

**SECRETARIA DE EDUCACION, CULTURA Y  
DEPORTE  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 042**

***LOS JUEGOS Y JUGUETES TRADICIONALES EN LA  
EDUCACION PREESCOLAR***

**TESINA EN LA MODALIDAD DEL ENSAYO**

**Para obtener el título de:**

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

**Plan'94 Presenta**

**ARÓN ALEJO OROSCO**

**CIUDAD DEL CARMEN, CAM., ABRIL 2004**

# DEDICATORIAS

## **A MIS PADRES:**

**Por todo lo que representan en mi vida,  
para ellos mi cariño, admiración y  
respeto**

## **A MI ESPOSA E HIJOS:**

**Por compartir conmigo éxitos y fracasos,  
además son el motivo de mi esfuerzo y  
la motivación para mi superación  
personal y profesional**

## **INDICE**

**PRESENTACION**

### **INTRODUCCION**

1.1. Selección del ensayo

1.2. Objetivos

### **DESARROLLO**

2.2. Antecedentes del juego en la educación preescolar

2.3. Consideraciones teóricas sobre el juego

2.4. Evaluación socio histórica del juego

2.5. El valor del juego en el desarrollo infantil

2.6. Relación juego-desarrollo en el niño

2.7. Los juegos y juguetes tradicionales como

Estrategia didáctica en la práctica docente

2.8 La modernización educativa (1989-1994)

### **CONCLUSIONES**

### **ANEXO**

### **BIBLIOGRAFIA**

## PRESENTACIÓN

El juego es una actividad propia de los animales y de los seres humanos; para los primeros, representa el desarrollo de los instintos en su adaptación al mundo circundante; para el hombre, constituye un factor básico en su desarrollo social, intelectual y físico, el cual es importante en todas las etapas de su vida.

Para el adulto el juego es un pasatiempo; un momento de descanso y de salirse de la rutina diaria. En cambio para el niño, la actividad lúdica significa algo más que diversión; para él, es un verdadero trabajo.

A través del juego, el niño descarga emociones, alegrías, miedos, inquietudes, conoce y se relaciona con su medio físico y social. Por ello, la educación preescolar desde sus orígenes ha otorgado al juego un papel central para el proceso educativo, empleándolo como un recurso que propicia el desarrollo integral del niño.

El desconocimiento y la falta de interés por los juegos y juguetes tradicionales en un grupo escolar, constituyeron la problemática que generó el interés por realizar la presente investigación, pues los niños de dicho grupo manifestaron demasiada afición por juguetes eléctricos, videojuegos, etc.

Por tal motivo se aborda como tema de ensayo el juego en el nivel preescolar, y se enfatiza en el valor de los juegos y juguetes tradicionales como un medio para favorecer el desarrollo integral del niño. Con el fin de proporcionar elementos teóricos y prácticos que den una posible alternativa de solución a la problemática planteada, se elaboró este trabajo, que consta de tres capítulos.

En el capítulo uno, se selecciona el tema del ensayo y se plantean los objetivos de la tesina

En el capítulo dos, es el desarrollo, se diserta acerca del juego en la educación y los elementos teóricos que ofrecen con respecto al tema del ensayo y se hace una ubicación del tema en el contexto de la modernización educativa. En este acápite en primer lugar, se habla de los juegos y juguetes tradicionales posteriormente se en lista una serie de teorías que explican la función que desempeña el juego en el niño y se narra la evolución de esta actividad en la historia. Seguidamente se habla del juego como un elemento básico en la educación preescolar, el proceso histórico de los planes y programas de este nivel

"educativo, y se analiza detalladamente el aspecto lúdico en la modernización educativa.

Se describe enseguida la importancia del juego para el desarrollo infantil. Para este fin, se enuncia las etapas que atraviesa el niño en su actividad lúdica. También se enfatiza el valor del juego para favorecer el desarrollo integral del preescolar.

El capítulo tres presenta las conclusiones del ensayo; contiene la descripción de lo realizado en la investigación y los elementos que lo componen. También detalla las estrategias didácticas en torno a la planeación, realización y evaluación que se efectuó a fin de promover los juegos tradicionales en la práctica docente.

## **I. INTRODUCCIÓN**

### **1.1. Selección del tema del ensayo**

El desarrollo integral del niño es un principio que todo educador debe lograr a través del proceso enseñanza aprendizaje. Esta tarea en preescolar se desarrolla por medio de actividades lúdicas, para ello es importante que los niños se interesen por todas las acciones docentes que el maestro realiza tanto dentro como fuera del salón de clases; es por esta razón que se eligen los juegos y juguetes tradicionales para propiciar el desarrollo integral del infante: es decir lograr de manera equilibrada la evolución del niño en las tres dimensiones de la personalidad: la dimensión afectiva, la cognitiva y la psicomotriz.

El juego es el medio más importante que utiliza el niño para satisfacer sus necesidades e intereses, a través de éste, interactúa con el medio social en que se halla inmerso; expresa sus alegrías, miedos, inquietudes, energías, emociones, así también se socializa y se adapta a su entorno.

Jugar representa para el niño una necesidad de suma importancia que podría compararse con la necesidad de alimentarse, respirar, comunicarse, conmovirse por lo que es necesario, que el infante realice esta actividad de manera plena para satisfacer su necesidad lúdica.

Generalmente, los juegos que los niños realizan están determinados por factores como la edad, la época, el nivel económico, las tradiciones y costumbres de la comunidad; la chácara, el papagayo, la quimbomba y el tirahúle, son juegos tradicionales del estado,

que se ponen de moda por épocas o períodos, con los cuales satisfacen plenamente su necesidad de jugar. Los niños en edad preescolar prefieren los juegos de movimiento; más adelante y en pleno desarrollo, desearán jugar con reglas, buscando relacionarse más con sus pares.

Cuando se realizan determinados juegos, tales como rondas, chácara, etc., sucede que la mayoría de los niños pierde rápidamente el interés hacia estas actividades, o no participan todos. A veces, sólo una o dos veces y luego quieren cambiar de juego, y al pedirles que ellos lo sugieran, proponen jugar a las luchas, a los pistoleros, karateca, esta situación es preocupante, pues se entiende que algunas actividades no favorecen el desarrollo de una identidad cultural, o bien de su integración y de respeto hacia los demás.

Existen varios factores que contribuyen a acrecentar este problema. Entre ellos, están los medios de comunicación masiva, que propagan el uso de juguetes eléctricos, juegos de mesa y "maquinitas" de vídeo, entre otros.

La actitud de los padres también es un factor que influye en el problema, ya que en el afán de dar a sus hijos lo mejor, les compran este tipo de juguetes, o les dan dinero para jugar con las "máquinas", sin considerar ni reflexionar, por desconocerlo, sobre lo nocivo que pueden ser estos objetos para la educación de sus hijos.

La actitud del educador también influye para acrecentar el problema, por no darle la verdadera importancia al uso frecuente de los juegos mecanizados, o por no considerar - hasta ahora- el valor de los juegos tradicionales para la formación de los niños.

En diferentes momentos de la clase, principalmente durante la planeación de las actividades; al indagar los juegos que los niños conocen y practican. Ellos poseen bastante información al respecto: la mayoría de ellos sabe el nombre de estos juegos, los lugares donde se alquilan estas máquinas, el precio de las fichas, etc. Incluso algunos infantes cuentan con videojuegos en su hogar.

Cuando juegan libremente o durante el recreo, con frecuencia se lastiman al agredirse físicamente, pues realizan los juegos que ven con frecuencia en la televisión, o escenifican actitudes de los personajes de las máquinas de video.

Constantemente algunos niños llevan al Jardín coches, muñecos, trenes, robots, que se mueven con pilas eléctricas; los demás compañeros quieren jugarlos y verlos funcionar, lo cual es lógico, pues despiertan curiosidad, por ser algo nuevo para ellos. Sin embargo, su

creatividad e imaginación se limitan.

Este tipo de juguetes son movilizados a control remoto, y esto no permite que los niños puedan transformarlos, pues pierden su atractivo; por lo tanto, la actividad infantil se concreta a ver funcionar el juguete. .

El tema lúdico, considerando tradiciones y cultura propias, está contemplado en uno de los objetivos del Programa de Educación Preescolar de 1992 (vigente en el Sistema Educativo Nacional), el cual sugiere que el niño desarrolle su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional.<sup>1</sup>

El documento citado enfatiza que cada niño, al convivir con otras personas, ve interiorizada su propia imagen, estructurando su inconsciente, conociendo sus aptitudes y limitaciones, gustos y deseos; va reconociéndose a sí mismo como diferente de otros ya la vez como parte de un grupo del mismo género, es decir, va construyendo su identidad.

En dicho Programa, la cultura regional, y en especial de los juegos y juguetes tradicionales, tiene mucha importancia, por lo que para favorecer el desarrollo integral del niño preescolar es necesario utilizar al máximo el potencial de aptitudes lúdicas inmersas en las etapas del desarrollo infantil'.

Los juegos y juguetes tradicionales más comunes en el estado de Campeche son: pepino vecino, la timbomba o quimbomba, juego de canicas de canicas en triángulo, papagayo y la chácara.

El patrimonio cultural de México, sustento básico de la identidad nacional, ha recibido un apoyo insuficiente, centrado principalmente en la conservación y preservación de la herencia arqueológica e histórica; por otra parte, se observa la tendencia a considerar las manifestaciones cotidianas de las culturas populares, étnicas y regionales, como expresiones menos valiosas ya veces hasta despreciables.

Los medios de comunicación masiva han servido como un poderoso instrumento de penetración ideológica y cultural que promueven conductas consumistas, distorsionan realidades y enajenan conciencias.

Resalta modos de vida ajenos, como modelos a seguir por ser "mejores",

---

<sup>1</sup> SEP. Programa de Educación Preescolar p 10

desmeritando las formas propias. La mayor parte de la población, sobre todo en las ciudades, desprecia la cultura ancestral y busca afanosamente: vestido, idioma, alimentación, arte, ciencia y tecnología extranjeros, por considerarlos de culturas superiores. Las más medias no han sido capaces de difundir y enriquecer la identidad nacional.<sup>2</sup>

Ante la progresiva pérdida de valores, tradiciones y costumbres en el país, se considera de mucha importancia el impulso que la escuela debe aportar para ayudar a la solución de este problema. Aun desde el nivel preescolar, los niños empiezan a adquirir formalmente sus primeros conocimientos, habilidades, destrezas y de manera amena e interesante, las tradiciones y costumbres regionales.

Se considera que al fomentar en los alumnos de educación preescolar el interés y la práctica de los juegos y juguetes tradicionales, se está cumpliendo con un deber, no sólo desde el punto de vista educativo, sino también sociocultural, puesto que se deben unir esfuerzos para contribuir al rescate de la identidad nacional.<sup>3</sup>

Encontrar una respuesta a esta problemática es fundamental para quienes se preocupan por promover la formación integral de los niños del nivel preescolar, la cual sirve de base para la formación de su personalidad. También para los alumnos son muy importantes los juegos y juguetes tradicionales; ello les dará la oportunidad de integrarse mejor a la vida de su comunidad y conocer más de cerca sus costumbres. A su vez, la práctica de dichos juegos les permitirá favorecer su desarrollo psicomotor, afectivo y social.

Con respecto a los programas esto/ares, también es esencial encontrar una solución a esa problemática, pues en ellos siempre se ha enfatizado la importancia de integrar al niño a su contexto social, para así conocerlo, valorarlo y procurar su desarrollo; actualmente, debido a los grandes cambios suscitados en el país y en el mundo entero, se hace imprescindible y urgente una formación integral en los niños, la cual implica que se forme en ellos una verdadera conciencia y amor hacia su patria. La importancia que tiene el juego

---

<sup>2</sup> Ángel Díaz Barriga "Problemas y retos del campo de la evaluación educativa." en Perfiles Educativos #52.pp3-15

<sup>3</sup> Secretaría de Educación Pública Programa de Educación Preescolar p 17

en la educación preescolar es innegable y al respecto la maestra Yáñez Ramírez afirma:

"en el jardín de niños, la actividad lúdica llena finalidades, higiénicas, físicas y mentales, sociales, morales, estéticas y cívicas".<sup>4</sup>

Por ello, al dar más importancia a los juegos y juguetes tradicionales, los niños tendrán una educación más completa y sobre todo, apegada a las características de su comunidad. Así, poco a poco se irán integrando a su medio social y esto les hará sentirse orgullosos y enaltecer las costumbres populares de su comunidad.

Los juegos tradicionales desempeñan un papel trascendental al respecto, ya que además de formar parte de la cultura campechana, favorece entre otros aspectos: las relaciones entre padres e hijos (pues se transmiten de generación en generación), la creatividad, fantasía e imaginación, el desarrollo psicomotor y social. En el ámbito educativo los juegos tradicionales tienen un gran valor para la formación de los niños, pues satisfacen sus necesidades e intereses, además de que la escuela, al promover dichos juegos, contribuye al fortalecimiento de las raíces culturales.

Después de una constante observación sobre las conductas, juegos y pláticas con los alumnos, se ha podido constatar que desconocen los juegos y juguetes tradicionales, pues lo que el/os juegan son de cuerda o electrónicos por lo que esta situación es preocupante para el sustentante.

## **1.2. OBJETIVOS**

- Despertar en los niños del nivel preescolar el interés por los juegos y juguetes tradicionales.
- Fomentar en los niños el respeto hacia las tradiciones y costumbres de la región, con el fin de favorecer la identidad nacional.
- Crear estrategias que favorezcan el interés de los niños hacia los juegos y juguetes tradicionales.
- Promover en la comunidad los juegos y juguetes tradicionales del estado
- Mejorar la relación niños -padres de familia -educador, que repercute

---

<sup>4</sup> SEP. Apuntes para el desarrollo infantil: el juego p. 19

positivamente en el desarrollo de la actividad escolar.

## **II. DESARROLLO**

### **2.1. Antecedentes del juego en educación preescolar**

La educación preescolar constituye el primer nivel de educación formal de los mexicanos, favorece el desarrollo armónico del niño, con fundamento en sus características afectivas, sociales, físicas e intelectuales a través de su participación activa en el proceso educativo y estimula su Iniciativa, su sentido de responsabilidad social y su creatividad a partir de su realidad; sustenta las bases de su formación como individuo y como ser social en el contexto de su familia y de su comunidad.

La educación preescolar, ha tenido una evolución histórica en cuanto a sus aspectos teóricos, pedagógicos y metodológicos que respondieron en su momento a las necesidades de la sociedad.

Desde sus inicios la educación preescolar ha considerado el juego como el principal recurso para favorecer el desarrollo integral del niño; pues desde el año de 1840, cuando se creó la primera escuela de párvulos en México, en el sistema "froebeliano", la filosofía positivista que orientaba el gobierno de Porfirio Díaz, guió a la educación a partir del lema "libertad, orden y progreso", promoviéndolo y reconociéndolo como único camino a la educación.<sup>5</sup>

Sus fines principales fueron: "El amor como principio, el orden como base y el progreso como fin".<sup>6</sup>

El sistema froebeliano propone juegos y actividades a los que llama: "dones" y "ocupaciones", con el fin de que el kindergarten y los niños aprendan haciendo, tomando el juego como elemento base de dicho sistema.

En 1903 se implementó el primer programa adaptado a niños mexicanos, siendo

---

<sup>5</sup> Arnaldo Córdova "La ideología de la revolución Mexicana", en Formación Social Mexicana I. Vol. I. p 39.

<sup>6</sup> SEP Propuesta curricular de educación preescolar p. 106

Estefanía Castañeda la principal precursora, quien presentó en su programa los siguientes contenidos: estudio de la naturaleza, cultura física, trabajos naturales, número, música, lenguaje y cultura moral; introduciéndose años después música, danza y canto.

En 1928, se inicia el proyecto de reformas con un enfoque nacionalista.

La educación preescolar fundamenta la formación del niño en:

*La capacidad de manifestarse libremente y la disposición de estrechar lazos fraternales y realizar actividades de cooperación, la posibilidad de ampliar paulatinamente su radio de acción a partir del mundo que lo rodea y el conocimiento y amor a su patria y sus valores nacionales*<sup>7</sup>

Para lograr este propósito, se promueve el uso de ciertos objetos, tales como: pantógrafo (aparato que sirve para reproducir figuras en un tamaño mayor que el original); muñecos pantoche, casas de muñecas, juegos de dominó y costura, instrumentos musicales, materiales de construcción, entre otros.

En 1942, se hace una revisión de planes y programas en la educación preescolar, resultando un programa integrado en tres grados. El niño se enlaza a su medio económico y social partiendo de sus antecedentes y observaciones dentro del plantel y de la experiencia en el hogar para ampliarla a la comunidad.<sup>8</sup>

Se pretende que el niño se sienta un factor, indispensable y útil de progreso colectivo, eliminando todo aquello que promueva al individualismo.

Este programa se organiza en ocho áreas de trabajo: lenguaje, actividades para adquirir medios de expresión, experiencia social, civismo, conocimiento de la naturaleza, cantos y juegos de expresión artística, y actividades domésticas, las cuales también son favorecidas mediante actividades lúdicas.

En 1960 el programa es estructurado en áreas de conocimiento, que presentan diferentes grados de dificultad para los tres grados del Jardín, teniendo como meta: promover "el mejoramiento de la salud física y mental la comprensión y aprovechamiento del medio natural, comprensión y aprovechamiento de la vida social, el adiestramiento

---

<sup>7</sup> Margarita Arroyo de Yaschine, et al. Programas de Educación Preescolar p 119

<sup>8</sup> Ibídem. p. 22.

práctico, el juego y actividades de expresión creadora".<sup>9</sup>

Es importante mencionar que en este programa se toma más en cuenta el aspecto de formación nacionalista, ya que promueve el amor a la patria, el homenaje a los hombres ilustres, así como también se difunde el modo de vida de los niños de México y de otros, haciendo hincapié en el folclor mexicano, costumbres, trajes típicos y fiestas nacionales.

En 1971 se elabora el programa organizado en "guías didácticas", donde el niño se convierte en parte activa de la planeación, realización y evaluación del proceso pedagógico.

Tiempo después (1979), se realiza un programa para la educación preescolar, que define a la educación como un sistema científicamente organizado de los procedimientos que favorezcan la superación del hombre, a fin de que cada individuo se realice como persona y todos en conjunto lleven al país o sociedad de la que forman parte, al logro de los objetivos que como grupo se haya formulado.

## **2.2. Consideraciones teóricas sobre el juego**

Cuando se piensa en niños, se piensa muchas veces en sus juegos, pues esta actividad invade su patrón de vida desde la primera infancia. Jugar es la actividad principal de los niños, ya que jugando descubre cómo es el mundo en que viven; expresan sus sentimientos, sus necesidades, sus dudas, su creatividad. Para Piaget, El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño.<sup>10</sup> El educador ginebrino ve en el juego a la vez la expresión y la condición del desarrollo infantil, y que cada etapa está relacionada con cierto tipo de juego.

Para la teoría psicoanalítica freudiana el juego puede emparentarse con otras actividades fantasmáticas del niño, y más particularmente, al sueño.<sup>11</sup> Freud especifica que la función especial del juego consiste en la reducción de las tensiones masivas ante la imposibilidad de realizar los deseos. A diferencia del sueño, se basa en una transacción

---

<sup>9</sup> *Ibidem.* p. 16

<sup>10</sup> UPN El niño aprendizaje y desarrollo p 147

<sup>11</sup> Ajuriaguerra Manual de Psiquiatría Infantil p 130

entre las funciones y la regla, entre lo imaginario y lo real.

Vigotsky establece un aspecto importante sobre el juego. Afirma que el juego no puede definirse como una actividad placentera para el niño, y que hay muchas actividades que le proporcionan mayores experiencias de placer que aquél, como succionar un chupón, aunque ello no lo sacie. También hay juegos en que la actividad no es placentera en sí misma. Por ejemplo: los juegos en que se puede ganar o perder, que por lo contrario, van acompañados de disgusto si el resultado es desfavorable para el niño.

La definición sobre el juego de Winnicot difiere en algunos aspectos de la de Vigotsky; él expresa que si los niños juegan, es por una serie de razones que parecen totalmente evidentes: por placer, para expresar la agresividad y establecer contactos sociales.<sup>12</sup>

Existe una serie de teorías que explican qué funciones desempeña el juego en el niño y cada una de ellas hace énfasis en un grupo determinado de actividades del juego.

Se puede enumerar siete principales teorías sobre el juego:

Excedente de energía. Herbert Spencer explica el juego en esta teoría de la siguiente manera:

*Cuando la reserva de fuerzas de que se dispone en cada caso, no ha sido agotada por las exigencias de la vida, las energías sobrantes tienen que buscar una salida; por esto, se descarga en actividades que no van dirigidas a metas reales, es decir, en el juego.<sup>13</sup>*

Lo positivo de esta teoría es que resalta una de las condiciones previas del juego: tiene que existir un excedente. Pero se equivoca al creer que ha de ser un sobrante de fuerza, y no es capaz de ver que se trata de un sobrante de imágenes.

Esparcimiento y recuperación, M. Lazarus afirma que el juego es un medio de descansar y recuperarse después de gastar energías. Para este autor, la recuperación no sólo se alcanza a través del descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo.

---

<sup>12</sup>SEP Antología de apoyo a la práctica docente en el nivel Preescolar. p 61

<sup>13</sup> Bárbara Newman Manual de Psicología infantil. p 318

Preparación: Según Carlos Gross: el juego es un ejercicio previo. Describe el juego como una conducta instintiva en la que los jóvenes practican los elementos más pequeños de conductas adultas más complejas. Por ejemplo: bañar a la muñeca es la práctica anticipada de la responsabilidad materna.

Recapitulación: Algunos teóricos como Stanley Hall, han tratado de ligar al juego con la evolución humana. Afirma que el niño, al jugar, reacciona a la transmisión de la humanidad desde la etapa de la caza y la recolección, hasta la sociedad industrial de hoy.

Crecimiento y mejoramiento. Otra manera de considerar el juego es mirarlo como un modo de aumentar las capacidades del niño. Es el medio que éste utiliza para ensayar nuevas capacidades y para practicar realizaciones ya obtenidas. Desde esta postura, el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva.

Reestructuración cognoscitiva. En esta categoría, Piaget afirma que el juego es sobre todo una forma de asimilación, que empieza en la infancia y continúa a través de la etapa del pensamiento operacional concreto, y en las cuales el niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene.

Experimentación socio-emocional: La tradición psicoanalítica de Freud ofrece dos explicaciones del juego. Primera: el juego es una expresión simbólica de deseo. Segunda: el juego es un intento de dominar o recrear experiencias que causan tensión, y ambos tipos de juego son un desahogo para las emociones.

Al contrario de lo que afirma Piaget acerca de que el juego es asimilación, el psicoanálisis lo considera como la creación de oportunidades específicas, para dominar retos que todavía no se han conquistado en la realidad. Sin embargo, esta teoría no explica por qué algunos conflictos se transforman en juegos y otros no.

Las múltiples teorías que hay para explicar el juego, expresan la diversidad de funciones que tiene. Es poco probable que el juego, como una forma de conducta, cumpla únicamente funciones intelectuales. El juego es una actividad como el lenguaje o el trabajo, que tiene muchos sentidos y que sin embargo, sigue ciertos patrones de organización y de expresión que le dan su significado. El descanso, la preparación para la vida adulta, el reforzamiento del ego, la asimilación cognoscitiva, la solución de conflictos, son objetivos que se intenta lograr con distintos tipos de juego.

### 2.3. Evolución socio-histórica del juego

Desde épocas remotas se ha valorado la importancia de la actividad lúdica. Por ejemplo: Platón fue el primero en reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en las leyes de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor la aritmética, y que los niños de tres años, que más tarde serían constructores, se sirvan de útiles auténticos, en tamaño reducido. Aristóteles señaló la necesidad de que los niños se habituaran a realizar, jugando, todas aquellas actividades que desempeñarían más adelante, cuando fueran adultos.

Siglos después, grandes reformadores de la educación y maestros consagrados, desde Comenio en el siglo XVIII hasta Rousseau, Pestalozzi y Froebel, a fines del mismo y principios del siguiente; señalaron que a educación debe tener en cuenta los intereses del niño y su grado de desarrollo.

Juan Jacobo Rousseau ubica al juego dentro de la concepción filosófica de la libertad y la creatividad, y le concede el valor de ser el medio por el cual el niño conoce el mundo y la sociedad.<sup>14</sup>

Sin embargo, las concepciones sobre el juego de los autores mencionados, sólo lo fueron a nivel teórico, pero no lograron transferirlas a nivel práctico, como años después lo hizo Federico Fróebel, quien consideró el juego infantil como: el producto más puro y espiritual del hombre.<sup>15</sup>

Froebel fue uno de los primeros pedagogos en llevar al ámbito educativo el juego como actividad escolar la importancia que le concede al juego, lo lleva a organizarlo y sistematizarlo; lo dota de actividades y materiales a los que denomina: dones y ocupaciones.

Para Decroly, el juego favorece las asociaciones y las comparaciones mentales, propiciando el desenvolvimiento de la atención voluntaria a partir de la espontánea. Los juegos realizan la asociación en el niño, pues traen a su mente los recuerdos, abstracciones

---

<sup>14</sup> Secretaría de Educación Pública Apuntes Sobre El Desarrollo infantil: el juego p. 5

<sup>15</sup> Ibidem, p 74

y juicios. Opina también que: El niño se prepara para la vida jugando.<sup>16</sup>

Decroly introdujo al ámbito escolar una teoría con un método basado en los centros de interés, bajo el lema: Una escuela por la vida y para la vida, que aún subsiste hoy en algunos países. El juego constituye la actividad fundamental.

La pedagogía moderna y contemporánea ha reconocido en el juego, un carácter privilegiado de condición e instrumento de la primera educación humana, en tanto que la psicología y la antropología le han dado una función biológica y social. Es decir, que el juego tiene una utilidad para los fines de la conservación del hombre y para su adaptación a la sociedad, así como también la estética ha permitido que se reconozca una analogía con la actividad artística.

En el transcurso del tiempo, grandes filósofos y pedagogos se han preocupado por estudiar la importancia y necesidad del juego en el ser humano, y gracias a estas aportaciones, actualmente se puede comprender y valorar el juego, para el adecuado desarrollo infantil y también para la preservación cultural de los países. Por tal razón, los juegos han sido valorados por todos los pueblos y en todas las épocas, dando un lugar especial a esta manifestación que guarda lo mejor del hombre para no permitir que se pierda, y así poder seguir recreándose en el juego.

El juego se encuentra enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se lee a través de los juegos y juguetes creados por ellos; las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados por específicas características étnicas y sociales.

También está condicionado por los tipos de hábitat o de subsistencia, limitado o estimulado por las instituciones familiares, políticas, religiosas; funciona él mismo como una verdadera institución.

El juego infantil, con sus tradiciones y reglas, constituye un auténtico espejo social.<sup>17</sup> A través de los juegos y de su historia puede leerse no sólo el presente de las sociedades, sino también el pasado mismo de los pueblos. Una parte importante de la cultura de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, el cual se va enriqueciendo por

---

<sup>16</sup> *Ibidem* p 6

<sup>17</sup> Ángel Díaz Barriga, *Op. Cit* p. 150

las generaciones sucesivas, pero amenazado también de corrupción y extinción. Al respecto, Huítzinga considera que: El juego constituye el fenómeno mismo de la cultura, en la medida en que es el único compollamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia.<sup>18</sup>

Por ello, la práctica de los juegos tradicionales constituye para la nación un aspecto que debe promocionarse constantemente, para evitar que se pierdan o distorsionen, ya que forman parte del patrimonio cultural.

El proceso histórico del Juego puede considerarse como un factor que explica la evolución cultural de una sociedad.

Actualmente existen estrechos vínculos entre el juego y el lucro. La proliferación de máquinas de videojuegos demuestra hasta qué grado se ha introducido el comercio en materia de juegos.

Asimismo, existe un alto grado de sofisticación en la fabricación de juguetes. Estas pequeñas maravillas de la técnica que produce la industria moderna, estas máquinas que "andan solas" ejercen sobre los niños un gran poder de fascinación que hace de ellos consumidores en potencia, en la actualidad, de juguetes, y más tarde, de automóviles y de aparatos electrodomésticos que estos juguetes reproducen en miniatura.

No tienen más que un uso unívoco y reducido, que se basa en la ilusión de la imitación de la realidad y limita la creatividad del niño.

El avance tecnológico del país se ha introducido considerablemente en el juego de los niños, ocasionando que los juegos y juguetes propios se vayan olvidando, principalmente en las ciudades; pero esto no debe ser motivo para menospreciar el desarrollo científico y tecnológico nacional, pues gracias a esto el país ha logrado progresar económica, política y socialmente.

Sin embargo, se debería valorar y utilizar lo que el país produce en ciencia y tecnología, pero dando la misma o tal vez mayor importancia a la preservación de las raíces culturales, de las cuales el juego forma parte.

---

<sup>18</sup> Ídem

## 2.4. El valor del juego en el desarrollo infantil

La evolución del juego en el niño. Existen varias investigaciones en el campo de la psicología y pedagogía infantil, que se han formulado sobre el origen, la evolución, significado y objetivos del juego.

El juego es considerado como una característica importante en el desarrollo de la vida infantil. Es un alimentador básico para el desarrollo de las actividades y actitudes, que preparan al niño para su vida futura.

El juego es importante como preparatorio para la adquisición de conceptos que sirven de estímulos en los procesos de aprendizaje del niño. Por lo tanto puede considerarse el juego como el camino del proceso del pensamiento, y como escribió

Schiller "El hombre no está completo sino cuando juega".<sup>19</sup>

La psicología evolutiva ha planteado que el niño, en su proceso de desarrollo va madurando progresivamente, al pasar por diferentes etapas y que "el juego es el dinamismo que contribuye al paso de una etapa a otra".<sup>20</sup>

Carlota Bühler dice que: "Al juego se debe la formación de los conceptos y por lo tanto, la organización de la vida mental, y predominio del saber conceptual sobre las imágenes concretas, la función verbal se desarrolla en el niño a la par que su desarrollo".<sup>21</sup>

La importancia del juego en el desarrollo del niño radica en el hecho de que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente; jugar por largos períodos permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio ambiente.

*De acuerdo con el planteamiento de Leif y Brunelle L., la evolución lúdica del niño está marcada por dos grandes momentos; primero, el niño juega solo y posteriormente cuando se incorpora a un grupo social de contemporáneos los considera en sus juegos;*

---

<sup>19</sup> Jean Chateau. Psicología de los juegos infantiles p. 3.6.

<sup>20</sup> Barbara Newman. Op BIT, p 110

<sup>21</sup> Ibidem p 66

*afirma que los diferentes tipos de juego que van apareciendo se superponen a los anteriores.*<sup>22</sup>

A pesar de que no hay un acuerdo preciso en los momentos del juego que los autores plantean, está comprobado que existe una evolución en los juegos del niño, lo cual es necesario de analizar para conocer las diferentes condiciones y necesidades de los niños con respecto al juego.

En el primer estadio se desarrollan los "juegos de ejercicios" (según Piaget), o "juegos funcionales" (según Ch. Bühler y Jean Chateau). Su fuente se halla, para Wallon, en el funcionamiento liso y llano de los aparatos motores del lactante: " Los juegos funcionales pueden consistir en movimientos muy sencillos, como los de extender y recoger los brazos y las piernas tocar los objetos, imprimir balanceos, producir ruidos o sonidos".<sup>23</sup>

A los cuatro meses las acciones de mirar y tocar se han coordinado, y el niño aprende que empujando el juguete que cuelga de su cuna lo hará balancear y sonar, y una vez aprendida la lección la repetirá una y otra vez. Esto es el juego, el placer "funcionar" y el "placer de ser una causa", la cual surge de la repetición de acciones, a medida que se la va dominando durante los sucesivos sub-estadios del período sensoriomotor.

Para Piaget, el período preoperacional"(segundo período) abarca de los dos a los siete años aproximadamente, y está caracterizado por el juego simbólico o de fantasía.

Este autor señala que las imágenes resultan de las adaptaciones corporales a un objeto en su ausencia." Su fundamento consiste en que estas actividades se realizan al margen de movimientos y manifestaciones, por ejemplo: un trapo anudado hace las veces de un niño; acciones apropiadas a un objeto que realizan en relación con un sustituto"<sup>24</sup>

Al principio estas acciones interiorizadas sustituyen al efecto como símbolos concretos, más tarde actúan como signos, señalando y significando el objeto.

El lenguaje consiste en un lenguaje de señalizadores y las palabras que ayudan a este proceso no le son esenciales. El juego simbólico y del artificio tiene la misma función en el

---

<sup>22</sup> SEP Antología de apoyo a la práctica docente p. 34

<sup>23</sup> J. de Ajuriaguerra Op. Cit. pp. 29-32.

<sup>24</sup> 24Jean Piaget, Seis estudios de psicología p. 64

desarrollo del pensamiento preoperacional, que el que tuvo el juego práctico en el período sensoriomotor.

El juego simbólico funciona también para asimilar y consolidar las experiencias emocionales del niño. Cualquier cosa importante que le haya sucedido en la realidad, queda tergiversado en el juego, pues el niño no hace ningún esfuerzo por adaptarse a la realidad. El carácter peculiar del juego de artificio se deriva del carácter peculiar del proceso intelectual del niño; es decir de su posición "egocéntrica" y el carácter marcadamente intelectual de las imágenes y símbolos que emplea.

Durante el período preoperatorio, el juego de artificio se va haciendo progresivamente más elaborado y organizado. La relación lúdica que practica el niño para relacionarse con el medio ambiente lo ubica en el centro de todas las acciones y los objetos, por lo que él es el centro del mundo que está construyendo. El niño conoce lo que percibe, no sabe de alternativas, percibe el aspecto social físico según experiencias previas que ha tenido con ellos; durante esta fase la asimilación es su actividad mental básica, lo que permite incorporar las nuevas experiencias que lo conducirán a una amplia panorámica del mundo. El juego ocupa la mayor parte de las horas en que no duerme, éste le sirve para afirmar y ampliar las adquisiciones anteriores, ya que es la herramienta más importante para su adaptación. El niño transforma su experiencia diaria en juego; así, el hecho de ponerse los zapatos no significa parte del vestirse, sino el hecho de "jugar". Pues al jugar aspira a efectuar hechos de la vida real. El juego simbólico se caracteriza por su acentuado carácter egocéntrico y para el niño su juego es real, para el adulto por lo contrario, el juego del niño es fantasía (un trozo de madera es una muñeca, un avión o un caballo). Al respecto Jean Chateau opina: El niño que juega verdaderamente no mira alrededor de sí como lo hace el jugador de naipes en un café, se sumerge totalmente en su juego, puesto que es una cosa seria.<sup>25</sup>

El segundo estadio generalmente se caracteriza por el juego reglado. Apenas consigue el niño introducir a un compañero en el ciclo de sus simbolizaciones surge una regla de juego. A partir de ese momento, el juego está controlado por la disciplina colectiva y por

---

<sup>25</sup> Jean Chateau. Psicología de los Juegos infantiles p 13

códigos de honor, de tal manera que los juegos con reglas sustituyen al juego artificio simbólico e individual del primer período.

Sutto-Smith define el juego formal como: El ejercicio de sistemas voluntarios de control, en el que se da una confrontación de fuerzas determinadas por una regla, para producir un resultado no equilibrado.<sup>26</sup>

Este Concepto tiene cinco aspectos importantes para la involucración psicológica del niño que juega. En primer lugar, el juego es voluntario. En segundo, hay una confrontación de fuerzas, lo cual significa que todos los jugadores tienen ciertas posibilidades y que el resultado es impredecible. En tercer lugar, el juego está regido por reglas y en cuarto lugar, la definición menciona un "resultado no equilibrado" ya que en el juego hay ganadores y perdedores; y en quinto lugar, se supone que el jugador juega para provocar ese desequilibrio. Una parte de la energía gastada es por la posibilidad de ser vencedor.

## **2.5. Relación juego -desarrollo en el niño**

Para los niños menores de seis años, la actividad lúdica desempeña un papel trascendental en su desarrollo, considerándolo Como un factor básico que lo prepara para su vida futura.

El juego es la actividad más común y espontánea que el niño utiliza como medio para enfrentarse a la vida, le permite adquirir conocimientos, manejar situaciones en forma indirecta, expresar y canalizar sus sentimientos e inquietudes, amar y ser feliz. Por otro lado, el infante tiende espontáneamente a transformar lo existente, a concebir cosas novedosas y originales, es decir, a desarrollar su creatividad.

Jean Chateau señala:

***No se puede imaginar la infancia sin sus risas ni sus juegos.  
Gracias al juego crece el alma y la inteligencia, mientras que por esa  
tranquilidad y silencio de los niños en los que a veces los padres se  
complacen equivocadamente, se anuncian a menudo en el niño***

---

<sup>26</sup> Ibídem p 56

***graves deficiencias mentales. Un niño que no sabe jugar "un pequeño viejo", será un adulto que no sabrá pensar.***<sup>27</sup>

El autor señala que existe una estrecha relación entre el juego y el desarrollo del pensamiento en el niño, por ello, el educador debe estimular constantemente en sus alumnos una gran variedad de juegos que favorezcan el desarrollo de su pensamiento.

El niño juega de la manera más, espontánea y en los momentos más inesperados. Para él, jugar es vivir, convivir, expresar, comunicarse. Al jugar, los pequeños conocen las posibilidades de su cuerpo: qué tan alto pueden saltar, qué tan ligero pueden correr, qué tanta fuerza tienen para levantar en brazos aun animalito o a un compañero. Así, van sintiéndose cada vez más seguros, van dándose cuenta de qué cosas son capaces de hacer y van aceptando sus propias limitaciones.

También el juego le plantea al niño la necesidad de terminar las cosas que empezó a hacer y cuándo éstas siguen siendo interesantes para él. Por ejemplo: un niño comienza a construir una "torre" con pedazos de madera, o una casa con paja y ramas, puede ser que, al poner un cuarto, se le vengán abajo los demás, y seguirá intentándolo hasta que logre levantar la "torre" o la casa, sin que el material que acomodó cuidadosamente se le derrumbe mientras juega.

Es bien sabido que cada niño es único, por lo tanto tiene un modo personal de jugar y de hacer las cosas. No todos los niños se encuentran en el mismo nivel de desarrollo ni tienen los mismos intereses y capacidades aunque tengan la misma edad cronológica.

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

Mediante el juego, el preescolar comienza a entender que su participación en ciertas actividades le impone el cumplimiento de ciertos deberes, pero también le otorga una serie de derechos. El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a los que lo comparten. A la vez, permite al niño familiarizarse con las actividades que percibe a su alrededor e interrelacionarse con el adulto; las relaciones con sus compañeros

---

<sup>27</sup> Ibídem. p 58

le enseñan a comportarse y expresar de diferentes maneras según las circunstancias sociales.

El juego también influye en el desarrollo del lenguaje infantil, pues éste utiliza cierta capacidad de comunicación verbal, tanto para expresar sus deseos y sentimientos, como para comprender las de sus compañeros.

El juego ejercita las facultades físicas e intelectuales del niño, le plantea problemas de conducta que favorecen su adaptación social, fija las funciones recién adquiridas y estimula el crecimiento orgánico y el proceso de mielinización del sistema nervioso.

Entre el juego y el desarrollo existe una estrecha relación, por ello, no se debe decir de un niño que solamente "crece", sino que es más real decir que "se desarrolla por el juego". A través del juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser; las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da rigor.

El juego desempeña en el niño, el papel que el trabajo desempeña en el adulto. Así como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos. "Un niño que no quiere jugar; es un niño cuya personalidad no se afirma, que se contenta con ser pequeño y débil, un ser sin orgullo, un ser sin porvenir".<sup>28</sup>

## **2.6. Los juegos y juguetes tradicionales como estrategia didáctica en la práctica docente**

### La Práctica Docente

Reflexionar sobre la responsabilidad que se adquiere cuando se educa aun ni'lo, en una edad trascendental, en una institución oficial, como el Jardín de Ni'los, es verdaderamente indispensable.

Para esta reflexión el docente debe valorar la importancia de su labor educativa, pues tiene trascendencia para la vida del país. Para empezar este análisis, en primera instancia, se debe definir el concepto sobre práctica docente, para después describir el papel que desempeña cada uno de los sujetos que intervienen en dicho proceso educativo. La práctica

---

<sup>28</sup> Barbara Newman Op. Cit p 142.

docente es una actividad muy importante para la vida y el progreso de un país, pues es de su incumbencia la formación educativa de los niños que más adelante dirigirán y gobernarán a la nación. Este proceso se refiere a la labor diaria del maestro, en la cual se encarga de orientar y guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos. Pero no termina ahí la labor del maestro, pues rebasa el contexto del aula y también participa en la vida de la comunidad, así como el desarrollo de esa misma sociedad.

La Secretaría de Educación Pública, en el texto: "Apuntes sobre didáctica", señala que: "la docencia es una actividad organizada que pretende propiciar intencionalmente el desarrollo integral del individuo en una sociedad dada, así como el desarrollo de esa misma sociedad".<sup>29</sup>

A través de la interacción de los sujetos que participan en la práctica docente se establecen las siguientes relaciones: maestro -alumno, alumno -alumno, autoridad, maestro, escuela, comunidad. Estas relaciones son importantes y tienen especial relevancia para el desarrollo de la práctica docente, sin embargo, la relación maestro - alumno es la que se analizará.

J.M. Villalpando define el concepto de enseñanza de la siguiente manera: La palabra enseñanza expresa la tarea del maestro; consiste en la guía, dirección y enfoque del empeño del alumno, a fin de que gradual, pero metódicamente vaya asimilándose una porción de cultura.<sup>30</sup>

Sin embargo, se puede ampliar algunos aspectos del concepto de Villalpando, ya que no sólo es el maestro el que enseña; también el alumno le enseña al maestro algunos aspectos que éste desconoce, pues como todo ser humano, el maestro no es perfecto.

Al respecto Skinner otorga un modesto papel al maestro que "en realidad no puede enseñar, sino sólo ayudar al alumno a aprender"<sup>31</sup> otra parte Higart define el aprendizaje como el proceso por el cual mediante la reacción de una situación dada, se origina o cambia una actitud, siempre que las características del cambio puedan ser explicadas apoyándose en tendencias innatas, en la maduración, o por cambios temporales en un organismo.

El aprendizaje es el trabajo que ocurre o tiene lugar precisamente dentro del

---

<sup>29</sup> Ídem. p. 32

<sup>30</sup>J. Ma. Villalpando "Manual de psicotécnica pedagógica", en Antología Pedagógica de la Práctica docente p. 30 Universidad Pedagógica

aprendizaje y por eso nadie puede aprender por otro, ni tampoco pasarle a nadie la experiencia que tiene que aprender ya digerida, pues el aprendizaje ocurre individualmente a través de las experiencias que vaya adquiriendo el alumno con los objetos de la realidad, ya que de esta manera construirá progresivamente su conocimiento.

Por ello, es necesario que el alumno participe como un elemento activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para que se desarrolle armónicamente y para que pueda participar en la búsqueda de mejores formas de convivencia entre las personas.

De manera que, para propiciar lo anterior, el maestro debe orientar su enseñanza hacia actividades que favorezcan en el alumno la actuación y la reflexión, propiciar también en el niño el dinamismo y deseo de investigación, enfrentándolo a obstáculos que pueda vencer.

Al respecto, Wallon considera que:

***El maestro y el alumno encuentran el punto de su interacción; el maestro no va a la zaga del niño pero tampoco se le impone. "El educador está ahí, no para seguir al niño, sino para guiarlo; está ahí para ayudar al niño a salir de la perpetua dispersión que el contacto con las cosas provoca en sus intereses, en su creatividad".<sup>32</sup>***

En la práctica docente del nivel preescolar, el educador tratará de propiciar constantemente que el niño enriquezca sus conocimientos, aporte opiniones y soluciones que lo ayuden o encaucen hacia la libertad de elegir y actuar en su propio desarrollo de una manera constructiva e independiente que lo lleve hacia una formación integral de su autonomía.

Esto implica que el niño sea capaz de solucionar problemas, que sea responsable, independiente y creativo; todo ello con la ayuda de el educador, Quien ofrecerá alternativas que faciliten o propicien situaciones en las cuales los niños resuelvan cuestiones sobre su realidad, ya que al entrar el niño a la escuela, entra a un nuevo mundo y se enfrenta aun grupo social ajeno a sus experiencias y también es la primera separación del seno familiar;

---

<sup>31</sup> B. F Skinner, "Técnica de enseñanza." antología. Teorías del Aprendizaje

<sup>32</sup> Jesús Palacios. "Henri Wallon y la educación infantil" Infancia y aprendizaje No 7 Madrid, Pablo del Río, Julio 1979

de ahí la importancia de que el educador conozca y comprenda estos hechos para darle una mayor atención, reafirmando su confianza y su autonomía, dejando que tome sus propias decisiones, las exponga, que resuelva sus propios problemas, realice actividades voluntarias de manera autónoma, sin temer cometer un error y ser sancionado por ello; aprender a rectificar y seguir adelante en la construcción de su propio conocimiento.

### El juego en el jardín de niños

La infancia se concibe como la etapa en la que se dan determinadas casi por completo las capacidades del ser humano, el juego es la actividad fundamental de esta etapa, lo único auténtico.

El juego constituye un recurso didáctico con el cual el educador encauza el interés y desarrollo de los niños de manera integral; mediante el juego se estimula la creatividad, la socialización, las actividades musicales y físicas, se aprenden normas y valores sociales; también se favorece la afectividad y el lenguaje.

Decroly afirma que; "Los juegos van a constituir en la educación, una función vital, pues el juego es una actividad que va a servir en el desarrollo de las ocupaciones futuras del niño".<sup>33</sup>

La educación preescolar influye en forma trascendental en la vida futura del niño, por lo que aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia, a través de la interacción juego - trabajo, propiciando las relaciones sociales que favorecen el desarrollo integral de aquél. .

A continuación se mencionan los diversos aspectos que dan a conocer la importancia que tiene el juego en el jardín de niños:

- *"El juego es una actividad inherente, inseparable de la personalidad, se inicia desde los primeros meses de vida y persiste por toda la vida del ser humano.*
- *El juego ofrece a la educadora un sin fin de recursos pedagógicos.*
- *En el jardín de niños el juego cumple finalidades higiénicas, físicas y mentales, sociales, morales, estéticas y cívicas.*

---

<sup>33</sup> Ibídem p. 83

- *Al jugar el infante se manifiesta con toda espontaneidad, con lo cual la educadora puede conocerlo mejor.*
- *El juego favorece la socialización del niño, despertando en él sentimientos de compañerismo, ayuda mutua y solidaridad.*<sup>34</sup>

Constituirse el juego como el principal recurso didáctico en el jardín de niños, puede dar lugar a que pierda su carácter placentero, al ocultar tras de sí objetivos muy precisos, o al centrarse sólo en favorecer algunos aspectos del desarrollo.

Por lo tanto, es importante enfatizar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, lo cual afortunadamente también favorece el desarrollo de sus dimensiones afectivo, social, psicomotriz, creativa, de comunicación y pensamiento; es decir, el desarrollo integral.

Al respecto, la función del educador consiste en estudiar y planear con detenimiento el tiempo que el niño pasa en la escuela, de manera que pueda integrar en este lapso juegos con finalidades educativas, pero también juegos como pura diversión, juegos con objetos o sin ellos, juegos para reír, para convivir con los compañeros y encontrar satisfacción.

El educador también debe tomar más en cuenta en su integración de juegos, aquellos que son tradicionales de su comunidad, empleando los recursos naturales que estén a su alcance con el fin de procurar una mejor interacción del niño con su medio natural y social.

El juego es una actividad natural y espontánea que le brinda al niño la oportunidad de recrearse, disfrutar, divertirse, formarse y desarrollarse íntegramente. El juego manifiesta vivencias del medio en que se desenvuelve el niño y responde a las particularidades de la comunidad, a través del tiempo se han creado diversos juegos que ya son tradicionales de nuestro Estado y que forman parte de nuestra cultura".<sup>35</sup>

Los juegos y juguetes tradicionales más populares de Campeche son los siguientes:

**Pepino Vecino.-** Este juego, generalmente se realiza con niños de cinco años o más, y con un número impar de ellos. Para ejemplificar lo anterior: cinco niños deberán formar un cuadro, es decir, uno en cada ángulo y el último irá al centro. Los que están en los ángulos pueden intercambiar palabras y pueden cambiarse de lugar. El niño que está en medio se acerca a cualquiera de los cuatro diciendo:

---

<sup>34</sup> SEP. Desarrollo del niño en el nivel Preescolar p. 18

<sup>35</sup> Armando Azul E. Costumbres, tradiciones y leyendas de Campeche p. 29

- "Pepino Vecino"

Y le contestarán:

- "Anda con tu otro vecino".

Cuando éste se quite del ángulo donde está su compañero, deberá estar alerta, porque en ese momento es cuando debe cambiarse de lugar el niño visitado y lo hará con el que esté en cualquiera de los ángulos cercanos; el niño del centro puede tratar de alcanzar el lugar de cualquiera de los dos, si lo logra se quedará ahí y el que pierda pasará al centro y seguirá el mismo procedimiento. Hay niños que por temor a perder su lugar no se cambian, hasta que vean que sí pueden.

El juego seguirá hasta que se cansen o decidan cambiarlo.

Quimbomba o timbomba.- Este juego es un tanto peligroso si no se toman algunas precauciones. Una pequeña madera o palo es tallado con un machete, cuchillo o coa hasta dejar ambos extremos puntiagudos y abultada la parte de en medio. Construido éste se corta otra madera de 25 ó 30 centímetros que se llamará "palo para golpear o pegar quimbomba".

Los niños escogen su partido y se rifa quiénes irán a servir y quienes "pegarán". Una vez hecho el rectángulo donde se ha de colocar la quimbomba, los encargados de "pegar" se turnan para golpearlo. El golpe es en una de las puntas para hacerlo saltar hacia arriba, al descender antes de llegar al suelo, a la altura del pecho, el "pegador" le da otro golpe más fuerte con el fin de que se aleje. Los que sirven tratarán de capturarlo en el aire y si lo logran, será "out", de lo contrario lo toman y lo lanzan hacia el rectángulo donde ya se habrá colocado el "palo para pegar quimbomba". De golpear el palo se considerará como "out" y faltarían dos, pues son tres outs los que podrán hacer en cada etapa del juego. De no golpear el palo, el "pegador" tratará de hacer lo mismo que al principio, solamente que ahora no deberán meterse a recibirlo los del grupo contrario, pues ésas son las reglas del juego, y mientras más se aleje la quimbomba del cuadro, más "palos" podrán tener (esto se mide a partir de donde haya llegado la quimbomba hasta el rectángulo del juego, la medición se hace con el palo de quimbomba y cuantas medidas iguales haya, será el número de carreras para el equipo pegador).

Es conveniente aclarar que en algunas regiones del estado Campeche –entre ellas el municipio de Escárcega- se conoce este juego como "timbomba".

**Juegos de canicas en triángulo.-** Para la realización de este juego, se dibuja un triángulo en el suelo de regular tamaño, se colocan en él las canicas o barritos (una o dos por cada jugador); se traza una línea que se llama "pido". Se rifa para ver quién va a tirar primero, la canica o tiro que llega más cerca del "pido", tirará primero.

Si el tiro del primero entra en el triángulo y no sale, deberá depositar un barrito o lo que se acuerde antes de iniciar el juego, después de pagar la sanción se quede su tiro dentro del triángulo o en una esquina; hasta que tiren todos le vuelve a tocar su turno, pero si otro tira y pierde como el anterior, entonces el niño que estaba, sale y se queda el nuevo perdedor.

Un ejemplo del juego en triángulo:

El que tira y saca del triángulo un barrito, tiene derecho a seguir tirando hasta que pierda. Cuando terminen de tirar todos, vuelven al "pido"; y así sucesivamente hasta que se cansen o pierdan todas sus canicas.

Los niños de edad preescolar todavía no se interesan por los juegos de reglas como el anterior, sin embargo, al ver jugar a sus hermanos mayores o primos, con frecuencia los realizan pero de una manera más sencilla, sin establecer reglas.

**Papagayo.-** Este juego se efectúa en la época de los vientos o sequías, es decir, durante los meses de febrero, marzo, abril o mayo. Consiste en hacer un papel chico o grande, generalmente de forma cuadrada aunque también puede ser rectangular o triangular.

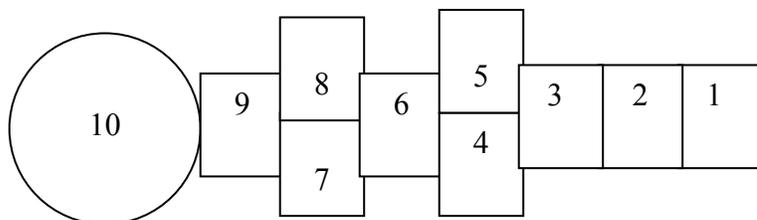
Al papagayo se le colocan unos palitos según sea la forma, se amarran con hilera, cáñamo o soga según el tamaño del papel, luego con una tela vieja se prepara la cola y con el primer viento que se presente se dirige al espacio ya veces alcanzan hasta 100 metros o más de altura.

En el lugar del juego se reúnen muchos niños o jóvenes y se disponen a jugar la "chuca", que consiste en amarrar de la punta de la soga un manojo de hierbas, uno lo lanza y los otros se meten a recibirlo; algunas veces no se logra atrapar, entonces se escapa y se traba en algún árbol, se baja y se continúa el juego. Algunas veces al escaparse no se logra agarrarlo de nuevo, dirigiéndose a veces hasta otro pueblo.

Este juego está en vías de extinción debido a la prohibición de la Comisión Federal de Electricidad por la cablería y el peligro que ocasiona, por lo que la tecnología en

ocasiones destruye este tipo de juegos.

La chácara.- Para realizar este juego se traza una figura en el suelo, como la que está dibujada a continuación:



Este juego se realiza con una bola de papel mojado, piedra pequeña u otra ficha. A los cuadros que llevan los números 4-5 y 7 -8, se les llama "alas" y en ellos se puede descansar, asentando un pie en cada número. También en el número diez se puede descansar asentando los dos pies.

Para empezar, los jugadores se rifan para determinar el orden en que jugarán. En este juego se trata de lanzar la ficha al número 1 y entrar saltando con un pie, sin pisar raya, hasta el número diez y regresar en la misma forma, para detenerse luego en el número dos, en donde se inclina, pero siempre con un solo pie, para recoger su ficha y salir de la figura.

Se lanza la ficha al cuadro número dos y se entra y se sale en la misma forma que se hizo en el número uno. Así se va lanzando el tiro sucesivamente, hasta el número diez.

El jugador que termine primero sus lanzamientos se para frente a la figura, pero dándole la espalda, y lanza su tiro hacia atrás sin ver la figura, y el número donde caiga la ficha, será una casilla suya, donde los demás jugadores no deberán pisar en el juego, en cambio el dueño podrá descansar allí al entrar o salir.

Si un jugador al estar saltando, pisa la raya o pone ambos pies donde no debe, perderá la oportunidad de seguir y le tocará al siguiente jugador; y al tirar nuevamente en su turno, lanzará su ficha en el mismo cuadro.

Lo mismo sucede cuando al lanzar su tiro, éste no cae en el número que le corresponde.

### **Relación de los tradicionales con el programa de Educación Preescolar**

Estos juegos tradicionales favorecen aspectos que se proponen en el bloque de juegos y actividades de psicomotricidad.

Las actividades correspondientes a este bloque, permitirán que el niño descubra y utilice las distintas partes de su cuerpo, sus funciones, posibilidades y limitaciones de movimientos; sensaciones y percepciones, formas corporales de expresarse; que domine cada vez más la coordinación y el control de movimientos de su cuerpo al manejar objetos de uso diario ya ponerse en relación con otros niños y adultos.

El programa que orienta las actividades de la práctica docente es de reciente implantación en el Sistema Educativo Nacional, y forma parte de los programas emergentes de Actualización del Maestro y de la Reformulación de Contenidos y Materiales Educativos.

Entre los principios que fundamentan el Programa de Educación Preescolar de 1992, está el de la "globalización" que es uno de los más importantes y constituye la base de la práctica docente.

La globalización considera el desarrollo infantil Como un proceso integral, en el cual los elementos que la conforman (afectividad, motricidad, aspectos cognoscitivos y sociales) dependen entre sí. Asimismo, el niño se relaciona con su entorno natural y social desde una perspectiva totalizadora, en la cual la realidad se le presenta en forma global.

Con el fin de responder al principio de globalización se ha elegido el método de proyectos, como estructura operativa del programa.

*El proyecto es una organización de juegos y actividades propias de esta edad, las cuales se desarrollan en torno a una pregunta, un problema o la realización de una actividad concreta; responde primordialmente a las necesidades e intereses de los niños y hace posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos".<sup>36</sup>*

Con el proyecto, los niños adquieren el hábito del esfuerzo, buscan por sí mismos los cambios y los instrumentos; continúan con la preocupación fuera de la escuela y todo ello los acostumbra a dos cosas de extraordinario valor educativo y social: a bastarse a sí mismos ya medir con justicia y reconocimiento la ayuda que le prestan los demás. "El

---

<sup>36</sup> SEP bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños p. 47

método de proyectos, cuya idea fundamental es el trabajo en común, corrige el individualismo egoísta del niño, su egocentrismo, que aspira a no dar nada ya que se lo den todo".<sup>37</sup>

Es importante mencionar que la falta de interés hacia los juegos y juguetes tradicionales no sólo se presenta en el grupo escolar estudiado, ya que se ha observado que también ocurre en los demás grupos del jardín; sin embargo, se considera que este problema se da a nivel nacional, ya que la constante penetración económica, ideológica y cultural que sufre el país, ocasiona que día con día las raíces culturales se vayan perdiendo.

En 1981, se elabora el Programa de Educación Preescolar (P.E.P.) con una propuesta didáctica nueva, fundamentada en las teorías de Piaget, Wallon y Freud; dicho programa consta de tres libros, siendo su objetivo primordial "el desarrollo integral del niño de acuerdo a las características propias del preescolar para alcanzar gradualmente su autonomía".<sup>38</sup>

Por lo tanto, siendo el juego el principal interés del niño en la etapa preescolar, las "situaciones didácticas" del PEP se organizan con base en actividades lúdicas. La modificación más reciente que se inició en 1989 con la Modernización

Educativa, durante el gobierno del presidente Carlos Salinas de Gortari. Promueve el desenvolvimiento integral del niño ofreciéndole oportunidades de realización individual construyendo la base de su desempeño en los niveles subsecuentes.

En el siguiente apartado se dará un panorama más amplio sobre las modificaciones que ha sufrido la Educación Preescolar en el marco de la Modernización Educativa.

## **2.7. La modernización educativa (1989-1994)**

La educación constituye un factor decisivo para el futuro de la nación, por eso es muy importante que constantemente se actualicen todos los aspectos del ámbito educativo.

A raíz de esta necesidad de transformar la educación surge el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica, firmado el 18 de mayo de 1992, por el Gobierno

---

<sup>37</sup> Ibídem p 94

<sup>38</sup> Ibídem p 57

Federal, los estatales y el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación.

En términos generales, este Acuerdo señala la necesidad de una educación de alta calidad, con carácter nacional y con capacidad institucional que asegure niveles educativos suficientes para toda la población. Por ello, se propone la reorganización, del Sistema Educativo, la reformulación de los contenidos y materiales y la revalorización de la función magisterial.

Este proyecto educativo se concentra en la Educación Básica, la cual se considera que:

*Impulsa la capacidad productiva de una sociedad y mejora sus instituciones económicas, .sociales, políticas y científicas, puesto que contribuye decisivamente a fortalecer la unidad nacional ya consolidar la cohesión social, a promover una más equitativa distribución del ingreso, a fomentar hábitos más racionales de consumo, en particular el aprecio a la posición de la mujer y de los niños de la comunidad, para facilitar la adaptación social al cambio tecnológico.<sup>39</sup>*

Con el propósito de contribuir en la reformulación de los contenidos y materiales educativos, surge el Programa de Educación Preescolar de 1992 (PEP 92), como un documento normativo para orientar la práctica educativa de este nivel. Los fines que fundamentan dicho programa -al igual que cualquier otro proyecto educativo nacional-, están basados en los principios del Artículo 3º, Constitucional, que dice:

*La educación que imparta el Estado -Federación, Estados, Municipios- tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, ala vez, el amor a la patria y la conciencia de la solidaridad internacional en la independencia y en la justicia",<sup>40</sup>*

El artículo 3º constitucional define los valores que deben fomentarse en el proceso de la formación del individuo así como los principios bajo los cuales se constituye la sociedad, marcando un punto de encuentro entre el desarrollo individual y social.

Cuando define que la educación que se imparta en el país tenderá a desarrollar

---

<sup>39</sup> SEP: Hacia un nuevo modelo educativo p 84

<sup>40</sup> Secretaría de gobernación. Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos

armónicamente todas las facultades del ser humano, coincide con los principios del PEP 92, el cual, con el fin de favorecer el desarrollo armónico e integral del niño, señala que deben estimularse las cuatro dimensiones de su desarrollo: afectiva, social, intelectual y física, íntimamente relacionadas entre sí.

La primera dimensión que se menciona en el PEP 92, es la dimensión afectiva, que se refiere a las relaciones de afecto que se dan entre el niño, sus padres, hermanos y familiares, otros niños, educadores y adultos de la comunidad.

Los aspectos de desarrollo que abarca esta dimensión son:

- Identidad personal
- Cooperación y participación
- Expresión de afectos.
- Autonomía <sup>41</sup>

Se considera que los juegos y juguetes tradicionales son un valioso recurso en el nivel preescolar para la estimulación de la dimensión afectiva, porque al realizarlos los niños aprenden a relacionarse, desarrollan su autonomía, cooperan y participan en la elaboración de sus juguetes, establecen lazos de afectos y amistad.

Otro aspecto importante en el desarrollo del niño, es la dimensión social la cual se refiere a la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura en donde vive, a través de la interacción con los integrantes de su comunidad.

El PEP'92 señala el desarrollo de la dimensión social en el niño de la siguiente manera:

En las interacciones con las personas, se produce el aprendizaje de valores y prácticas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental. Estos aprendizajes se obtienen por medio de vivencias, cuando se observa el comportamiento ajeno y cuando se participa e interactúa con los otros en los diversos encuentros sociales.<sup>42</sup>

Los juegos y juguetes tradicionales también estimulan la dimensión social del niño,

---

<sup>41</sup> SEP Programa de Educación Preescolar p 18

<sup>42</sup> Ibídem p 23

pues interactúan con sus amigos o padres, establece un mayor número de amistades, aprende a establecer y respetar las reglas del juego y amplía sus conocimientos sobre las costumbres y tradiciones de su comunidad.

Con respecto al valor del juego, para estimular la dimensión social, la Dirección General de Educación Preescolar, en el texto de bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños, señala:

"El juego es una especie de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que los comparten, los hace aprender a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir, forma el sentido social"<sup>43</sup>

Por eso, todas las actividades que se realizan en el jardín de niños tienen un sentido lúdico, ya que el juego, además de ser el principal interés del niño preescolar, constituye el medio más apropiado para estimular todas las dimensiones de su desarrollo.

La dimensión intelectual también forma parte del desarrollo del niño; se refiere a la construcción del conocimiento a través de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos o sociales, que forman su medio natural y social.

Al interactuar el niño con los objetos, personas, fenómenos y situaciones de su entorno, podrá descubrir las cualidades y propiedades físicas de los objetos; mediante el lenguaje, el juego, el dibujo, podrá adquirir nociones y conceptos.

Los juegos y juguetes tradicionales también estimulan la dimensión intelectual, por ejemplo: cuando los niños seleccionan los materiales para sus juguetes, toman en cuenta las características y propiedades de éstos; en la transmisión oral de los juegos amplían su lenguaje y los conceptos sobre su entorno natural y social, y adquieren diversas experiencias que favorecen el desarrollo de su intelectualidad.

Por último, se menciona en el PEP'92 la dimensión física, la cual refiere que a través de los movimientos del cuerpo el niño adquiere experiencias que le permiten un mayor dominio sobre sí mismo, integrando su esquema corporal y las nociones temporales.

Los juegos y juguetes tradicionales también favorecen la dimensión física, pues el desplazamiento de los niños mejora su coordinación motriz fina y gruesa y le brinda experiencias que le facilitarían su ubicación temporal.

Es necesario enfatizar el valor de los juegos y juguetes tradicionales para el desarrollo

---

<sup>43</sup> Ibidem p 68

armónico del niño, es decir, las cuatro dimensiones afectiva, social, intelectual y física, ya que todas están relacionadas entre sí, y al estimular una dimensión, también se favorece las otras tres, aunque a veces con mayor o menor énfasis. Por ejemplo: cuando el niño realiza un papagayo se favorece las cuatro dimensiones: la afectiva, pues desarrolla su autonomía al realizar por sí mismo su juguete, o bien, coopera y participa cuando construye con su grupo de amigos; la dimensión social, al convivir con sus padres, amigos, educadores, contribuyen en el rescate de las tradiciones y costumbres; la dimensión intelectual también se favorece, al emplear su creatividad en la construcción del papagayo; y por último, la dimensión física se desarrolla cuando el pequeño realiza los desplazamientos necesarios para que su papagayo pueda funcionar.

Las cuatro dimensiones antes mencionadas se refieren a los aspectos de desarrollo que se estimulan en el niño a través de juegos y actividades en el jardín de niños, y el método que propone el PEP'92; para ello, plantea la organización didáctica a partir de proyectos para favorecer el desarrollo armónico de los niños (cuatro dimensiones), la metodología propuesta se define como; "Una organización de juegos y actividades propias de esta edad, que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema o a la realización de una actividad concreta".<sup>44</sup>

El proyecto permite al niño establecer una serie de interacciones sociales, con sus compañeros y docentes, así como con el tiempo, el espacio, el mobiliario y con aspectos de su cultura.

De esta manera, el jardín de niños puede aprovechar la gran riqueza de costumbres y tradiciones de cada estado o de cada comunidad para conservar y dar continuidad a la cultura autóctona, la cual proporciona al individuo el sentido de pertenencia e identidad.

Según la Dirección General de Educación Preescolar, en el texto de "Bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños", los contenidos que se pueden abordar en los proyectos para favorecer la cultura de la comunidad son:

- "Conmemoraciones cívicas
- Conocimientos de hechos históricos
- Fiestas y ferias tradicionales.

---

<sup>44</sup> Ibídem p 16

- Danzas y bailes regionales
- Música vernácula
- Leyendas e historias
- Artesanías de la región
- Comida típica de la comunidad y la región
- Zonas arqueológicas
- Juegos y juguetes tradicionales"<sup>45</sup>

### III. CONCLUSIONES

La estructura de este trabajo está formada por una serie de elementos que se relacionan entre sí para el logro de un propósito; estos elementos son: el alumno, el propósito, las estrategias, la metodología y el maestro, este último tiene la función de organizar la labor didáctica adecuando las exigencias curriculares con las estructuras mentales del alumno, quien con la ayuda del maestro construirá su propio conocimiento.

Los propósitos deben ser claros para que tanto el maestro como el alumno puedan desarrollar adecuadamente las técnicas metodológicas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje; asimismo es necesario saber cuál es el propósito; es decir, qué meta se desea alcanzar para poder determinar qué y cómo evaluar.

Las estrategias metodológicas son un instrumento muy valioso para apoyar y fundamentar los objetivos propuestos en la práctica docente. Se puede definir las estrategias como el conjunto de acciones integradas que el maestro hace entrar en juego, para facilitar el aprendizaje del alumno, y debido a que éstas están constituidas dentro de un plano de las actividades curriculares, es necesario que exista coherencia entre los propósitos de las primeras, los objetivos curriculares y el método que se ha de emplear.

La estrategia de enseñanza que se propone en esta trabajo es tal vez un poco sencilla, pero real y apegada a los intereses de los niños del grupo escolar, así como también a las

---

<sup>45</sup> SEP Guía para la organización e implantación de escuelas para padres p 12

necesidades de la comunidad educativa. Está orientada bajo los principios que fundamentan el Programa de Educación Preescolar vigente.

Esta alternativa fue diseñada con el fin de estimular en los niños la práctica de los juegos y juguetes tradicionales de la región, pues este aspecto les será de utilidad tanto a ellos en su desarrollo como a la comunidad en el rescate y preservación de su cultura.

Es importante mencionar que, a fin de que el docente logre los propósitos que desea, debe utilizar un método que domine con facilidad, para que pueda aplicarlo en el proceso de enseñanza-aprendizaje; por esto se propone el método activo para desarrollar las estrategias didácticas, el cual se caracteriza de la siguiente manera:

*Se basa en el principio de que la acción y la experiencia son el mayor motor del aprendizaje. Su filosofía es aprender haciendo, al alumno no se le presenta soluciones ni resultados, sino problemas y procedimientos. La práctica del estudiante orientada por el profesor es una forma de activar la enseñanza".<sup>46</sup>*

Entre los recursos didácticos que se empleó en las estrategias de esta investigación, se encuentran los recursos de la naturaleza: palitos, hojas, conchas, semillas, etc., ya que en la elaboración de los juguetes tradicionales y en la práctica de estos juegos, no se requiere materiales costosos, ni mucho menos difíciles de conseguir, pues están al alcance del educador y de los niños, es decir, en su medio natural.

Asimismo, se contó con la valiosa participación de los padres de familia y otras personas de la comunidad, quienes aportaron experiencias diferentes e interesantes con respecto a los juegos tradicionales.

También se aprovechó todo lo que estuvo al alcance de la comunidad y que pudo servir como estímulo, para provocar la acción del alumno y su aprendizaje.<sup>47</sup> El tiempo de realización de la estrategia de enseñanza es flexible, ya que depende del interés que manifiesten los niños durante el proyecto. La organización del grupo para las actividades dependerá de los acuerdos que se tomen en el grupo, o bien, del tipo de actividad a realizar; por lo tanto, algunas veces será de manera colectiva, otras individualmente. El desarrollo de

---

<sup>46</sup> SEP Los materiales didácticos en la Educación Preescolar p 16

un proyecto implica una organización por parte de los niños y el educador, que puede resumirse en tres grandes etapas: planeación, realización y evaluación, mismas que corresponden a los momentos del proceso didáctico. Actualmente en el nivel preescolar, se trabaja por medio del método de "Proyectos"; el cual consiste en una organización de juegos y actividades en torno a un problema, una pregunta o una actividad concreta, e integra los diferentes intereses de los niños.

Entre los elementos que determinan el planteamiento metodológico se encuentran: la actividad intelectual que realiza el niño para estructurar su pensamiento, las actividades y la función del educador y la organización de los materiales para que los niños puedan operar en él.

Con el propósito de facilitar al niño el manejo y uso de los materiales, éstos se han distribuido en "áreas de trabajo" de acuerdo con sus características y utilidad, ya sea para construir, para realizar actividades gráfico -plásticas, dramatizar, etc., de manera que el niño pueda utilizar el material con autonomía sin correr el peligro de sufrir un accidente que lo haga sentirse torpe.

Los criterios claves que regulan el proceso de organización de los materiales son: posibilitar al alumno para operar sobre ellos, pues mientras más manipulables sean, más facilitan el trabajo de los niños; por lo cual deben ser concebidos para uno o varios propósitos por parte de los pequeños y no sólo como instrumentos complementarios de la actividad educadora.

Para llevar a cabo las estrategias didácticas se debe poner en práctica la habilidad y creatividad del educador en la selección de los recursos y medios de enseñanza. Sobre todo en el aspecto del juego, ya que mientras más interesantes y variados sean los recursos, el niño tendrá más posibilidades de adquirir experiencias significativas.

## ANEXO A

### ESQUEMA GENERAL DEL PROYECTO

A continuación se presenta un esquema general del proyecto, haciendo mención de los rasgos más importantes de cada etapa:

1ª Etapa

Surgimiento: La idea del proyecto surgió a partir del interés de los niños por jugar trompo.

Elección: Se llevó a cabo mediante una plática, donde se cuestionó a los niños sobre el proyecto que les gustaría realizar.

Se formuló las preguntas: ¿qué vamos a hacer? ¿Quién nos va a enseñar a jugar trompo? ¿Qué otros juegos podemos realizar? etc.

Planificación: consistió en organizar una serie de juegos y actividades, las cuales se plasmaron gráficamente en el "friso".

Nombre del proyecto:  
"PRACTICAR JUEGOS  
TRADICIONALES"

Estrategia 1: "Mis juegos favoritos"

Estrategia 2: "Conozcamos los juegos que jugaron nuestros papás"

2ª Etapa: Realización

Estrategia 3: "Papá juega conmigo".

Estrategia 4: "Jugar a hacer juguetes".

3<sup>a</sup>:  
Evaluación

A través de una plática educador-niños, donde éstos pudieron expresar libremente lo que más les gustó de actividades que se realizó, o lo que no les pareció, si se cumplió todo lo que se había plasmado en el "friso", sobre la participación de los papás, educadores, niño, etc.

## ANEXO B

### ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO ESTRATEGIA DIDÁCTICA NÚMERO 1

#### "MIS JUEGOS FAVORITOS"

**Propósitos:** Que el niño exprese oral y gráficamente sus preferencias lúdicas.

**Recursos:** Plastilina, hojas, crayolas, pinturas y demás materiales que sugieran los niños.

**Acciones:**

- Expresar oralmente lo que les gusta jugar.
- Plasmar gráficamente mi juego favorito.
- Realizar los juegos que conocen.

**Planificación:**

En un lugar cómodo y amplio, entablar una plática donde los niños manifiesten libremente lo que les gusta hacer, jugar; qué juegos conocen, quién se los enseñó, cómo se juegan, qué se necesita para jugar, etc.

Dar oportunidad de que todos los niños expresen libremente sus juegos favoritos y los recursos que se necesitan para ello; después acudir al área de trabajo donde cada niño elija y exprese gráfica o plásticamente el juego o juegos que más les guste realizar, y luego, acomodar las expresiones en un lugar apropiado para que ahí se vea cuáles juegos se realizará.

Posteriormente, seleccionar los juegos que más gusten a la mayoría y jugarlos en el lugar que ellos decidan (si hubiera algún juego en los que se necesiten recursos específicos y que no estén a nuestro alcance en el momento, se podrá realizar el día siguiente".  
Realización:

Durante la plática con los niños, .no todos ellos participaron, pues algunos estaban cohibidos, pero conforme participaban los demás, se fueron motivando y luego comentaron varios aspectos sobre los juegos que conocen. Por ejemplo: Paty comentó que tiene una muñeca que le regaló su tía y Edwin expresó que él ya está aprendiendo a bailar el trompo luego se dio oportunidad a los niños de elegir el área de trabajo en el cual expresarían los juegos que más les gusta realizar; la mayoría acudió al área de expresión gráfico -plástica, donde algunos dibujaron, otros recortaron en los libros figuras alusivas al tema, así como también otros niños prefirieron modelar con plastilina en el área de construcción.

Cabe mencionar que los juegos que expresaron los varones, tienen relación con su interés por bailar trompo y por volar chinitos (especie de papagayo pero sin palitos) ; sin embargo las niñas no coincidieron con estos juegos, ya que ellas expresaron que les gusta jugar a la casita, con sus muñecas, en los columpios del Jardín, etcétera.

Entre los juegos que se practicó, gustó mucho a los niños el de "volar chinitos", pues además de que ellos los elaboraron, el viento era propicio para hacer que se eleven sus "chinitos". También trataron de bailar el trompo y jugaron en el área de dramatización

La estrategia didáctica se realizó en dos sesiones: en la primera, se realizó las actividades mencionadas anteriormente, y en la segunda sesión se continuó realizando juegos que faltaron el día anterior, tales como: busca -busca, el lobo, cinco ratoncitos, pesca -pesca, etc.

Evaluación: Al principio de la plática los niños estuvieron muy pasivos, uno que otro niño hacía comentarios sobre sus juegos, pero poco a poco se fueron integrando los demás a la plática, hasta que la mayoría expresó cuáles juegos conocen o saben jugar.

El rol del docente consistió en motivar a los niños en todo momento para que pudieran expresar libremente lo que les gusta jugar; así como también crear un ambiente de confianza para que los niños participen con más entusiasmo en las actividades.

El sustentante considera que se involucró como parte del grupo, pues también expresó sus juegos favoritos de cuando era niño, les platicó cómo los aprendió y cómo los jugó,

etcétera.

Durante la realización de los juegos, que fue de manera colectiva, los niños y el educador explicaron el procedimiento de los juegos, por ejemplo: César loS enseñó a jugar pesca -pesca; Arturo demostró a los demás niños la manera correcta de enrollar el hilo en el trompo, el educador explicó cómo se realiza el juego del lobo, etc. Por lo que la participación de los niños se hizo de manera dinámica en todo momento.

Es conveniente aclarar que los juegos como "el lobo" o "el zapatero", no son tradicionales del Estado, pero forman parte de la cotidianidad en la mayoría de los jardines de niños del estado, y que por lo tanto, se practican frecuentemente en estas instituciones, pues son juegos que propician alegría, entusiasmo, movimiento y fantasía, entre otros aspectos de los preescolares.

## ESTRATEGIA DIDACTICA NÚMERO 2

### "CONOZCAMOS LOS JUEGOS QUE JUGARON NUESTROS PAPÁS"

**Propósitos:** Que el niño intercambie experiencias lúdicas con algunos padres de familia.

Recursos: Diálogo de alumnos.

**Acciones:**

- Plática niños -padres de familia -educador
- Practicar los juegos que enseñen los papás.

**Planificación**

Iniciar con la presentación de los papás y mamás que vinieron a platicar con los niños (previa invitación realizada por los niños de manera escrita). Dar la bienvenida a los papás entonando canciones y rimas, tales como: El periquito azul, El elefante, Uitzi-uitzi araña, y todas las que los niños sugieran o más les gusten.

Entablar una plática en la cual los padres expresen y narren vivencias sobre los juegos que realizaron cuando eran niños, cómo los aprendieron, quién se los enseñó, etc.

Motivar a los niños para que les hagan preguntas a los papás sobre los juegos que les estén enseñando; así como también que los niños platiquen a los papás los juegos que realizaron el día anterior, para saber si los conocen.

**Realización:** La actividad se inició con la presentación de los papás que vinieron a platicar con los niños. Los papás decían su nombre y quién es su hijo y viceversa, luego los niños y el educador entonaron varias canciones para que escuchen los papás, y César, Wendy, Santos y Pablo dijeron algunas rimas.

Una mamá inició la plática, comentó que cuando era niña le gustaba realizar muchos juegos que son muy divertidos, en compañía de SUS hermanos y primos y de vez en cuando con sus papás. Entre los juegos que mencionó la señora, están: chácara, pepino vecino, canicas, papagayo, entre otros. Posteriormente, doña luciana (mamá de César), platicó que a ella le gustaba mucho jugar "chácara" y preguntó a los niños si lo sabían jugar, pero como sólo dos o tres niños dijeron conocerlo, la mamá de César explicó a todos el procedimiento de este juego (dibujando en la pizarra la figura que se traza para la realización de dicho juego).

Don Luis (papá de Pablo) platicó que a él le gustaba construir papagayos y los sabía elevar muy altos, y que a él su papá le enseñó a elaborar dicho juguete.

Posteriormente, después de escuchar varios juegos, doña Carmen (mamá de Wendy) escribió en la pizarra una lista de dichos juegos, mismos que los demás papás le iban dictando; los juegos son: canicas, quimbomba, papagayo, pepino vecino, chácara, trompo, Juan Pirulero, entre otros. Al terminar, educador, padres de familia y alumnos salieron a la plaza cívica y ahí realizaron algunos juegos entre todos, los juegos fueron: pepino vecino, Juan Pirulero y el patio de mi casa.

### **Evaluación:**

En la aplicación de esta estrategia hubo muy buena participación por parte de los niños; estuvieron atentos durante la plática con los papás y en los juegos estuvieron interesados por practicar los juegos que se propusieran, sin embargo cuando se realizaron los juegos, varios niños manifestaron inseguridad, ya que son juegos desconocidos para ellos, pero esto no les limitó sus ganas de jugar.

Por ejemplo, cuando jugaron "pepino vecino", por momentos todos se cambiaban de lugar, aunque no lo debían hacer. Se pudo constatar que las rondas son los juegos más sencillos y adecuados para su edad, ya que con mucha facilidad se aprendieron las letras de las canciones.

## ESTRATEGIA DIDACTICA NÚMERO 3

### "PAPÁ JUEGA CONMIGO"

**Propósitos:** Que el niño y sus padres descubran lo divertido que es jugar juntos.

**Recursos:** Gises, canicas, trompo.

**Acciones:** Jugar:

- canicas
- chácara
- trompo
- rondas tradicionales

**Planificación:** Esta actividad fue planeada en virtud de que a los niños les gusta mucho la visita de algunos papás, pero ahora se invitó a otros, con el fin de satisfacer poco a poco a los demás niños, pues todos quieren que sus papás o mamás vayan al jardín. los juegos que se realizaron (canicas, trompo, papagayo, chacára) son los que se plasmaron en la lista de la estrategia y otros que surgieron en ese momento, tanto por parte de los niños, del educador o de los papás invitados.

Antes de empezar cada juego se determinó por algún papá el procedimiento para realizarlo, quiénes participarían y si se necesitó algún recurso, se puso al alcance de los participantes.

#### **Realización:**

Esta estrategia didáctica duró dos días en la primera sesión los papás enseñaron a jugar trompo, mostrando a los niños una manera correcta de enrollar el hilo para que aquél pueda girar bien. En este Juego varios niños (Santos, Ángel, César y Pedro), mostraron suficiente destreza, pues bailaban el trompo con facilidad; pero las niñas no lo pudieron hacer, o se les dificultaba más que a los varones.

Posteriormente jugaron chácara; para esto doña Bertha (mamá de Paty) se encargó de trazar el dibujo en el piso, y doña Inés (mamá de Graciela), explicó el procedimiento de este juego.

En este juego las niñas mostraron más interés; aun cuando no respetaban con exactitud las reglas del juego, ponían más entusiasmo al jugar.

En la segunda sesión se practicó el juego de canicas y rondas tradicionales, pero

ahora con la participación de otros padres de familia. El juego de las canicas fue explicado de una manera sencilla por don Juan (papá de Nicolás), pero al practicarlo se realizó más bien como un juego de coordinación motriz fina, es decir, los niños trataban de sacar con sus barritos las canicas que estaban dentro del triángulo y al sacarlas se quedaban con e/las.

También se bailó algunas rondas como: La pájara pinta, La rueda de San Miguel, Las estatuas de marfil, entre otras. Dichas rondas fueron sugeridas por doña Mari (mamá de Gaby y Misael).

Para finalizar esta estrategia, los pequeños y el educador entonaron varias canciones para despedir a las mamás y las .invitaron a una convivencia que se realizaría en el Jardín de Niños.

**Evaluación:** En la primera sesión de esta estrategia, donde los niños, educador y padres de familia jugaron trompo y chácara, se observó mucho entusiasmo en los niños, pues todos querían probar si sabían bailar trompo, principalmente los varones.

Se observó una diferenciada preferencia por los juegos, pues los varones disfrutaron jugando trompo y las niñas, chácara. La participación de los papás invitados fue muy importante en la conducción de los juegos, pues conocen más a fondo los juegos. El rol del sustentante como supervisor en la primera sesión, consistió en motivar a los papás para que entren en confianza, y luego, integrarse al grupo a participar en los juegos como un elemento más. En la segunda sesión los juegos también gustaron mucho a los pequeños, realizando rondas infantiles y también jugando canicas. Bajo la orientación de tres papás que asistieron, los niños conocieron rondas muy bonitas, y también desarrollaron su coordinación motriz fina al jugar canicas. El rol del supervisor consistió en motivar a los niños para que todos participaran en los juegos. Cabe mencionar que los juegos que se realizaron se adaptaron a las características de los niños, es decir, de manera más sencilla y haciendo más flexibles las reglas del juego. Para finalizar la estrategia, mientras los niños tomaban un refrigerio, se realizó una charla con los papás, ya través de ésta el sustentante se enteró de que les dio gusto participar en los juegos de sus hijos y que además se divirtieron. El educador les comentó sobre la importancia de dedicarles más tiempo a sus hijos, platicar con ellos, jugar y ayudarlos en sus tareas, etc.

## ESTRATEGIA DIDÁCTICA NÚMERO 4

### "CONVIVO CON MI HIJO"

**Propósito:** Estrechar la relación padre -niño -educador.

**Recursos:** Grabadora, cassettes, gises, trompos, canicas, quimbomba.

**Acciones:**

- Convivió entre niños, padres y educador.
- Evaluación del proyecto.

**Planificación:**

Se dio a conocer a los padres de familia las actividades que se realizaría, motivándoles y haciéndoles saber sobre la importancia de su participación.

**Programa:**

1. Bienvenida, a cargo del educador.
2. Cantos y rimas (niños y educador).
3. Juegos de integración grupal.
4. Realización de juegos tradicionales.
5. Refrigerio.
6. Comentarios e intercambio de impresiones, sobre las actividades realizadas en el proyecto.
7. Despedida (a cargo del supervisor).

**Realización:** Después de las palabras de bienvenida que estuvieron a cargo del sustentante, los niños entonaron algunas canciones y rimas para amenizar la convivencia

Evaluación: Esta estrategia fue muy provechosa para todos los que participantes, ya que se convivió con los padres de familia en un plano de más confianza.

Para los padres de familia fue algo nuevo el hecho de asistir a la escuela y jugar con sus hijos; entre ellos también. .se mostró mucho entusiasmo, hacían bromas, reían y participaban en los juegos espontáneamente"

Los niños estuvieron muy contentos, pues asistieron la mayoría de los papás y fue muy grato para ellos ver jugar a sus padres. El rol del supervisor consistió en motivar a los padres familia a asistir y participar en la convivencia de sus hijos, así como también la integración de el sustentante a los juegos y participar como un integrante más del grupo. En

el intercambio de impresiones, los aspectos más importantes son:

- Es necesario y conveniente tanto para los" padres como para sus hijos, buscar momentos para jugar juntos.
- Los juegos y juguetes tradicionales se practican muy poco en la comunidad y es necesario enseñárselos a los hijos para que perduren por más tiempo"
- A través de la convivencia y los juegos se pasan momentos muy agradables con los hijos.

Para concluir se puede decir que esta investigación propicia una alternativa de trabajo compuesta por una serie de aspectos teórico -metodológicos que el maestro utiliza para orientarse en la solución de un problema en la práctica docente, o bien, para tratar de mejorar algún aspecto de su labor educativa.

Desde el momento que se adoptó como objeto de estudio el rescate y promoción de los juegos y juguetes tradicionales, se propugnó por realizar ese propósito en el grupo escolar del jardín de niños contextua/, con el apoyo de elementos teóricos y de los paterfamilias.

Este ensayo tiene grandes perspectivas para el ámbito educativo, ya que la pérdida de los juegos y juguetes tradicionales está latente en todo el país, por lo que puede ser aplicada por cualquier educador .que tengan el sincero deseo de mejorar su quehacer docente. Convendría promover este documento en el medio respectivo, por ejemplo, en los Consejos Técnicos Consultivos, medio idóneo para dar a conocer y analizar este tipo de propuestas. La realización de las actividades por los niños, propició que éstos piensen, razonen, construyan y creen día a día sus conocimientos, además de divertirse. Esto fue observado al manifestar ellos sus emociones y observar situaciones diversas que se viven durante el desarrollo de la propuesta, inmersa en el contexto social e institucional.

La aplicación de las estrategias fue aprovechada por los alumnos del grupo y de manera individual, cuyos resultados también fueron observados por los padres de la participación activa y cotidiana de sus vástagos.

Se considera imprescindible que, desde pequeños, los infantes adquieran una formación de conocimientos a través de su propia actividad, que le permita formular sus propias hipótesis, jugar, explorar y observar, a fin de desarrollar habilidades, destrezas y actitudes.

Por ello los educadores deben introducir en el jardín de niños actividades innovadoras para capacitar a los niños proporcionándole nociones básicas y prepararlo desde pequeño en aquellas actividades lúdicas tradicionales.

El juego es el medio más importante que utiliza el niño para satisfacer sus necesidades e intereses y también para interactuar con su medio social. La importancia otorgada al juego ha dado como resultado que grandes filósofos y pedagogos lo consideren vital para el desarrollo del niño.

En el nivel preescolar, todas las actividades tienen un sentido lúdico, cuyo objetivo principal es satisfacer esta necesidad en el niño y hacer más amenas e interesantes las actividades.

La evolución lúdica en el niño está marcada por dos grandes momentos:

1. Cuando el niño juega solo.
2. Cuando se incorpora a un grupo social de contemporáneos.

El juego simbólico es el que caracteriza al niño en la etapa preescolar.

Los juegos y juguetes tradicionales forman parte de la cultura regional, pues se mantienen a través del tiempo, al ser transmitidos de generación en generación. La práctica de estos juegos favorece la intervención de padres e hijos, estimulan en el niño la coordinación motriz, la imaginación, la creatividad, la fantasía, etc. Los juegos y juguetes tradicionales tienen gran valor educativo, pues favorecen las dimensiones del desarrollo del niño: afectiva, intelectual, física y social.

El rescate y promoción de los juegos tradicionales es un aspecto que debe estimularse constantemente en todas las instituciones escolares. El jardín de niños debe proyectar su labor a la comunidad por dos principales motivos: dar a conocer la importancia de su labor educativa y favorecer el desarrollo de la comunidad en todos sus aspectos. El artículo tercero constitucional, estipula que la educación debe favorecer el desarrollo armónico e integral de los individuos. El PEP'92 está basado en el principio de globalización, en el cual se considera el desarrollo infantil como proceso integral, formado por aspectos afectivos, motrices, cognitivos y sociales. La familia es un ambiente decisivo para la formación integral del niño, ahí adquiere sus primeras experiencias y aprendizajes, la manera de concebir al mundo y su adaptación a éste.

## BIBLIOGRAFIA

ARROYO DE YASCHINE, Margarita, y Martha Robles Báez. Programa de Educación Preescolar. Libro 1. México, SEP, 1981. 119 pp.

CONAFE. Aprender Jurando. 4a. ed. México, Dirección de Fomento Educativo, 1989. 79 pp.

CHATEAU, Jean. Psicología de los Juegos Infantiles. Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1973. 149 pp.

DIRECCIÓN DE CULTURAS POPULARES. Cinco Juegos tradicionales. (Mecanograma). Campeche, SECUD, 1978.

DZUL E., Armando. Costumbres, tradiciones y leyendas de Campeche. (Mecanograma). Oxkutzcab, 1982. 40 pp.

NEWMAN, Barbara. Manual de Psicología Infantil. Vol. II. 4a. ed. México, Ed. Ciencia y Técnica, 1987. 574 pp.

PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. Barcelona, Seix Barral, 1970. 191 pp.

POZOS ARCINIEGA, Ricardo. El desarrollo de la comunidad. México, UNAM, 1964. 172 pp.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Apuntes de didáctica. México, SEP, 1985. 79 pp.

Apuntes sobre el desarrollo infantil: México, SEP, 1985. 79 pp. (Proyecto Estratégico No.5).

-----Antología de apoyo a la práctica docente en el nivel preescolar. México, SEP, 1993.

-----Jardín de niños. México, SEP, 1993. 125 pp.

-----Bloques de Juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños

-----Desarrollo del niño en el nivel preescolar: México, Ed. Fernández, 1992. 238 pp.

-----Guía para la organización e implantación de escuelas para padres. México, SEP, 1991. 75 pp.

-----Hacia un nuevo modelo educativo. México, Conalite, 1991. 167 pp.

- Los materiales didácticos en la educación Preescolar México, SEP, 1992. 26 pp.
- Proclama de Educación Preescolar. México, Fernández Cueto Ed., 1992. 90 pp.
- Propuesta curricular de educación Preescolar. (2a. Fase de experimentación). México, SEP, 1986. 106 pp.
- SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN. Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. México, SEGOB, 1994. 171 pp.
- UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. Desarrollo escolar. México, UPN, 1988. 366 pp. (Antología).
- Desarrollo del niño y aprendizaje escolar México, UPN, 366 pp. (Antología).
- El niño: aprendizaje y desarrollo. México, SEAD -UPN, 1985. 220 pp. (Antología).
- Medios Para la enseñanza. México, UPN, 1988. 314 pp. (Antología).
- Pedagogía: la Práctica docente. México, UPN, 1987. 120 pp. (Antología).
- Problemas de educación y sociedad en México, México, UPN, 1988. 145 pp. (Antología).
- Técnicas y Recursos de Investigación V, México, UPN, 1989. 276 pp. (Antología).
- ZAPATA, Rosaura. Teoría y Práctica en el jardín de niños: México, Niestos, 1947. 126 pp.