la más eficaz que el hecho de enseñar directamente las destrezas. "El rol del profesor consiste en garantizar que, en el contexto escolar, el aprendizaje sea continuo y evolutivo en sí mismo y abarque más factores que los puramente intelectuales (Feitelson, 1989)"⁴⁶.

Los factores intelectuales se combinan con los emocionales, sociales, físicos, estéticos y morales para crear un constructor total de aprendizaje. Cada uno es interdependiente y se halla interrelacionado para lograr una persona de pensamiento racional y divergente que posea la capacidad de resolver los problemas y polemizar en un sin número de situaciones y actividades. El nivel de semejante operación depende sin duda de las relaciones, edad, etapa de desarrollo y experiencia del niño.

⁴⁴ Chatau, "El juego del niño" op. Cit., p. 35

⁴⁵ Ibid, p. 35

⁴⁶ Moyles, J. R. "Juego y trabajo" en: El juego en la educación infantil y primaria. Madrid, Morata, 1990. pp. 24-47.

CONCLUSIONES

En este trabajo he abordado la relación que existe entre sujeto y objeto de conocimiento, a través del llamado juego en preescolar. Puedo concluir diciendo; el sujeto por naturaleza y cultura tiende a ser social e interactivo desde su infancia hasta su adolescencia; y el juego resulta ser parte de su desarrollo integral. Es decir, a través del juego el niño desarrolla sus potencialidades, emociones, sentimientos, inquietudes y necesidades, hacia diferentes objetos relacionados con el medio en que vive; ya que el juego en preescolar es ante todo un excelente medio para conocer al niño tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales.

Por ello, la investigación partió desde esa naturaleza la cual nos permite observar e indagar los diferentes potenciales de los niños preescolares a través del juego, podemos decir con justa razón que la actividad lúdica sobresale en el ser del niño en cada momento ya sea por la manipulación de los objetos o en la vinculación con sus semejantes de manera integral.

Estoy de acuerdo con lo que dice Vigotsky (1932), "el niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica y afirma que puede considerarse el juego como una actividad capital que determina el desarrollo del niño"⁴⁷. Siendo él quien tiene las facultades para aprender algo que no conocía y que jamás se le olvidara, su inteligencia le permite analizar, explorar y reflexionar cautelosamente en cada momento de su vida.

Gracias a la observación del juego ya las entrevistas realizadas, podemos ver como el niño manifiesta avances en su desarrollo social, afectivo, intelectual, físico y en la práctica de valores; lo que permite identificar las limitaciones que presenta y que habrá de tomar en cuenta para mejorar la metodología en la construcción de contenidos innovadores, los cuales permitirán enriquecer y fortalecer esa educación deseada desde hace tantos años.

⁴⁷ Moyles, J. M. "Resolución del problema a través del juego" en: El juego en la educación infantil y primaria. Madrid, Morata, 1990. pp. 71-83.

En consecuencia, el juego resultó ser con base al estudio realizado; el elemento ideal para que los educadores y educadoras transformen su práctica docente, ya que la mayoría dice trabajarlo; pero no es lo mismo decir que hacer. Es cuestión de hacer conciencia en nosotros mismos y saber valorarse así mismo como ser humano para valorar en toda su dimensión al otro. La autoestima es importante, el maestro que se valora, podrá valorar y animar a sus alumnos: vivir, compartir, aprender, jugar y maravillarse junto con ellos. El desprecio, el enojo, la discriminación, no ayudan en esta tarea.

Es necesario afirmar los aspectos positivos de los participantes, para favorecer el fortalecimiento de los valores planteados, creando a la vez, un ambiente de alegría y disfrute en torno a los objetivos propuestos. Actualmente en los distintos espacios que se crean para actualizar al docente, se reflexiona sobre la importancia de fortalecer el trabajo colectivo y cultivarlo en la escuela, el juego en este sentido, ofrece esa posibilidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Bruner, J. "Juego, pensamiento y lenguaje" en: Acción, pensamiento y lenguaje. México, Alianza, 1986. pp. 211-219.
- Chatau, J. "El juego del niño" en: Psicología del niño. Buenos Aires, Nova, 1969. pp. 209-229.
- Chatau, J. "Por qué juega el niño" en: Psicología de los juegos. Buenos Aires, Kapelusz, 1987. pp. 11-27.
- D. E. F. "Los juegos recreativos" en: Recopilación de juegos organizados y deportivos para escuelas de nivel elemental. Toluca, México, 1979. pp. 5-9.
- Decroly, O. y Monchamp, E. "El juego educativo" en: Iniciación ala actividad intelectual y motriz. Madrid, Morata, 1986. pp. 25-34.
- Delval, J. "El juego" en: El desarrollo humano. Madrid, Siglo XXI, 1994. pp. 283-287.
- Editorial Uribe y Ferrari Editores. "Revista del correo del maestro", Año 4, Número 43, México D. F., Diciembre de 1999, pp. 24-40.
- Ediciones Aljibe. "Enfoques en la investigación cualitativa" en: Metodología de la investigación cualitativa. Málaga, 1996. pp. 32-48.
- Erikson, E. H. " Juego y actualidad" en. Juego y desarrollo. México, Crítica, Grijalbo, 1988. pp. 113-128.
- Freinet, C. "El juego" en: El equilibrio mental del niño. México, Laia, 1993. pp. 146-163.
- Garvey, C. "Qué es el juego infantil" en: El juego infantil. Madrid, Morata, 1983. pp. 40-44.
- Geertz, C. "La interpretación de la cultura" en: Libros básicos, N. V., 1976. p.73.
- González, J. Del C. "Cómo educar la inteligencia del preescolar" en: Manual de actividades cognoscitivas. México, Trillas, 1988. pp. 21-66.
- Heller, A. "El juego" en: Sociología de la vida cotidiana. Barcelona, Península, 1977. pp. 372-376.
- Henri, W. "El juego" en: La evolución psicológica del niño. Barcelona, Crítica,

Grijalbo, 1984. Pp.52-56.

- Kamii, C. y Devrie, R. "El juego" en: La teoría de Piaget y la educación preescolar. Madrid, 1991. pp. 20-23.
- Medina R. "El juego en el aprendizaje constructivo" en: Ediciones Braga S. A., Buenos Aires, 1993. pp. 38-41.
- Moore, P. "Pedagogía y terapia del juego" en: El juego en la educación. Barcelona, Herder, 1977. pp. 73-85.
- Moyles, J. R. "El juego en el currículum" en: El juego en la educación infantil y primaria. Madrid, Morata, 1990. pp. 104-116.
- Moyles, J. R. "Juego y trabajo" en: El juego en la educación infantil y primaria. Madrid, Morata, 1990. pp. 24-47.
- Moyles, J. M. "Resolución del problema a través del juego" en: El juego en la educación infantil y primaria. Madrid, Morata, 1990. pp. 71-83.
- Piaget, J. "La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje" en: La formación del símbolo en el niño. México, F. C. E. pp. 146-199.
- Ramsey, M. E. y Bayles, K. M. "Valores y propósitos del juego" en: El jardín de infantes, Programas y Practicas. México, Paidós, 1989. pp. 84-86.
- Reboredo, A. "El jugar es un acto político" en: El juguete industrial. México, 1983. pp. 17-63.
- Sacristán, J. G. "El currículum" en: Una reflexión sobre la práctica. Madrid, Morata, 1988. pp. 196-239.
- S. E. P. "El papel del juego en el desarrollo del niño" en: Desarrollo del niño en el nivel preescolar. México, 1992. pp. 16-17.
- S. E. P. "Jugar es aprender" en: Manual técnico pedagógico para el preescolar rural. México, 1991. pp. 19-23.
- S. E. P. "Programa de educación preescolar" en. Planificación General del Programa, Libro 1. México, 1981. pp. 11-13.
- Vigotsky, L. S. "Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar" en: Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. México, 1993. pp. 284-294.
- Vigotsky, L. S. "El papel del juego en el desarrollo del niño" en: El desarrollo de los

procesos psicológicos superiores. Barcelona. Crítica, 1988. pp. 141-158.

- Woods, P. "La escuela por dentro" en: La etnografía en la investigación educativa. Barcelona, Paidós, 1993. pp. 15-29.
- Zapata, O. "El aprendizaje por el juego en la escuela primaria" en: Editorial Pax, México, 1989. pp. 17-37.
- Zhukóvskaia. "El juego y su importancia pedagógica" en: Habana, Pueblo y Educación, 1987. pp. 5-36.