

**SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA  
SERVICIOS EDUCATIVOS  
DEL ESTADO DE CHIHUAHUA  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 08-A SUBSEDE DELICIAS**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA  
EN EL JARDIN DE NIÑOS.**

**TESINA MODALIDAD ENSAYO QUE PRESENTA:**

**VIRGINIA GUADALUPE CAMPOS NUÑEZ**

**PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACION.**

**CHIHUAHUA. CHIH., FEBRERO DE 2003**

## **INDICE**

### **INTRODUCCION**

### **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL JARDIN DE NIÑOS**

A. Conceptos de juego

B. Teorías del juego

C. El juego dentro de la metodología de proyectos

D. El papel del juego en la evaluación

E. El juego en las dimensiones del desarrollo

F. Valor del juego

### **CONCLUSIONES**

### **BIBLIOGRAFÍA**

## INTRODUCCION

Dentro del programa de Educación Preescolar, desde 1992 se destaca el papel del juego como actividad primordial, en el desarrollo de la personalidad del niño, fundamentado en los postulados de Jean Piaget. Con tristeza se observa que aún en la actualidad son pocas las educadoras que retoman la actividad lúdica en sus practicas y si lo hacen es de una manera superflua y no con el valor que tiene en la vida del pequeño, mientras que la gran mayoría lo ignora y da prioridad a los contenidos de matemáticas, expresión oral y escrita, entre otras, Pero si utilizaran el juego como estrategia didáctica descubrirían y atenderían las necesidades del pequeño y por ende favorecerían su desarrollo integral y el manejo de cualquier contenido.

Para lograr lo anterior expuesto, no se pretende dar una cátedra, pero a través de este sencillo ensayo aportar las ideas principales de los investigadores que han hecho todo a su alcance para que los educadores tengamos en cuenta la naturaleza del juego, como forma de conceptualizar y comunicar conocimientos dentro de la práctica educativa.

Para conocer al niño no basta con observarlo, hay que convivir con él, hay que escucharlo y solo así podremos descubrir sus necesidades.

Por eso es que en el presente ensayo se parte de lo que es una necesidad y como se ve reflejada en el juego del pequeño, siendo esto el motivo por el cual se considera de gran importancia retomar el juego dentro de la práctica docente como estrategia didáctica, para favorecer en el infante su desarrollo integral y por ende más tarde su integración a la escuela primaria ya la vida futura.

Se retoman algunos conceptos de la actividad lúdica, aquellos que demuestran que es la vida misma del infante, que el adulto y el niño son diferentes, que gracias a la relación que se da en el juego el pequeño se socializa y aprende a reducir errores ya desarrollar su inteligencia.

También se incluyen las teorías del juego dentro de los paradigmas psicoanalítico, psicogenético y los clásicos. En la psicoanalítica tenemos a Joan Erikson quien habla de la importancia de la relación entre madre e hijo y la importancia de los primeros contactos lo

que es determinante para el desarrollo de la personalidad del infante.

Para continuar con la Teoría Psicogénética, donde se presentan datos relevantes acerca del desarrollo del niño a través de los estadios de la génesis del juego de Jean Piaget, enfocándose en el sexto estadio y el cual corresponde al período preoperatorio y por ende a los pequeños que cursan la educación preescolar, precisamente en este nivel hace su aparición el juego simbólico.

Ofrece datos importantes para que la educadora comprenda las verdaderas necesidades e intereses de los infantes, además aporta tres tipos de juegos que considera fundamentales en la vida del niño.

Dentro de estas teorías tenemos a Bruner quien considera al juego como una actividad libre, que favorece en el niño su desarrollo, así como la importancia de brindar un espacio donde pueda realizar el pequeño sus juegos individuales o en equipo.

También se incluyen los fundamentos elementales de la Teoría de Vigotsky en donde se aprecia la importancia de la relación social para el desarrollo del infante y como esto se da gracias al juego y no precisamente a los juguetes que se ponen en las manos de los niños.

Lo que no sucede en los paradigmas clásicos donde se le da gran importancia a los juguetes o materiales y esto es posible observarse en las teorías de María Montessori, Federico Froebel y Ovidio Decroly. Además de sus aportaciones sobre el juego en la educación preescolar. Posteriormente se retoma la actividad lúdica en la metodología de proyectos y el papel que a la educadora le corresponde desempeñar.

Luego se observa la importancia de la evaluación en el proceso para la obtención de datos más viables sobre el pequeño, es decir partir del juego de los pequeños e incrementar los didácticos o educativos podremos favorecer su desarrollo integral

Enseguida se ofrece un panorama de cómo se da la actividad lúdica, dentro de las dimensiones del desarrollo. (Afectiva, Social, Intelectual, y Física)

Para continuar se hace la presentación de un cuadro donde se muestran diferentes tipos de juego y su valor, así como una pequeña descripción de algunos de ellos.

Por último, se analiza el desarrollo del trabajo en el apartado llamado conclusión, con la finalidad de retomar el juego en la práctica docente propia, y favorecer el desarrollo del niño.

En ella se ofrecen datos que ayudan a entender la inquietud de la educadora por respetar la actividad lúdica en los educandos y que la llevó a analizar esta problemática.

## **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN EL JARDIN DE NIÑOS**

En la actualidad, la vida de la mayoría de los padres transcurre entre el trabajo y las tareas del hogar. Incluso, tienen que planificar las horas de ocio para poder convivir con sus hijos, es decir, en la vida moderna tan apresurada, no hay lugar para el juego. Algo similar ocurre en la práctica docente con la educadora, está tan preocupada por enseñar a los pequeños a pintar y recortar, a leer y escribir para complacer a los padres de familia que finalmente deja de lado el juego actividad tan importante en la vida del niño.

El niño aprende aquello que despierta su interés, por lo tanto es importante saber qué es lo que le interesa, lo que le atrae, lo que le gusta. Estos intereses son producidos por las necesidades que cada uno de los niños tiene y que se encuentra directamente ligados a ellas.

Para Claparede, "una necesidad es siempre la manifestación de un desequilibrio, existe necesidad cuando algo fuera de nosotros o en nosotros (en nuestro organismo físico o mental) ha cambiado, de tal manera que se impone un reajuste de la conducta en función de esa transformación."<sup>1</sup> Por tal motivo el niño se va sentir motivado a realizar dicha actividad, la cual va a estar determinada por estas necesidades y se verá reflejada su actuación durante actividades de juego.

Esto es posible observarlo en la práctica docente cuando el niño al encontrarse con determinado objeto o actividad, siente la necesidad de jugar ya sea a través de la manipulación o interacción y da rienda suelta a su imaginación hasta saciar esa necesidad de juego y lograr el equilibrio. Con esta visión se presentan las siguientes reflexiones.

### **A. Conceptos del juego**

El juego ha sido y es un tema de importancia, para una gran cantidad de investigadores, los cuales a través de sus concepciones han demostrado que es la vida

---

<sup>1</sup> PIAGET J." Desarrollo mental del niño" El niño preescolar Desarrollo y Aprendizaje Antología Básica UPN p. 11

misma del niño.

Dichas aportaciones han permitido conocer mejor el desarrollo infantil. Una que se destaca por las variables que toma en cuenta es la que emite el holandés Buytendijk, quien sostenía que "el juego es consecuencia de la propia infancia, que tiene características distintas de la vida adulta, la tristeza, la ambigüedad, la imposibilidad y el patetismo son cuatro requisitos de la infancia que posibilitan el juego."<sup>2</sup> Y efectivamente hay una gran diferencia entre el adulto y el niño, este último tiene que someterse a los órdenes de los mayores quienes pretenden hasta imponer los juegos que deben practicar el pequeño, frustran sus intereses los cuales sólo serán alcanzados a través del juego donde podrá dar varias interpretaciones, a su deseo hasta quedarse con el que más le agrade o satisfaga.

Muchas de las ocasiones el pequeño quisiera ser quien manda, pero como esto no es posible en la realidad, el niño lo hace real en su juego con sus compañeros es quien ordena o impone sus ideas, las cuales serán rechazadas o aceptadas según las necesidades de cada uno de los integrantes de su juego con la condición de intercambiar papeles.

Lo anterior al hacer referencia a lo que Vigotsky afirma cuando dice "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."<sup>3</sup>

Nunca se debe olvidar que el infante juega única y exclusivamente para él mismo, jamás realiza un juego para los demás, todos sus juegos giran en torno suyo. El niño sintió el deseo o necesidad de ser quien da las órdenes al jugar al papá, al jefe o al maestro logrando así dominar la realidad mediante el juego "el cual es una función del yo en donde se sincronizan los procesos corporales y sociales con el si mismo"<sup>4</sup> según Erikson.

Como padres y docentes nos cuesta trabajo aceptar que el juego y el niño van de la mano, que jamás se podrán separar, que no son nada el uno sin el otro, ya que precisamente gracias a esta actividad ellos pueden decidir

---

<sup>2</sup> DELVAL J "El juego" El Juego Antología Básica UPN. P15

<sup>3</sup> Ibidem

<sup>4</sup> ERIKSON E. H. "Juguetes y razón" El Juego Antología Complementaria. UPN. P 33

cómo hacer talo cuál cosa, a dónde van, cómo actuar en determinada situación, las veces que quiera hasta adaptarlas a su realidad, sin ser reprimidos o regañados por nadie, pues como dice Bruner "el juego permite al individuo reducir errores también perder el vínculo entre los medios y los fines"<sup>5</sup>

Otro de los grandes investigadores es Piaget, quien ha aportado conocimientos de importancia sobre el desarrollo del niño y en especial del juego "al cual considera un elemento importante del desarrollo de la inteligencia"<sup>6</sup>. Es decir a través de las actividades lúdicas el pequeño explora el mundo y sus posibilidades. Cuando es pequeño le gusta manipular objetos por su forma, consistencia o su color, más tarde construirá verdaderas historias alrededor de su juego con sus propias palabras y con los gestos de la vida diaria.

El Juego lejos de ser actividad superficial es una fuente de aprendizaje para el desarrolló del infante. Gracias a ello, el niño descubre todas las capacidades de su intelecto y su voluntad, aparte de las que son propias de su psicomotricidad, es decir, de la madurez que van adquirir todas las funciones (motoras y mentales) de su organismo. De hecho su personalidad se construye plenamente a través de las actividades lúdicas que realiza.

## **B. Teorías del juego**

Dentro de las teorías lúdicas retomaremos las que nos dan una visión mas clara sobre el juego y son: la Psicoanalítica, la Psicogenética y la Cásica.

Desde el punto de vista de la Teoría Psicoanalítica el juego con el pequeño viene desde que nace y se manifiesta donde los primeros contactos con sus padres, principalmente con su madre ya que gracias a dicho contacto el niño y la niña juegan cara a cara con ella lo que lo llevará a entender su medio exterior, Joan Erikson "afirma que a través del ojo con una mirada la madre transmite al pequeño confianza, miedo, amor"<sup>7</sup> esto lo incita a que

---

<sup>5</sup> BRUNER Jerónirno " Juego, pensamiento y lenguaje" El juego Antología Básica UPN. P 71

<sup>6</sup> PIAGET J "La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje" El juego UPN. P28

<sup>7</sup> ERIKSON E. H. " Juego y Actualidad" El Juego Antología Básica UPN. P 79

comience a conocer ya experimentar, y no sólo eso además lo estimula desde pequeño y el niño va a crecer con esa percepción del juego, que bien dirigida, va a desembocar en el conocimiento.

La madre es una figura esencial en la vida del niño, la relación con su hijo es determinante para su desarrollo personal, ya que es ella quien convive directamente con su pequeño, ella le dará confianza en si mismo o le inculcará inseguridad, según la manera de relacionarse con el pequeño, este en el caso en que los niños son criados por sus madres.

Se hace la acotación anterior debido a que en la actualidad la mayoría de los infantes se desarrollan dentro de las guarderías, son cuidados por otros familiares o personas ajenas a ellos, en este caso tendríamos que buscar el origen psicológico de la capacidad de juego en estas relaciones afectivas.

La Teoría Psicoanalítica, en general es una teoría de los afectos y las emociones profundas, sus hipótesis y explicaciones resultan complejas para hacer de ellas ideas fáciles de usar, pero en lo que si se está de acuerdo es en la importancia que tiene la afectividad en la vida no sólo del niño sino en la del adulto para alcanzar un desarrollo óptimo.

Por este motivo es primordial la relación de padres e hijos, en donde los padres deben poner de su parte al momento del juego, para que al convivir los conozcan y favorezcan su búsqueda de aprendizaje, no sólo intelectual, sino también afectiva por ser determinante para su formación.

Otra teoría que aborda el juego es la Psicogenética, en la cual se hace referencia a tres investigadores que han aportado importantes estudios sobre el juego y son Piaget, Bruner y Vigotsky.

Iniciaremos con Piaget quien menciona en su psicología del desarrollo "que todo recién nacido desconocedor del mundo al que es precipitado, llega a entender gradualmente ese mundo ya funcionar completamente en él"<sup>8</sup> a través precisamente de los contactos graduales que establece con el exterior e inicialmente con sus padres. Es decir, el niño actúa de forma placentera sobre los objetos y sobre sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas.

Piaget "distingue seis estadios en la génesis del juego del niño"<sup>9</sup> en el primero se

---

<sup>8</sup> RICHMON P: G: "Algunos conceptos teóricos fundamentales de la psicología de Piaget" El niño Preescolar Desarrollo y Aprendizaje Antología Básica UPN. P. 13

<sup>9</sup> REBOREDO "El Juego Antología Básica UPN p.100



refiere a los reflejos, es decir el primer contacto del niño con su medio a través de su instinto, por ejemplo. Mueve sus manos, toca su cara, mueve sus piernas.

El segundo estadio corresponde a los primeros meses y en los cuales el niño juega en una libertad de actos, es decir el niño realiza las cosas por hacerlas sin un fin determinado, por ejemplo. Al mover sus manos por moverlas, patear y balbucear constantemente.

En el tercer estadio hay una gran diferencia entre el juego y la asimilación, el pequeño juega por el placer que le ocasiona: juega con sus manos, se lleva objetos a la boca, frunce la frente.

Ya el cuarto estadio prepara al pequeño para la formación del juego simbólico es decir empieza a imitar o a jugar las situaciones vividas fuera de, su contexto ejemplo: hace como si durmiera, ojitos, aplaude y da besitos.

En el quinto estadio el niño es más lo que asimila que lo que adapta "hay ritualización lúdica de los esquemas"<sup>10</sup> Es decir, juega por costumbre, el niño todo lo realiza por imitación ejemplos: si se le aplaude el también lo hace, si se le frunce la nariz, ella frunce, hace carritos hace todo lo que se le pide que realice.

Finalmente en el sexto estadio el juego no es una costumbre, hace su aparición los esquemas simbólicos, es decir pasa de la "inteligencia empírica a las combinaciones mentales y de la imitación de lo visible a la imitación interna o diferida"<sup>11</sup> En este estadio el niño ya es capaz de representar objetos y acciones de los mismos ejemplo: al jugar con una caja de cartón simula que es un carro, un palo puede ser un caballo o una espada, sillas formadas en hilera son un tren, etc.

Este sexto estadio del juego corresponde al período preoperatorio de la Teoría Psicogenética de Piaget y abarca aproximadamente de los 18 o 24 meses a los seis años, es precisamente entre estas edades que se encuentran los niños en la educación preescolar motivo por el cual nos interesa dicho periodo, pues es en este nivel donde se desarrolla la práctica docente de quien sustenta.

En este período hace su aparición el lenguaje y la función simbólica, por ende la representación, es decir el pequeño reconstruye todo aquello que desarrolla en el nivel sensorio-motor, pero sin llegar todavía a la conservación, que indica la presencia de

---

<sup>10</sup> Ibidem p.100

<sup>11</sup> Ibidem p. 100

operaciones reversibles, por ejemplo si aun niño de preescolar se le presentan dos frascos de diferente forma y uno de ellos contenga agua, frente a él se vierte el líquido en el otro y preguntamos en cuál hay más, dirá que en el que se ve más.

El niño desde que nace se apropia de las experiencias que le brinda su entorno y por medio de ellas construye su realidad. Una buena parte de esta apropiación se lleva a cabo en el estadio preoperatorio en donde la función simbólica ayuda a lograrlo.

El juego simbólico comienza a presentarse antes de los tres años y se fortalece a los cuatro años cuando ya se usa el lenguaje y la realidad se conoce mejor y cada uno de los pequeños viene y la representa a través del juego dentro del jardín de niños, intercambian experiencias entre ellos, y es precisamente gracias a esta interacción que se puede llevar a cabo el trabajo con el método de proyectos.

Piaget menciona "tres tipos de juegos, el de ejercicios, el simbólico y el de reglas los cuales se consideran fundamentales en la vida del niño"<sup>12</sup>

El juego de ejercicios aparece en el niño desde su nacimiento y consiste en repetir actividades y movimientos por placer de una manera individual, el pequeño desde su llegada a este mundo hace uso de su cuerpo para expresarse con los que se encuentran a su alrededor es decir mueve sus manos, sus piernas y su cuerpo por instinto después por placer e imitación.

En el juego simbólico el pequeño reproduce sus vivencias, modificándolas según sus necesidades e interés del momento, el niño durante esta etapa no necesita de juguetes, es capaz de suplirlos por cualquier objeto, aunque claro éstos sirven de apoyo por ejemplo. Jugar a la comida simulan de comida las hojas de los árboles, jugar al doctor, al maquinista, al bombero, entre otros.

Por último tenemos el juego de reglas, que hace su aparición a partir de los seis y siete años y son de tipo social se realizan con uno o varios jugadores los cuales deben respetar las reglas del mismo, cuyo desarrollo implica cooperación por cada uno de los integrantes si es equipo para lograr el triunfo, además obliga a los participantes a tomar en cuenta el punto de vista de los demás compañeros ejemplo: basquetbol, voleibol, etc.

Dentro de la Teoría Psicogenética tenemos también a Bruner quien considera al juego como una actividad espontánea gracias a la cual el niño desarrolla su inteligencia y

---

<sup>12</sup> DELVAL Juan "tipos de juegos" El Juego Antología Básica UPN. PP 26-27

lenguaje, no solo eso sino que lo ayuda a dar respuesta a situaciones vividas que más tarde lo llevarán a desempeñar el papel que le corresponda vivir en su vida de adulto.

Afirma que a los niños se les debe brindar un espacio donde realicen sus juegos sin la intervención de un adulto por que de lo contrario dicha actividad dejará de ser juego. Al sentirse observado el pequeño se cohibe viéndose frustrada su iniciativa para manipular los materiales o objetos que lo llevarán a conocerlos y más tarde a transformarlos según sus necesidades e intereses.

Este autor da gran importancia al juego en equipo ya que a través de la interacción con sus compañeros se favorece su pensamiento y su imaginación y es dentro de este juego en equipo que más tarde dicha actividad le servirá de modelo para su juego en solitario.

Es también gracias a este juego en equipo que el niño favorece su lenguaje, amplía vocabulario y corrige su pronunciación. Lo anterior se observa en los juegos de los niños cuando entre ellos se corrigen palabras y no se lo toman a mal ni se sienten lastimados, aceptan con gusto la corrección lo que no sucede cuando es una adulto quien interviene.

Por otra parte Vigotsky es otro de los investigadores que se encuentra dentro de la Teoría Psicogénética y al igual que Bruner da gran importancia a la interacción que se da entre los niños en el juego, donde cada uno aporta experiencias vividas en su contexto y se verán enriquecidas por las de cada uno de los integrantes. Lo que no sucede con Piaget quien ignora un poco el papel de la comunicación y la interacción entre iguales y da más preferencia a la manipulación de los objetos.

De igual manera Vigostky<sup>13</sup> considera el lenguaje como un medio de expresión donde el infante construye sus ideas de todo lo que le rodea, sin hacer aun lado que el niño tiene otros medios para expresarse como sus dibujos, movimientos del cuerpo, modelados, etc.

Vigostky<sup>14</sup> retoma el juego simbólico pero considera que está sujeto a reglas, pues el niño al jugar ya observó previamente conductas o acciones que determinarán su actitud ante la actividad lúdica ejemplo: el niño al jugar al vaquero sabe que necesita un caballo aunque éste sea de palo debe saber también la manera de montarlo o domarlo estas serían las mínimas reglas para ser vaquero. Es decir para Vigostky el juego es de sentido social.

---

<sup>13</sup> VIGOSTKY "El papel del juego en el desarrollo del niño" El juego Antología Básica UPN. p 61-70

<sup>14</sup> Ibidem

Para este autor el juego nace de la necesidad; cuando el pequeño obtiene todos sus deseos de forma inmediata no hay motivación para actividades lúdicas, pues su deseo de saber y dominar los objetos y las representaciones es lo que lo lleva al juego simbólico.

El juego es una forma relajada y agradable de abordar campos de conocimiento que aún no se dominan ya los que no se tiene verdadero acceso por ejemplo: el pequeño en el jardín de niños siempre será el alumno pero a través del juego puede explorar qué es un maestro, su comportamiento y cómo se ven los alumnos desde el papel del maestro, lo mismo se puede decir cuando representa el papel de un maquinista, un médico o un cantante.

Por todo lo anterior se considera que el juego del niño pertenece a su contexto inmediato o aquellos que conoce a través de los medios de comunicación y tiene información más o menos fragmentada, es ésta la razón por la cual en los juegos de los infantes están presentes personajes de la t.v., películas, spots, etc.

Para Vigostky lo que realmente le importa al niño es el juego, los juguetes son materiales auxiliares valiosísimos pero no imprescindibles, lo que sucede en las teorías clásicas donde los juguetes son necesarios para hacer posible el juego en el niño, de estas teorías se hablará en otro apartado.

Con estos tres autores son con los que más se identifica, pues al llevar sus teorías a la práctica docente se han podido comprobar algunos aspectos por ejemplo: el niño a través del juego da a conocer sus estados de ánimo, sus carencias, sus gustos y sobre todo el apoyo que entre ellos se dan para solucionar sus problemas. Con esto no se quiere decir que se descarten las demás teorías, pues se considera que cada una aporta algo bueno para la educación como se observará en los paradigmas clásicos del juego que a continuación se exponen.

Retomaremos inicialmente la teorías de María Montessori "quien no concede importancia al juego, ni cede lugar especial al juguete"<sup>15</sup> pero si coincide con otros autores que el niño necesita mucho cariño para su autoestima y marca la diferencia que existe entre el pequeño y el adulto ya que el infante se encuentra en una fase de intensa y continua transformación en cuanto a su cuerpo y su mente.

Por lo cual se le debe permitir aprender a través de esa gran necesidad de actividad

---

<sup>15</sup> MICHELET A. "Los útiles de la infancia" El juego Antología Básica UPN. p 124.

con que cuenta y que Montessori retoma para crear "una arquitectura escolar"<sup>16</sup> donde se le presentan al niño espacios con todo tipo de utensilios con los que cuenta su casa y además un sin número de materiales en los cuales el pequeño se desenvolverá y manipulará espontáneamente de acuerdo con sus inclinaciones en un ambiente adecuado, sin la intervención de un adulto o una educadora pues el infante cuenta con su capacidad natural de auto-desarrollo.

Por tal motivo se le debe permitir experimentar una y otra vez con las acciones que más le interesen las que dominará más tarde para hacer suyo el conocimiento, porque es gracias a estos ejercicios libres que el niño conforma su individualidad, al tener posibilidad de operar y obtener logros le dará confianza en si mismo.

La autora desarrolla de manera notable el "desarrollo psicomotor"<sup>17</sup> pues afirma que el movimiento influye en el aspecto físico por medio del cuerpo y también en el espíritu del niño.

El movimiento es la expresión del yo y un factor indispensable para la construcción de la conciencia, pero desafortunadamente ese movimiento ya está delimitado desde el momento en que se le presentan al pequeño los espacios en los que ha de interactuar y los materiales que ha de manipular para adquirir exactitud en la ejecución de las acciones, es decir la libertad no era plena estaba condicionada al igual que sus movimientos y por ende su conciencia.

De la misma manera que Montessori habla del contexto inmediato del niño para iniciar su teoría, Froebel toma en cuenta la relación que surge entre la madre y su hijo, se da a la tarea de rescatar canciones, arrullos y juegos con los que más tarde fabricará su "libro para las familias"<sup>18</sup> donde no era otro su propósito que el de favorecer en el hogar los juegos entre la madre y el hijo y lograr que se diera una educación natural.

El autor toma en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad crea una variedad de materiales que los denomina dones los cuales van de los más simples a los más complejos, pero asegura que para que el pequeño realmente aprenda es necesario que la educadora al igual que la madre debe darle cariño y confianza.

Para terminar con las teorías clásicas retomaremos a Decroly "quien da un gran

---

<sup>16</sup> Ibidem

<sup>17</sup> Ibidem P 129

<sup>18</sup> NUÑEZ E. "Teoría y práctica del kindergarten" El juego Antología Complementaria, UPN p 97

impulso a la educación preescolar a partir de la concepción de la enseñanza global que se basa en el descubrimiento de la percepción sincrética del niño"<sup>19</sup> es decir el pequeño percibe las cosas de manera general o total, para más tarde descubrir las partes de ese todo.

Gracias a los conocimientos que el autor tiene sobre el desarrollo infantil descubre los intereses de los niños, busca la manera de satisfacerlos y crea "los centros de interés" que no son otra cosa que las necesidades de los pequeños y las cuales están relacionadas con su entorno.

Dentro de su teoría aporta también "la característica coleccionadora del infante"<sup>20</sup> para ello le brinda un lugar dentro del salón donde guarde sus colecciones, donde después de llenar dicho espacio se verá en la necesidad de buscar otros lugares pero ya para separar por una o varias características de los objetos coleccionados.

En esta teoría se le da importancia al juego ya los juguetes, se considera que la actividad lúdica es lo que hace diferente al niño del adulto, ya que éste juega constantemente y si se quiere que progrese dentro de la escuela sólo lo logrará si se satisface su tendencia de juego, para ello el profesor tiene que estar presente e intervenir cuando sea necesario.

Decroly contempla dentro de su teoría los juegos libres y didácticos de estos últimos "postula que representan un peldaño importante del conocimiento"<sup>21</sup> pero que jamás se le debe considerar indispensable para la realización de la práctica docente.

Pues el infante adquiere los conocimientos de las cosas reales que le rodean, el autor considera que utilizar los juegos didácticos sin exageración, gusta mucho a los niños y no será raro que los elijan en el juego libre.

En lo personal, se considera que Decroly es uno de los tres investigadores clásicos sobre el juego que más ha aportado a la educación, pues aunque en el programa de educación preescolar no se habla de los centros de interés, si se toman en cuenta las necesidades e intereses de los pequeños para la realización de los proyectos, es decir, los infantes proponen el tema a desarrollar según sus intereses de común acuerdo, estos pueden

---

<sup>19</sup> DECROLY, O. E, Monchamp "El juego y el trabajo" El juego Antología Básica UPN. p 141

<sup>20</sup> MICHELET. A "Los útiles de la infancia" El juego Antología Básica UPN. p 135

<sup>21</sup> DECROLY y E. Manchomp "El juego y el trabajo" El juego Antología Básica UPN. p 146

ser jugar a la mamá, a la tiendita o al mercado, al doctor entre muchos otros temas relacionados con su contexto.

Mientras que con Decroly los centros de interés ya están delimitados, como son la familia, la alimentación, el vestido entre otros y en ocasiones coincide con los temas propuestos por los infantes.

### **C. El juego dentro de la Metodología de Proyectos**

El trabajo que se realiza en el jardín de niños, no es tarea fácil, sin embargo en el Programa de Educación Preescolar 1992 esto se vuelve posible a través del Método de Proyectos el cual se basa en varias reglamentaciones.

El Método de Proyectos se fundamenta en el principio de: "...globalización, es uno de los más importantes y constituye la base de la práctica docente."<sup>22</sup>

La globalización responde a una necesidad de presentar al niño lo que ha de aprender en forma global debido a que es la manera como él percibe las cosas que le rodean.

El Programa de Educación Preescolar, atiende a la formación integral del infante por lo que considera el desarrollo del niño en lo afectivo, psicomotriz, cognoscitivo y social. Para ello toma en cuenta algunas características del pequeño y se exponen de la siguiente manera:"<sup>23</sup>

El niño preescolar es expresivo y lo manifiesta a través de distintas formas, busca bienestar personal tanto en lo corporal como en lo intelectual.

Su alegría es evidente y gusta de indagar tanto en su cuerpo, como en el medio que le rodea. En ello aplica su actividad física e intelectual. Además se muestra más abierto a relacionarse con los demás porque ellos son parte de su mundo el cual quiere conocer a profundidad, por ser la manera de adquirir seguridad en sí mismo.

No siempre es sociable, en ocasiones se muestra agresivo, violento, pero la educadora debe ayudarlo a controlar esos impulsos, para lo cual es preciso que lo auxilie en el reconocimiento de su realidad por medio de actividades diversas en las que el juego es esencial.

---

<sup>22</sup> SEP. Programa de Educación Preescolar 1992. P. 17.

<sup>23</sup> Ibidem. Pp. 11, 12

La sexualidad en el jardín de niños se encuentra en constante evolución, por eso también los temas se deben tratar a su nivel de entendimiento.

En el juego, el infante se manifiesta libre de formalismos y puede expresar espontáneamente sus ideas, pensamientos, impulsos y ante todo sus emociones.

Los objetivos del programa de educación preescolar son congruentes con las características mencionadas y las cuales se perciben en el grupo escolar donde se labora actualmente y en otros que son parte de la experiencia que se tiene como docente en este nivel.

Para lograr los objetivos del programa y respetar las características de los infantes es necesario respetar el juego del niño y las actividades que lo lleven a satisfacer sus necesidades.

Todas estas consideraciones las integra el Método de Proyectos, el cual:

es una organización de juegos y actividades propios de la edad y se desarrollan en torno a una pregunta, problema o la realización de una actividad concreta. Responde a las necesidades e intereses de los niños y hace posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos <sup>24</sup>

Se parte de un tema de interés para el niño, el cual es posible detectar durante el transcurso de la mañana a través de la actividad lúdica que los pequeños realizan en las áreas de juegos (espacios delimitados por los niños y la educadora dentro del salón, con flexibilidad de cambio de lugar, quitar o poner según el proyecto, así como incrementarlas con materiales traídos de casa o elaborados por ellos mismos) Es precisamente en este juego libre donde surgen la mayoría de los proyectos, en ellos los pequeños expresan sus intereses y necesidades, por ejemplo, la función de los padres dentro y fuera del hogar .

El tema de la familia es de interés común ya que todos tenemos una, integrada o desintegrada pero la tenemos, como en todo grupo, siempre hay líderes y preescolar no es la excepción, ellos son los encargados de asignar los papeles, claro, eligen primero los que consideran de más importancia.

---

<sup>24</sup> Ibidem. P. 18.



Aquí la función de la educadora juega un papel importante pues debe observar e involucrarse en dichos juegos para descubrir ese interés por parte de los niños que los llevará a proponer un proyecto.

Cabe mencionar que surgen varios proyectos pero es responsabilidad de la educadora, cuestionar e involucrar a todos los pequeños para lograr una propuesta en común.

En la elección del proyecto el docente tomará en cuenta la propuesta de los niños para encerrar en un enunciado el nombre del mismo.

Las preguntas de los pequeños, las ideas, intereses y necesidades pasan a construir el friso, en el cual la educadora basa las situaciones de aprendizaje que son acorde a la construcción del conocimiento que los alumnos requieren (planeación general del proyecto). Después, la educadora lo pasará en su cuaderno para retomar y analizar aquellos bloques y estrategias que favorezcan los aspectos del desarrollo del niño de manera integral.

Cabe mencionar que a partir del plan general, al finalizar las actividades de la mañana, se reúne a los pequeños para planear lo que se hará el día siguiente, pero sin descartar que el docente lo puede hacer también de manera individual.

La segunda parte del proyecto es la realización y se refiere al desarrollo de las actividades donde algunas se llevarán a cabo de manera grupal, individual o por equipo.

Este es el momento de realizar todo lo plasmado en el friso, aquí se da una relación muy amplia entre niños y docentes ya que de una manera conjunta se dan a la tarea de llevar a cabo sus ideas, donde la educadora se encargará de cuestionar a los pequeños para que solos descubran las formas de hacer y representar las cosas, esto es posible gracias a que los pequeños gustan de compartir sus experiencias y lo hacen de una manera espontánea a través del juego, y un juego serio donde el niño al representar su papel no admitirá ninguna burla, la educadora tendrá presente que se debe involucrar en él como un miembro más del grupo participará de una manera gustosa pero sin intentar dirigir al mismo, sino dejará a los pequeños la iniciativa.

Se hace mención a la participación de la educadora, porque la mayoría de las ocasiones caemos en el error de dejar a los niños en sus juegos, por atender otras cosas, y es después de analizar el papel que debe desempeñar la educadora y del cual A.S. Makarenko escribió "y yo como pedagogo debo jugar un poco con ellos. Si solamente me

limito a enseñar, a exigir, a insistir, seré una fuerza extraña, puede que sea útil, pero no familiar. Debo jugar un poco y exigir a todos mis colegas que hagan lo mismo"<sup>25</sup> que se ha tratado de atender a los pequeños en cada una de sus actividades logrando con esto una mejor relación entre educadora y educando.

Pero desafortunadamente siempre tratamos de agradar a los padres, y desperdiciamos la oportunidad que nos brinda el juego para rescatar al máximo las características de los infantes que nos llevarán a conocerlos mejor.

Los pequeños al jugar en determinado proyecto realizan sus propios juguetes, para complementar su juego, por ejemplo: si estamos con los medios de transporte, coleccionan cajas de diferentes tamaños para construir con ellas su barco, su avión o su camión según su deseo, juegan después gustosamente con ellos, al ver su obra terminada y descubren lo que son capaces de hacer.

La tercera etapa es la evaluación, cuando se llega al término de las actividades del proyecto docente y alumnos hacen una valoración acerca de todo lo realizado. Mientras que la educadora registrará en su cuaderno observaciones de la participación y desempeño de cada uno de sus educandos.

El desarrollo de la evaluación se logra al paso de los juegos y actividades en diferentes momentos para cada niño, por lo que el tiempo no esta delimitado, ya que cada niño ha tenido experiencias diferentes que lo hacen apropiarse de su realidad en diferentes medidas.

Por eso la educadora acomoda los juegos y las actividades de tal manera que la fuente de experiencia del niño, sea el ambiente social y natural.

#### **D. El papel del juego en la evaluación**

La evaluación en el Jardín de Niños es de carácter cualitativo e integral por que toma en cuenta al niño en su totalidad, se evalúa para conocer el proceso de las propuestas, los logros y deficiencias de los infantes, en ella participa el docente, los pequeños y los padres de familia y se lleva acabo a través de la observación de una manera discreta sin que los alumnos se den cuenta.

---

<sup>25</sup> YADESHKO J .v. y F .A. Sojin "El juego en el currículos infantil" 91 -juego Antología Básica, UPN. P216

El proceso de evaluación lleva tres fases;

Tenemos primeramente la inicial en la cual se rescata el contexto real donde se desarrolla el niño y se lleva a cabo a través de la entrevista a los padres, arroja datos globales de su familia y su contexto más inmediato, también gracias a la observación (dentro y fuera del salón) obtenemos datos particulares de cada uno de los pequeños que sirven para partir de sus conocimientos previos y favorecer así la caracterización del grupo.

Cabe mencionar que de un tiempo a la fecha la observación se ha llevado a cabo durante el juego, donde se obtuvieron datos más viables y se comprobó cómo el infante a través del mismo expresa libremente sus gustos, ideas y necesidades, motivo por lo cual se considera una herramienta dentro de la evaluación.

La segunda fase se refiere a la auto-evaluación grupal del proyecto, es el cuestionamiento por parte de la educadora hacia los infantes, sobre lo que más les gusta, lo que se les dificultó, si todos trabajaron, si ese trabajo fue de manera individual, en equipo o grupal, si cumplieron con las tareas o no las consecuencias que esto tiene, entre otras,

La tercera fase o evaluación final se realiza en el mes de mayo y es una síntesis de la auto-evaluación de cada uno de los proyectos y las observaciones realizadas del grupo en general y de cada uno de los niños en particular.

Gracias a la realización de la evaluación inicial el docente puede elaborar su proyecto anual, en el cual se asientan las características de su grupo con sus fortalezas y debilidades, de donde se derivan los propósitos generales y las estrategias para lograrlos durante el ciclo escolar.

Mientras que los niños al evaluar su participación en cada proyecto, descubren sus capacidades y adquieren seguridad en sí mismos. La educadora al finalizar el ciclo escolar y analizar su evaluación podrá rescatar, sus aciertos y errores para enmendarlos en el siguiente año y no solo eso, pues con ella puede sustentar su práctica ya que se arrojan datos del desarrollo en sus cuatro dimensiones.

### **E. El juego en las dimensiones del desarrollo.**

El programa de educación preescolar ha considerado la necesidad y el derecho que tiene el niño para jugar y prepararse para su educación futura proporciona "los bloques que

son conjuntos de juegos y actividades que al ser realizadas favorecen aspectos del desarrollo del niño<sup>26</sup> y los cuales integran cada una de las dimensiones del desarrollo que son afectiva, social, intelectual y física, considera dimensión como: "extensión comprendida por un aspecto de desarrollo, en la cual se explican los aspectos de la personalidad del sujeto"<sup>27</sup>

Iniciaremos con la dimensión afectiva, y se refiere a las primeras relaciones de afecto que el niño tiene y que son con sus padres, hermanos y familiares cercanos y son precisamente estas relaciones las que más tarde manifestará a través del juego a sus compañeros.

De esta manera, el infante descubre el gusto que le da relacionarse con los demás. E intrínsecamente en la relación con los demás viene la manifestación de sentimientos y estados de ánimo tales como alegría, miedo, cariño, etcétera, sentimientos y estados de ánimo que se ven reflejados en el tipo de juegos que los niños eligen y la manera en que se desenvuelven en éste.

Así podemos ver como en el juego, influye todo el contexto que rodea al niño, ya que la actividad lúdica es el reflejo del niño mismo, tanto de su , interior que se refiere al concepto que el infante tiene de si mismo, es decir descubrir lo que es capaz de hacer y en cuanto al contexto exterior, que no es otra cosa que las manifestaciones externas o motrices que el niño tiene, y gracias a las cuales adquiere experiencias que le permiten tener mayor dominio y control de si mismo, y sobre todo a valorar el trabajo de grupo y respetar el punto de vista de sus compañeros.

Dentro de la dimensión social el niño descubre que es diferente a los demás y empieza a respetar el punto de vista de los demás, gracias a la interacción ira "adquiriendo normas, hábitos, habilidades, actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece"<sup>28</sup>

En el juego a través de la interacción que se da entre sus iguales el pequeño se apropia de la cultura de su comunidad y de los valores nacionales, así como de las fechas conmemorativas, pues precisamente en la actividad lúdica donde el niño expresa sus

---

<sup>26</sup> SEP Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños p.53

<sup>27</sup> Ibidem p 11

<sup>28</sup> Ibidem p. 15

conocimientos adquiridos gracias a los medios de comunicación con los cuales tiene un acercamiento.

Lo anterior no se daba años atrás y era difícil involucrar a los pequeños en dichas festividades pero en la actualidad el niño tiene noción de las mismas y al invitarle a dramatizarlas lo hace y toma en serio su papel y es precisamente por que en el juego el pequeño se divierte y aprende.

Es en este juego divertido que el niño construye su conocimiento es decir favorece su dimensión intelectual.

El juego le da al niño un primer aprendizaje, que posteriormente pondrá en práctica en la sociedad, ya que la nueva adquisición de conocimientos tiene su base en conocimientos anteriores y les va a servir para conocimientos futuros. Uno de los principales juegos que refleja la dimensión intelectual, es la función simbólica, en la cual los niños toman roles de objetos o personas que no están presentes en ese momento. El nivel intelectual le sirve al niño para facilitar las representaciones lógicas de su contexto social. y lo hace por medio del lenguaje, tal como se ve en el juego donde los pequeños se comunican por medio del lenguaje verbal y del lenguaje no verbal, ya que los pequeños juegan y aprenden por medio de gestos, señales, dibujos, así como por medio de las palabras, ellos aprenden a comunicarse ya compartir los intereses y necesidades que tienen con los demás compañeros, y de esa manera se enriquecen intelectualmente en una relación de iguales, y entre todos serán capaces de resolver situaciones que se presentan, primero en un plan de juego, y posteriormente en un plano más serio.

Todos los juegos anteriores favorecen en el niño su personalidad, la cual se vera reflejada en sus acciones y creaciones, donde su cuerpo tiene una gran importancia, pues es a través de su cuerpo el pequeño tiene sus primeros contactos con las personas y los objetos, lo que le lleva a favorecer su dimensión física.

Es gracias al juego que el infante pone en movimiento su cuerpo, el cual conocerá y descubrirá sus posibilidades para desplazarse en los diferentes espacios y tiempos, adquirirá experiencias que le permitan tener mayor dominio y control, no solo en el plano físico, sino en el afectivo, social e intelectual, ya que están estrechamente ligados y desarrollan en el niño la capacidad de ubicarse en el espacio y tener una referencia de los objetos y las demás personas a partir de si mismo.

Lo anterior se ve reflejado en la práctica docente en los juegos que se realizan cuando el niño está consciente de que está ubicado en un lugar en el espacio y este juego, al niño le sirve de base para encontrar un espacio tanto en su hogar, como posteriormente en la sociedad.

Al mismo tiempo que desarrollará su capacidad de ubicarse en el tiempo, desarrollará la estructuración temporal que es a la vez duración, orden y sucesión como por ejemplo: Una sucesión de hechos, donde el niño esté consciente que las cosas deben llevar cierto orden y que a toda causa le corresponde una consecuencia, si el niño aprende esto mediante el juego, lo va a considerar para todas sus demás actividades y de esta manera se ayuda al pequeño a tomar conciencia de la temporalidad y hacerlo responsable de sus actos ejemplos: ayer, hoy, mañana.

Al docente corresponde brindar al niño las actividades y juegos que favorezcan su desarrollo físico y recordar que es precisamente dentro del juego que los infantes desarrollan su coordinación y habilidades motoras que más tarde lo llevarán a un control corporal.

## **F. Valor del juego**

La aplicación del juego dentro del Jardín de Niños tiene un valor y un propósito "ya que promueve el desarrollo físico, emocional y permite el conocimiento de la vida social, también estimula la adquisición de conceptos y resolución de problemas"<sup>29</sup>

En cuanto al aspecto físico los pequeños aprenden a controlar su cuerpo gracias a la repetición de los movimientos, como el caminar que el pequeño lo intenta una y otra vez después de un sin número de caídas, lo mismo sucede al correr, brincar, saltar y deslizarse, para desarrollar sus músculos grandes y pequeños.

Los niños al jugar se consideran dueños del ambiente, ya medida que experimentan su triunfo, sienten su poderío y su seguridad se fortalece.

Cuando el infante busca la manera de llevar su juego lo más posible a la realidad, tiene que echar a volar su imaginación para solucionar su problema, por lo cual tiene que

---

<sup>29</sup> 29 M. R, Ramsey y K. M, Bayles "Valor y propósitos del juego" El juego Antología Básica p. 281

experimentar con aquellos materiales e ideas que lo lleven a alcanzar su objetivo,

El niño maneja las emociones a su antojo a través del juego, en él supera sus miedos, su ansiedad y lo hace al actuar sobre las experiencias ya vividas.

Representar una actividad nueva y repetirla conduce al infante a adquirir conceptos claros y concretos, es decir se le propician experiencias, como llenar recipientes con agua, en un principio la derramará pero al cabo de un tiempo sabrá qué tanta agua tiene que verter.

El infante gracias al juego representa roles y aprende a expresarse y además, el pequeño en ese juego se vuelve nuestro juez, como hijos dentro del hogar y como alumnos dentro del Jardín de Niños, pues en sus representaciones expresan nuestras actitudes positivas o negativas que tuvimos para con ellos, y que en gran parte se deriva de la percepción que la maestra tiene de los diferentes tipos de juegos.

A continuación se presenta el cuadro con los tipos de juego y su valor:

## El Valor del Juego

Valor del juego	Juegos prácticos	Juegos simbólicos	Juegos de reglas	Juego constructivo	Juego físico	Juego combativo
Desarrollo físico	trompo	espada	avión	ronda	Pares y nones	carreras
Solución de problemas	Damas chinas	La tiendita	Serpientes y escaleras	rompecabezas	Gallina ciega	Las quemadas
Desarrollo emocional	Caras y gestos	Las muñecas	escondidas	adivanzas	lubilu	caballito
Conceptos lógicos matemáticos	domino	La casita	Clasificar huevos y botellas	ronda	trabalenguas	Palitos chinos
Desarrollo intelectual	rompecabezas	Los jarritos	La víbora de la mar	Memorama y adivanzas	stop	turista
Introducción al trabajo	Regar plantas	La casita	lotería	Jugar a la tiendita	Crear material	Olimpiadas, turista
motivador	Que trae puesto	La maestra	lotería	Mesa de color	arenero	golf
lenguaje	trabalenguas	La familia	alto	Caras y gestos	matarilelirelo	Simón dice
Conocimiento social	teléfono	visitas	Lotería de animales	domino	Hilos de oro	Policías y ladrones
Conocimiento físico	Hacer torres	sensorial	Encantados	Clasificación de objetos	El lobo	carreras
Conocimiento biológico	La comidita	Jugar al doctor	Microbios y vacunas	Criaderos de mascotas	Congelados y cerillos	Buscar tesoros
Confianza y seguridad	Al lazo	Las muñecas	memorama	títeres	patines	karate

El tipo de juego que se da principalmente en los pequeños que integran la educación preescolar es el juego simbólico.

En él juegan a las espadas y favorecen su desarrollo físico, pues los movimientos que realizan los lleva a desarrollar sus músculos grandes y pequeños, así como su control corporal. Mientras que al jugar a la tiendita el niño tendrá que solucionar primero con sus compañeros qué papel desempeñará, así como los materiales que utilizarán para montarla, logrando solucionar su problema en su juego y más tarde en un plan más serio,



A las muñecas no juegan sólo las niñas, lo hacen también los niños, pues afortunadamente son un poco más los esposos que ayudan a sus parejas en el cuidado de los hijos, en este juego los pequeños expresan sus estados de ánimo vividos dentro del hogar y es precisamente aquí en este juego que pierden el miedo y la inseguridad para adquirir seguridad y confianza.

Algo similar sucede a la hora de jugar a la casita donde tanto niñas como niños se integran en esta actividad lúdica, realizan los quehaceres domésticos, y logran así establecer representaciones objetivas, ordenadas y coordinadas que los llevarán a favorecer conceptos lógicos matemáticos, además este juego induce al trabajo a los infantes.

Para los pequeños es motivante jugar a la maestra(o) en él encuentra el placer de tener el poder, de ser él quien mande, quien dirija a sus compañeros y manifiesta lo que le gusta o no le gusta de su educadora.

El lenguaje es otro aspecto del desarrollo que se ve favorecido a través del juego simbólico, principalmente al jugar a la familia, donde imita a papá ya mamá, amplía su vocabulario y corrige su pronunciación.

Poner al infante en contacto con las cosas reales le brinda la oportunidad de apropiarse del conocimiento social y esto se logra en las visitas que se realizan por parte del Jardín de Niños y otros con sus padres. Y es en estas visitas que el pequeño puede maniobrar en todos los sentidos los objetos y hacer suyo el conocimiento físico de los mismos.

El niño juega porque jugar es parte de su vida, es su vida misma, desde su nacimiento se le pone al pequeño bajo la supervisión de un médico quién lo checa cada mes, revisa su cartilla de vacunación, su peso, su talla, es decir la visita al doctor es parte de su vida, la cual manifiesta al ingresar al Jardín de Niños a través del juego simbólico cuando juega al doctor y comparte con sus compañeros dichas experiencias favorece su conocimiento biológico, esto al hacer uso de su lonche o otros materiales para preparar los medicamentos que utilizará en su juego.

El valor de juego no es exclusivo del simbolismo éste tiene su valor en muchas otras actividades lúdicas, los cuales algunos no se dan dentro de, preescolar pero si en los hogares de los infantes, así que retomaremos aquéllos que surgen en el grupo.

Dentro de los proyectos los alumnos proponen .un sin número de actividades y juegos

pero la mayoría de los casos dejan fuera aquellas que complementan o favorecen su desarrollo integral y corresponde al docente proponerlas, como son algunos juegos prácticos, de reglas, constructivos, físicos y combativos.

Los juegos más comunes que proponen los pequeños son las rondas que favorecen el desarrollo físico y corresponden a los juegos constructivos, y lo hacen durante la clase de cantos y juegos, de educación física o a la hora del recreo, por ejemplo el patio de mi casa, el lobo, hilitos de oro, entre otros muchos.

Dentro de estos mismos juegos tenemos el criadero de mascotas, esta actividad surge en alguno de los proyectos cuando los niños desean hablar de los animales del rancho, los que podemos tener en casa, los acuáticos, en estos últimos nos dirigimos a la mascotería para comprar una tortuga o un pez mismos que los pequeños aprenden a cuidar, en esta actividad favorecen su conocimiento biológico, ya que aprenden cuál es el ambiente natural del animalito y los cuidados que le deben dar.

El modelado de masa, es un material motivador, para el infante, en él puede descubrir, texturas, colores, olores y sobre todo formas, miles de formas y figuras que él mismo puede crear gracias a su imaginación. (Cabe mencionar que algunos pequeños cuando es la primera vez que manipulan la masa les produce asco, ansias y otros comentan que se ensucian y los regaña su mamá, la mayoría de los casos no es necesario hablar con ellos para convencerlos pues al ver a sus compañeros inmediatamente hacen uso de su masa).

En el área de construcción se encuentran un sin número de materiales de toda clase, tamaños y colores, donde los niños al jugar con ellos sin que se le imponga u ordene clasifican los materiales y los objetos apropiándose del conocimiento físico de los mismos, dentro de esta área los infantes pueden pasar horas y horas construyendo, carros, caminos, casas, corrales, robot, puentes, aviones y muchos otros más.

En el área de dramatización se encuentran utensilios de cocina, muñecas, cosméticos, juguetes, ropa, máscaras y títeres que son para los niños algo fascinante ya que al manipularlos expresa sus miedos, sus alegrías, sus gustos, intereses y necesidades a través de las cuales adquiere confianza y seguridad.

Durante los primeros meses es necesario que el docente presente a los niños aquellos juegos desconocidos para ellos pero que le ayudan en su desarrollo como son el domino, la

lotería, el rompecabezas, las adivinanzas, los trabalenguas, el memorama, caras y gestos entre otros, pero cada uno con su valor.

La primera lotería que el niño conoce es la tradicional y no todos, así que en el Jardín se les muestra para que la identifiquen. Al jugar con ella el pequeño favorece su lenguaje y conocimiento social, más tarde será capaz de elaborar su propia lotería.

Las adivinanzas, memorama y rompecabezas, estimulan el desarrollo intelectual en el pequeño, ya que lo llevan a reflexionar.

En el patio del Jardín de Niños se tienen dibujados unos juegos entre ellos está el mamaleche o avión, el cual pocos infantes conocen o han jugado, es precisamente a la hora del recreo después de observar a sus compañeros que el pequeño se interesa por esta actividad consciente que tiene que respetar las reglas si quiere ser aceptado.

Son una gran variedad de juegos los que existen que no es posible mencionarlos todos, pero se retornaron los anteriores para tener una idea más clara de lo que el juego es en el infante, y sobre todo, para que el docente considere en su práctica la importancia de la actividad lúdica como estrategia didáctica para favorecer el desarrollo integral del pequeño.

## **CONCLUSION**

El trabajo en el jardín de niños es gratificante, el contacto cercano con los niños y los padres de familia, brindan grandes satisfacciones, aunadas éstas a la seguridad de haber cumplido con el deber como en el caso de la intervención que como educadora he tenido para utilizar el juego como estrategia didáctica en el grupo del tercero "C" del jardín de niños "Benito Juárez" de Ciudad Delicias, Chihuahua.

Para llegar a lograrlo se han tenido que realizar varias actividades que culminan con la presentación de dicho documento, que hace visible la inquietud por mejorar el desarrollo del infante que asiste al nivel preescolar.

Para desarrollar este documento fue necesario conocer aquellos elementos que pudieran incidir en el problema, bajo el respaldo de expertos con la finalidad de dejar claro las nociones básicas para comprender el problema y tratar de mejorarlo.

Luego se buscó apoyo sobre el juego, se lleva la teoría a la práctica, se aplicaron

actividades que incidieron favorablemente en la situación.

Con todo lo anterior, se tuvo la oportunidad de; reflexionar sobre el trabajo realizado con los niños y así se pudo constatar la importancia de partir en nuestra labor docente de los intereses de los niños para conocerlos mejor y así cubrir sus necesidades y favorecer su desarrollo integral.

Estas aportaciones del juego nos llevaron a descubrir las diferencias que existen entre el adulto y el niño, que éste juega por que es parte de su vida, mientras que el adulto lo hace como relax, que el pequeño a través de su actividad lúdica reduce errores, gracias a la repetición constante de sus actos de manera espontánea y libre.

La Teoría Psicoanalítica con sus aportaciones ayuda a reafirmar la importancia de la relación entre padres e hijos para favorecer la autoestima en el pequeño, pero con tristeza vemos cómo las familias por diferentes problemas se desintegran y los niños son abandonados en guarderías, con otros familiares o personas ajenas a él, sintiéndose solo y rechazado, situación a la que se enfrenta de igual manera al llegar al jardín de niños a encontrarse con la indiferencia de la educadora quien no muestra actitudes de afecto, sino de rechazo y frialdad.

De ello se deriva gran parte de las actitudes negativas de los niños para con su educadora y principalmente con sus compañeros a quienes trata como son tratados ellos y se confirma durante su juego.

Con todo esto se tuvo la oportunidad de reflexionar sobre el trabajo realizado con los pequeños y así se pudo constatar el valioso auxilio de las teorías de Piaget, Bruner y Vigostky que vuelven posible la intervención del docente al nivel de comprensión y necesidades del niño.

La Teoría Psicogenética con sus aportaciones ayuda a conocer mejor la manera en que el niño desarrolla su pensamiento, propósito en el cual el juego desempeña un papel fundamental.

Además se pudo constatar la importancia que tiene la actividad lúdica para lograr la integración del grupo y sobre todo aquellos alumnos con necesidades educativas especiales, como fue el caso de Cesar Ricardo Ramírez Meléndez quien se integró al grupo gracias al juego.

De igual manera fue posible percibir que a los niños les agradan los juguetes o

materiales vistosos, pero más aquellos que son creados por ellos mismos y en los cuales encuentran gran satisfacción al descubrir de lo que son capaces de crear.

Lo anterior con respecto a las teorías clásicas, se confirmó que el niño no necesita de los juguetes para realizar dicha actividad, gracias a la sustitución de éstos en el juego simbólico.

Es precisamente a través de dicha actividad, que se hizo posible el trabajo por proyectos, el niño, expresó sus necesidades, intereses e ideas durante la interacción con sus compañeros, donde de una manera conjunta lograron sacar a delante una meta en común.

Esta meta más tarde fue evaluada por ellos mismos para confirmar si realmente se realizó todo lo planeado en el friso, si todos participaron para la culminación del mismo, y descubrir así sus capacidades y adquirir seguridad en ellos mismos.

Llevar la evaluación al juego me brindó datos más viables, ya que el niño se encontraba en su estado natural y no es sometido a ninguna tensión como se hacía en tiempos atrás que se citaba una media hora antes de clase o se apartaba del grupo aun lugar determinado del salón, sino todo lo contrario hoy se aprovecha el tiempo libre que se les da a los pequeños para realizar la evaluación.

Durante ese tiempo libre los niños eligen el área de juego de su preferencia, los que se encuentran en la biblioteca leen cuentos a sus compañeros se les observa donde leen, y se registra si se basan en el dibujo o en las letras, además su vocabulario, su pronunciación, su imaginación y sobre todo, la relación con sus compañeros.

Además, se pudo constatar la importancia que tiene el juego en el desempeño de las actividades escolares y el desarrollo de la personalidad de niño y sobre todo, el gusto que el pequeño tiene por esta actividad.

De ello se deriva que se haya tomado como estrategia didáctica para desarrollar las actividades que integran los proyectos y que ayudaron a favorecer el desarrollo integral del infante.

Reconocer el valor del juego no fue fácil, al inicio de las indagaciones realizadas para la elaboración de este documento, se tenía dudas de la importancia que se le otorgaba a la actividad lúdica, pero a medida que se avanzaba se vio que sin ella el alumno no podría llegar a realizar los aprendizajes formales.

Anteriormente creía que sólo era un medio de entretener pero ahora estoy segura que

ayuda a mejorar el uso y el dominio del cuerpo, y' que interviene en el desarrollo de la socialización, y del pensamiento infantil, lo cual implica que en un futuro se le otorgue la debida importancia.

Como todo ser humano, tuve satisfacciones por los logros obtenidos y angustias derivadas de los tropiezos que se tuvieron principalmente con los padres de familia que al llegar a recoger a sus hijos, lo primero que decían era no hiciste nada, por no observar una actividad gráfica.

Pero todo esto quedo atrás, gracias a las reuniones con ellos donde se dio a conocer la importancia del juego, pues en dichas juntas partimos de unos juegos donde se integraron como grupo y participaron activamente en, la reunión, con comentarios muy positivos sobre su experiencia al jugar, esto dio como resultado una mejor comunicación y relación entre padres de familia y la educadora.

Lo que se puede concluir del el presente ensayo es que el tema es de gran relevancia, y si tanto padres y educadores retomamos el juego en nuestros quehaceres diarios, creciesen niños más sanos, física, mental y emocionalmente.

## BIBLIOGRAFIA

BRUNER, Jerónimo "Juego, pensamiento y lenguaje" El Juego. Antología Básica UPN. Plan 94.370 P.

DECROL Y. o. E, Monchamp. "El Juego y el trabajo" El juego. Antología Básica UPN. Plan 94. 370 P.

DELVAL, Juan. "El juego" El juego Antología Básica UPN. Plan 94.370 P.1

DELVAL, Juan. "Tipos de juegos" El Juego. Antología Básica UPN. Plan 94. 370P.

ERIKSON, E. H. "Juego y actualidad" El juego. Antología Básica UPN. Plan 94. 370

ERIKSON, E. H. "Juguetes y razón" El Juego. Antología Complementaria UPN. Plan 94. 265. P.

MICHELET. A "los útiles de la infancia" El Juego. Antología Básica UPN. Plan 94.370 P.

NUÑEZ. E "Teoría y práctica del kindergarden" El Juego. Antología Complementaria UPN. Plan 94.265 P.

PIAGET, Jean. "la clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje" El juego Antología Básica UPN. Plan 94.370 P.

PIAGET, Jean. "Desarrollo mental del niño" El niño preescolar Desarrollo y Aprendizaje Antología Básica UPN. Plan 94.163 P.

RAMSEY. M. R. y M. Bayles. "Valor y propósitos del juego" El juego. Antología Básica UPN. Plan 94.370 P.

REBOREDO. A "El juego" El juego. Antología Básica UPN. Plan 94.370 P.

RICHMON. P. G. "Algunos conceptos teóricos fundamentales de la psicología de J Piaget" El niño Preescolar Desarrollo y Aprendizaje. Antología Básica UPN. Plan 94. 163 P.

SEP. Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. 125 P.

SEP. Programa de educación Preescolar 1992. 90 P.

VIGOSTKY. "El papel del juego en el desarrollo del niño" El juego. Antología Básica UPN. Plan 94. 370 P.

YADESHKO. J. B. y F. A. "El juego en el círculo infantil" El Juego. Antología Básica UPN. Plan 94.370