

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 098 DF. ORIENTE**

**“EL JUEGO COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO EN EL NIVEL
PREESCOLAR”**

TESINA

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PREECOLAR**

**QUE PRESENTA:
LAERTES DIEGO MENDIOLA**

**ASESOR:
MARÍA DEL CARMEN ESPINO BAUER**

MÉXICO, DF. NOVIEMBRE DE 2004

DEDICATORIAS

A MI MADRE

Sabiendo que no existirá una forma de agradecer
Una vida de sacrificio y esfuerzo, quiero que
Sientas que el objetivo logrado también es tuyo
Y que la fuerza que me ayudó a conseguirlo fue
Tú apoyo.

Con cariño

A mi hijo

Combato hoy tu timidez y su temor para
Que puedas realizar lo que te propongas, y no
Te derrotes a ti mismo. Proponte abatir tu miedo,
Tu irresolución, tu puedes lograrlo pero necesitas querer.

A Javier

Mi compañero y amigo de triunfos y fracasos
En el caminar de esta vida, con amor y respeto

A la familia Diego Gómez

Morales Diego

Rancel Bueno

Para exhortarlos a que no se dejen vencer
Por los obstáculos más difíciles, sino que
Permanezcan en ellos el espíritu de superación
Y lucha para llegar al final de sus metas

A mis profesores

A quienes con el paso del tiempo han
Compartido conmigo parte de su vida
A través de sus enseñanzas. Mil gracias

ÍNDICE

	Páginas
Introducción.....	2
Apartado I	
La importancia del juego como instrumento educativo en el nivel preescolar	
1.1 Antecedentes históricos del juego.....	5
1.2 Teorías representativas del juego.....	6
1.3 El juego en el jardín de niños como promotor de la interacción social.....	9
1.4 El juego como parte fundamental del desarrollo cognitivo del niño.....	13
Apartado II	
Fundamentos teóricos del juego	
2.1 El desarrollo del niño según la teoría cognoscitiva.....	19
2.2 La construcción del conocimiento.....	23
2.3 El juego simbólico según Piaget.....	32
Apartado III	
Propuesta didáctica	
3.1 Juegos educativos para estimular la dimensión afectiva.....	42
3.2 Juegos educativos para estimular la dimensión intelectual.....	44
3.3 Juegos educativos para estimular la dimensión física.....	50
3.4 Juegos educativos para estimular la dimensión social.....	57
Conclusiones.....	59
Bibliografía.....	6

Introducción

Introducción

Podemos hablar de muchas situaciones de las cuales el niño preescolar se encuentra rodeado, así como elementos que pueden ser estudiados, pero dentro de los más notorios y relevantes contamos con el juego; como parte de su hacer cotidiano del niño. Sin embargo, es importante reflexionar que verdaderamente, éste no es simplemente un hacer por hacer sino un experimentar con frecuencia indirectamente preocupaciones, intereses o miedos.

En el juego los niños participan de manera espontánea y voluntaria, el niño preescolar pone en acción todas sus posibilidades de razonamiento, comparten sus experiencias, puntos de vista que le permiten desarrollar habilidades.

La presente investigación aborda al juego como instrumento educativo en el nivel preescolar, por lo que se pretende abordar los contenidos por medio de un aprendizaje significativo, de ahí, que destaquemos la importancia del juego educativo como un procedimiento, el cual constituye una de las muchas formas para adaptar los juguetes, cuya finalidad principalmente es ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, de ahí que el docente debe tener una visión clara y precisa de lo que pretende que los niños aprendan como parte de su labor educativa y poder así valorar el papel del juego como instrumento educativo, por lo tanto la participación del profesor es sustancial para el éxito de este propósito.

En el apartado I: Se aborda la importancia del juego infantil como promotor de la interacción social, del desarrollo cognoscitivo y emocional en el plano educativo.

El apartado II: Parte de la teoría psicogenética de Piaget, En la actual se desarrolla la fundamentación teórica referida a la construcción del conocimiento desde el marco de la teoría piagetiana, así como el desarrollo del niño según la teoría Psicogenética y el juego simbólico.

En el apartado III: Se explica la propuesta didáctica en la cual se dará a conocer toda una gama de juegos educativos, que pueden ser empleados en el momento en que el docente disponga acorde a las necesidades de su grupo, en donde el niño realizará el redescubrimiento de diversos conocimientos, asimilándolos e integrándolos en sus estructuras previas, a través de la actividad lúdica.

Por último se hace mención de las conclusiones de esta investigación, así como la bibliografía consultada.

1.1 Antecedentes históricos del juego

Desde el punto de vista antropológico se puede afirmar que el juego es tan antiguo como el mismo hombre, ya que los objetos lúdicos han sido utilizados y son inseparables de la humanidad.

Durante el siglo XVI se dieron los primeros juegos instructivos como los naipes en el cual se enseña el alfabeto y éstos servían de apoyo para la enseñanza de los niños, por lo que la presente investigación tendrá como fin el poder ver el juego no solo como tal, sino como un instrumento educativo que permitirá favorecer el desarrollo integral del niño.

La cultura egipcia se caracteriza por sus majestuosas expresiones principalmente en el conocimiento, pero sobre todo en el juego, ya que ocupó un lugar muy importante en este momento, y tan es así que las prácticas y objetos lúdicos los heredarían los griegos y romanos. El talento artístico que tenían los egipcios, consistía en la elaboración de objetos como fichas similares a los peones de nuestro ajedrez en forma de cono, tableros, fichas grabadas de diferentes formas, caracteres y entre los más importantes son a ese respecto los juguetes como muñecas, pelotas, animales de madera especialmente caballos, leones, hipopótamos, cocodrilos los cuales eran elaborados con arcilla y barro o madera, dados, peonza; se trata de trompos que se hacían girar con un movimiento rápido de dedos.

Los griegos conocieron y practicaron con un objeto acanalado que subía y bajaba por medio de una cuerda, a este objeto se le asignó el nombre de yo-yo hasta el año 1920, hasta nuestros tiempos, siguen jugando los niños con el yo-yo.

Los juegos panhelénicos más importantes eran olímpicos, por los cuales se hacían tratados de paz, negociaciones y se lleva a cabo también el comercio, los juegos constituían la feria del deporte y las interacciones sociales. A lo largo de la historia, los griegos han exportado al resto del mundo algunos de los mejores “inventos” .

Pero el que sin lugar a dudas, se lleva la palma en tirón popular es el de los juegos olímpicos. Estos se hacían en honor a Zeus, Los primeros juegos acontecieron

alrededor de 776 años A.C. Los juegos tuvieron origen como cosas para el área militar. En la antigua Grecia solo hombres podían practicar deportes pero ahora es un evento libre, los deportes que se practicaban en Grecia era pancracio: Este era un evento combinando boxeo y lucha libre. Los puños estaban permitidos y patear. No usaban guantes de boxeo. Pentatlón, disco, jabalina, salto y carrera.

La elaboración de los juguetes populares se debe a las capacidades familiares e individuales, lo que hace que cada uno de ellos sea diferente y ninguno sea idéntico, lo más importante es que se da el proceso artesanal y que existe una gran diferencia del juguete industrial. Así como también en la época colonial se crearon una infinidad de objetos para los niños, entre los que se encuentran los siguientes: máscaras, caballos, muñecas, trompos, balero y rehiletes. “Entre los filósofos más importantes estan Platón y Aristóteles los cuales mencionan que el juego es importante para la vida y formación de la personalidad del niño, pero sobre todo se les deben proporcionar ciertas herramientas del juego que le permitan interactuar con los demás “¹

1.2 Teorías representativas del juego.

A continuación se mencionarán algunas teorías sobresalientes del juego que nos permiten entender la importancia que tiene la actividad lúdica del niño preescolar. Ya que por medio de éstas actividades se favorece y desarrolla en el pequeño. La socialización, la psicomotricidad fina y gruesa, el lenguaje y sobre todo aspectos sociales, tales como la independencia, la autonomía la participación y la cooperación.

Cada autor tiene una concepción distinta acerca del juego y éste depende de las diversas ideologías que manejan. Podemos hablar que en los distintos niveles educativos se ha intentado sustraer implicaciones pedagógicas que mejoran las relaciones educativas y aporten elementos que eleven la calidad de toda práctica

¹ Vega, José Luis. (1997) El juego y el Juguete en el Desarrollo del Niño. Editorial Trillas, México. P. 120.

pedagógica, desde las teorías grupales, por ejemplo se encuentran posturas como las de grupos operativos, las dinámicas grupales en general contienen elementos lúdicos que pueden ser vistos desde una perspectiva psicoanalítica, en el caso del juego, se tiene una aproximación que ubica al juego cómo una dimensión lúdica desde la cual la relación entre el educador y el niño encuentran un espacio de identificación, que a ambos puede enriquecer y coadyuvar el proceso educativo, sobre todo si éste es entendido también cómo un proceso de comunicación y vinculación de significados. La otra posibilidad se obtiene a través de la experiencia de vivir el juego en el salón de clases como un espacio de libertad para la resolución de conflictos infantiles que no requieren de una intervención especializada, sino de un ambiente de comprensión y aceptación a la forma de ser del niño.

La teoría psicoanalítica: Sigmund Freud (1856 – 1939), doctor en medicina, enfoca al estudio de la fisiología y considera desde el punto de vista psicoanalítico, que el niño distingue entre la realidad y el juego, sin embargo utiliza éste para evocar situaciones de la vida y poder repetir experiencias agradables, al jugar el niño ejerce la autoridad que los adultos tienen sobre él, plasmándola a sus juguetes y adquiriendo el rol de los adultos. Los conflictos, al igual que los hechos desagradables, se producen en la actividad lúdica como una fantasía, ya que por medio de la reproducción de estos hechos reduce sus temores.

Teoría del pre-ejercicio. Karl Gross, filósofo alemán, piensa que a través del juego se ejercitan las disposiciones naturales, los instintos que el hombre y los animales superiores en el momento de nacer no tienen aún desarrollados. Por medio de la actividad lúdica se logran desenvolver y educar aptitudes innatas del ser humano y controlar los impulsos e instintos.

El juego no es únicamente ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones como la inteligencia, por medio de los juegos de experimentación, el juego es el ejercicio preoperatorio necesario para la maduración del pensamiento lógico matemático. Así como el juego mismo con la muñeca, se presenta como un

preejercicio del instinto materno, como un sistema simbólico indefinidamente matizado, que procura al niño todos los medios de asimilación que le son necesarios para volver a pensar la realidad vivida. Para Gross los adultos que aún siguen jugando, es porque tuvieron experiencias placenteras que le permiten recordarlas y seguirlas disfrutando.

Teoría de la dinámica infantil. Frenderik J. Buytendijk (1887- 1974), fisiólogo naturista y psicólogo holandés, doctor en medicina y profesor de psicología, se limita a decir que el juego, es una manifestación interior y personal acorde a la edad por la que se está pasando.

Considera, que el pequeño juega por el hecho de ser niño, ya que los caracteres de sus dinámicas le impiden realizar otra cosa que jugar. Afirma, que el juego se deriva estrictamente de la estructura mental del infante, por lo tanto no puede tener una explicación sino en ella misma.

Tanto el animal como el hombre sólo juegan con imágenes y la imagen, es la expresión misma del carácter que el sujeto proyecta sobre la realidad.

Teoría de la energía sobrante. Herbet Spencer (1820 – 1903) , sociólogo y filósofo británico, considera que la sobre carga de energía no es utilizada para satisfacer sus necesidades inmediatas, por lo que surge el juego.

En el juego se encuentra un medio de expresión y liberación de tensiones por lo tanto pensaba Spencer:

“ Que el niño nacía con cierto tipo de máquina productora de la energía en su interior “² por lo que esta energía la debe expulsar de alguna forma el pequeño y el mejor medio es el juego.

² Diaz Vega Jose Luis. (1997), Op. Cit. P. 202.

En cambio otras especies de animales, especialmente el hombre, ha podido conocer su medio en el que se desenvuelve y la energía sobrante la utiliza para divertirse y relajarse de tal manera que la finalidad de la actividad lúdica no se limita a desgastar energía de manera excesiva; Sino que se le pueda dar sentido educativo, utilizar la energía del niño para llevar a cabo actividades sencillas sin llegar a la fatiga.

1.3 El juego en el jardín de niños como promotor de la interacción social.

El juego es un recurso para activar las vivencias y experiencias de ahí que puntalicemos en lo que dice Piaget cuando sostiene: “Que el conocimiento es una asimilación activa de la realidad en estructuras que van de las más simples a las más complejas”³ el cual será reflejado en el desarrollo integral del niño a través de su creatividad y curiosidad, manifiesta necesidades de comunicación, convivencia y de aceptación ya que para un niño no existe nada más conveniente y atractivo que jugar, para él no solo es un tiempo divertido sino una razonable utilización del tiempo.

Al jugar el niño pone en acción todas sus posibilidades de razonamiento de manera individual en un primer momento y posteriormente en forma colectiva haciendo de éste un medio en el cual los pequeños establecen y experimentan relaciones sociales, aprenden a resolver problemas, compartir experiencias, dirigir y participar en actividades, haciendo de éste un instrumento educativo que coordinado por el educador le permitirá conocer mejor a sus alumnos, pues aparte de todo sus fines naturales que tienen el juego, se puede observar la gama de diferencias individuales de conductas, características, motivaciones, necesidades y virtudes que revela cada niño, manifestando así su inteligencia, su voluntad su carácter, su manera de pensar y sentir, la forma de relacionarse con lo demás, adaptándose así a su medio ambiente.

Los niños establecen contactos sociales y desarrollan relaciones sociales mientras juegan. La proyección común de deseos y temores crean un lazo de unión en un grupo, del cual surge gradualmente un líder en la evolución del niño, el juego en general se

³ (1976) Estrategia y Pedagogia Editorial Ariel, México. P. 189.

presenta como una realidad universal, el juego en la vida del niño es una actividad agradable, completamente libre y espontánea.

Se puede decir que no existe juego sin reglas, ya que la situación imaginaria de cualquier tipo de juego, contiene ya en sí ciertas reglas de conducta “ y aprendizaje en sentido amplio y estricto”⁴ Que se desprende de la misma situación imaginaria. A medida que el juego va desarrollándose se avanza hacia la realización de un propósito.

Mediante el juego se origina la comunicación entre los alumnos y la educadora, así mismo es conveniente para los niños encerrados en sí mismos ya que fomenta la relación con los otros niños.

Algunos aspectos esenciales del juego social son:

- Permite a la persona lograr un alto nivel de autoestima.
- El juego se articula sobre la base de imágenes sociales fuertes aunque poco conocidas.
- En el juego, el niño se reencuentra con vivencias y posibilidades aparentemente perdidas.
- El juego, al exigir un compromiso corporal, restituye al sujeto concepciones de las partes de su imagen corporal.
- Con el juego se aprende y enseñan experiencias, logrando poco desgaste de energía.

⁴ (1978) La equilibración de las Estructuración Cognocitivas problema fundamental del desarrollo, Editorial Madrid, siglo XXI P. 456.

- Se observa que la acción de jugar recupera y revaloriza otros lenguajes.
- En el juego se dan los aprendizajes de los roles más duraderos que el niño imita.

El juego es improductivo, porque no produce bienes ni servicios, en el sentido común que se le da al término.

En el juego los niños requieren de su espontaneidad, ya que es un factor importante en la interacción y posibilita una mayor comunicación. La actividad lúdica es el recurso del niño para socializarse, al aprender nuevas pautas de comportamiento, imaginar, crear y enfrentar conflictos que él podrá resolver en la medida que vaya madurando, de tal manera que al seleccionar un juego se debe tomar en cuenta que éste cumpla una función, fundamental en el desarrollo del niño, así lo indica Piaget al firmar que: “El niño aprende jugando”⁵ el juego es la actividad central en la vida del niño y se ha observado que los niños juegan cada vez menos, porque resulta más difícil entretenerse o crear debido a que existen factores externos. Como la televisión o bien los video-juegos, por lo que la educadora deberá generar un espacio propicio para el buen desarrollo del juego social que bien pudiera ser por falta de tiempo y espacio en sus hogares.

Debido a esto se le propone a la educadora lo siguiente:

- Que le dé utilidad al patio para que los niños jueguen con libertad.
- Ofrecer a los niños materiales de desecho, que permitan al niño el juego libre, espontáneo y creativo.

⁵ Diaz Vega, Jose Luis. (1997) El juego y el Juguete en el Desarrollo del niño, Editorial Trillas, México. P. 10.

➤ Dejarle en claro que cuando vea a los niños jugando con gran interés, no piense que este tiempo se está perdiendo ya que a veces los niños no cuentan con el espacio suficiente en su casa.

➤ Para poder desahogar sus tensiones. El espacio del Jardín de niños constituye un ambiente donde el niño evoluciona en su aprendizaje, en términos generales se produce por la relación con nuevos objetos y su interacción con otras personas.

La educadora debe ofrecer situaciones en donde se pueda jugar y crear, esto no es tarea fácil, la maestra al disfrutar desde su rol y al estar atenta a lo que sucede en el grupo se da cuenta de las necesidades y problemáticas sociales que tienen los niños, por ejemplo:

- Los roles que repita con frecuencia.
- Chicos que no participan.
- Momentos de agresión
- Relaciones intergrupales.

Permitiéndole aportar una diversidad de datos valiosos sobre el juego social y utilidades para el trabajo general.

El registro de los juegos colectivos es particularmente valioso para diagnosticar la personalidad de los diversos niños, ya que muestra las diferentes reacciones individuales al mismo estímulo. Uno de ellos, por ejemplo usa todo el juego para lograr elegirse en jefe de grupo, tomando al juego simplemente como tal, como un medio de diversión que puede fácilmente ser reemplazado por otro juego.

1.4 El juego como parte fundamental del desarrollo cognitivo del niño.

En la práctica docente el juego tiene importancia como instrumento educativo y permite al docente tener acceso a observar una serie de aspectos del desarrollo del niño detectando así necesidades prioritarias, por lo que yo coincido con el punto de vista de Piaget cuando menciona que “El juego está relacionado con el desarrollo de la inteligencia considerando dos procesos inseparables: Asimilación y acomodación”.⁶

Ambos procesos dan lugar al equilibrio ya que generalmente de acuerdo con mi práctica docente muchas veces el niño de preescolar aprende en función de las acciones que realiza por medio del juego el cual le permite conocer e indagar sobre el medio que le rodea, así como también resolver necesidades, interés y deseos.

Por lo que podemos darnos cuenta que existen opiniones diversas para explicar esta actividad del juego, sin embargo, quiero sumarme a quienes opinan que el juego es verdaderamente importante en la vida del niño preescolar, por lo que considero al juego cómo una actividad que brinda al niño experiencias intelectuales que permite un desarrollo cognitivo, en el cual el rol del docente es de suma importancia para propiciar experiencias que lo conduzcan a una abstracción a partir del objeto. Esta es la experiencia física, que es propiamente un redescubrimiento de las propiedades de los objetos, que se refiere a la acción particular, con relación a una cierta cualidad del objeto.

- Por ejemplo, el niño que descubre el hecho inesperado por el cual una bola de plomo puede tener el mismo peso que una barra de latón, encara una experiencia física y abstrae su descubrimiento de los propios objetos, utilizando las acciones particulares de pesar.

⁶ Ausubel , David y otros. (1983) Significado y Aprendizaje Significativo Psicología Educativa: Un punto de vista cognitivo Editorial Trillas. P. 46-71.

- Por el contrario el niño cuenta diez botes y descubre que son siempre diez aunque haya permutado el orden, hace una experiencia de tipo lógico matemático.
- La experiencia en realidad no sobre los botes que le sirven simplemente de instrumento sino sobre sus propias acciones de ordenar y de contar.

Son acciones que enriquecen al objeto con propiedades que éste no tenía por sí mismo puesto que la colección de botes comporta ni un número independiente del sujeto. Es éste quién abstrae estas propiedades a partir de sus propias acciones y no a partir del objeto, se trata de acciones generales o más precisamente de coordinación de acciones. Se actúa siempre introduciendo un cierto orden en los movimientos mientras que pesar es una acción mucho más particular.

“En el niño menor se manifiesta el gusto por la repetición y el placer de los actos o de las cosas que vuelven a encontrarse. Les debe su indispensable perseverancia en el aprendizaje, así por largos instantes, lo acaparan operaciones totalmente lúdicas”⁷
 Pero el apetito de investigación que embarga a todo niño le incita a transmitir la actividad por la vía de la asimilación y aplicar el acto aprendido a nuevos objetos.

- Ejemplo: cambio de mano para la misma operación, ejecución con el pie de lo que hacía con la mano.

La construcción del conocimiento en el niño, se da a través de las actividades que realiza con los objetos, que le permiten descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos, posteriormente podrá representar con símbolos, El lenguaje en sus diversas manifestaciones, el juego simbólico y el dibujo serán los medios para expresar la adquisición de nociones y conceptos.

⁷ Miranda Pacheco, Mario. (1980) Evolución Psicológica Editorial Trillas. P. 70.

El conocimiento que el niño adquiere, parte siempre de aprendizajes anteriores, de las experiencias previas que ha tenido y de su competencia conceptual para asimilar nuevas informaciones. Por lo tanto el aprendizaje es un proceso continuo donde cada nueva adquisición tiene su base en esquemas anteriores y a la vez, sirve de sustento a conocimientos futuros.

De ahí que se mencionarán aspectos cognitivos que pueden ser favorecidos por medio de juegos:

- ❖ Permite establecer relaciones que faciliten el acceso a representaciones objetivas, ordenadas y coordinadas acorde a la realidad del niño, lo que permitirá la construcción progresiva de estructuras lógico-matemáticas y de lengua oral y escrita.

- ❖ Permite analizar propiedades de los objetos, estableciendo relaciones de semejanza y diferencia entre los elementos, delimitando así clases y subclases de un conjunto o universo.

- ❖ Ayuda a establecer diferencias entre objetos situaciones o fenómenos estableciendo un orden, en forma creciente o decreciente, de acuerdo con un criterio establecido.

- ❖ Contribuye para poder realizar equivalencias entre conjuntos de objetos, para llegar a una conclusión más que, menos que, tantos como.

- ❖ La información obtenida actualmente acerca de lo que ocurre en las actividades lúdicas de los niños permite a padres y maestros satisfacer los intereses y necesidades del niño a través de la participación del adulto.

La observación de las conductas de los niños durante el juego espontáneo libre o dirigido es el punto de arranque que nos facilitará su comprensión.

La observación también puede indicar cuándo la intervención del adulto en el juego es adecuada y como el involucrarse será más beneficioso.

Por lo que se propone a la educadora:

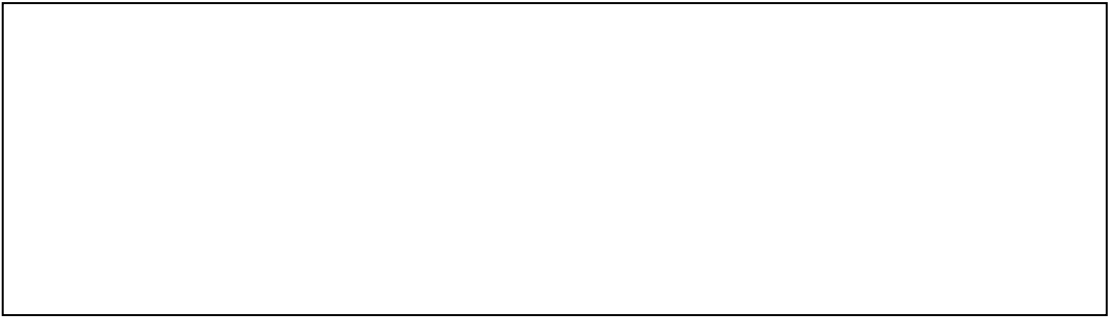
- Aproveche el interés espontáneo de los niños.
- La observación cuidadosa, será un importante enlace entre materiales, tiempo, espacio, experiencias
- El involucrarse como jugador paralelo, instructor del juego, o portador de la realidad .
- Considerar cuánto tiempo adicional requiere la actividad lúdica, el material necesario, los espacios requeridos o experiencias previas que se necesitan para extender y enriquecer los episodios que se están generando en el juego.

Las actividades, vistas desde esta perspectiva, permiten que el niño pueda establecer distintos tipos de relaciones entre personas, objetos y situaciones de su entorno, realizar acciones que le presente la posibilidad de resolver problemas que implica criterios de distinta naturaleza como cuantificar, medir, clasificar, entre agrupar, nombrar.

El docente tratará de desarrollar actividades que requieren de materiales interesantes, variados y con cualidades de diversas creaciones. Propiciará actividades y reflexiones interesantes durante los distintos juegos con el fin de:

- Cuestionar los razonamientos de los niños.

- Identificar problemas en cuanto a las relaciones entre objetos y personas .
- Detectar problemas con relación a la organización del pensamiento.



2.1 El desarrollo del niño según la teoría cognoscitiva

El profesor Suizo, Jean Piaget es conocido principalmente como investigador infantil siendo, matemático y filósofo por encima de todo epistemólogo genético elaboro un estudio sobre el pensamiento de los niños en el campo de la epistemología genética, la epistemología es la investigación de la naturaleza y origen del conocimiento y la genética se refiere al desarrollo evolutivo del niño.

El propósito de este capítulo es presentar de manera sencilla ideas básicas de la teoría de Piaget concernientes a la naturaleza de la relación que tiene el juego con la construcción del conocimiento del niño, en primer lugar es importante dejar en claro la definición que tenía dicho autor sobre la inteligencia o desarrollo intelectual. Piaget tenía un concepto bastante amplio a este respecto por lo que ofreció varias definiciones de la inteligencia; en términos generales, en una de sus definiciones declara que “la inteligencia humana es un tipo de rendimiento biológico que permite al individuo interactuar con el medio ambiente a nivel psicológico.”⁸ En otra definición hace mención del término equilibrio el que supone armonía, coordinación y ajuste entre dos factores, actividad mental (estructuras cognoscitivas) y medio ambiente, sabemos que en el medio ambiente puede equilibrar las estructuras cognitivas pero precisamente a través de ciertas acciones mentales el individuo puede recuperar la armonía, pues el conocimiento no se da pasivamente sino que tiene que ser redescubierto y construido por la actividad infantil.

Como vemos la inteligencia para Piaget exige ciertas adaptaciones biológicas, una evolución gradual, una actividad mental constante y un equilibrio entre el individuo y el medio ambiente.

⁸ Piaget Jean, (1984) Psicología de la Inteligencia, Editorial santillana. P. 189.

Piaget parte de la biología para retomar el concepto de adaptación biológica y aplicarlo al desarrollo de la inteligencia de el individuo y poder manifestar que la organización mental es un proceso de adaptación y que la mente funciona utilizándolo para elaborar estructuras que se revelan en una inteligencia adaptada que se ha formado a lo largo de la maduración entre la infancia y la transformación a la vida adulta.

Dentro del marco teórico Piaget afirma que la inteligencia es afectada por la herencia de tres maneras. Uno por las estructuras físicas heredadas, es decir, cada especie o individuo se halla dotado de una herencia con estructuras físicas diferentes, las cuales juegan un papel importante en el funcionamiento intelectual: otro tipo de estructuras heredadas son las reacciones conductuales que se van modificando a medida que el niño va teniendo contacto con su medio ambiente; Una tercera forma de influencia es a través de dos tendencias básicas: *organización y adaptación*.

La organización se refiere a que todas las especies tienden a sistematizar u ordenar sus procesos en sistemas coherentes y pueden ser físicos o psicológicos.

Un ejemplo en cuanto a lo físico: sabemos que los seres humanos poseen cierto número de estructuras que les permiten respirar, todas estas estructuras interactúan entre si y se coordinan en un sistema eficiente (sistema respiratorio), esta coordinación es el resultado de una organización entendida como la tendencia que tienen todos los organismos vivos para integrar sus estructuras en un sistema más complejo, es decir, una estructura a nivel superior, así cada acto intelectual se incluye en una organización el nombre que da Piaget a esta organización de actos intelectuales es esquema.

Así como también la adaptación es considerada como un doble proceso a través del cual el niño crea nuevas estructuras para relacionarse de manera afectiva con el mundo circundante.

La asimilación y acomodación

En lo que se refiere al sistema psicológico, sabemos que el individuo en su interacción con el medio tiende a formar sus estructuras psicológicas en sistemas coherentes; por ejemplo, el niño pequeño tiene a su disposición una serie de estructuras conductuales discretas y que consisten ya sea en mirar o agarrar un objeto, al principio no los podrá dominar pero después de un período de desarrollo organiza estas estructuras que le permite agarrar y mirar el objeto al mismo tiempo al cual llamaremos acto físico, la adaptación según Piaget es parte de nuestra herencia biológica que permanece constante a lo largo de la vida y es característico de todos los organismos vivos, es la esencia del funcionamiento tanto intelectual como biológico, para él significa la modificación del medio ambiente, o sea, es el proceso a través del cual el individuo se acomoda a los requerimientos o demandas que los objetos o el medio ambiente imponen al individuo caracterizándose por la capacidad de organizar las innumerables sensaciones y experiencias que se nos presentan, la adaptación se considera en función de dos procesos complementarios: asimilación y acomodación.

Asimilación se refiere a la incorporación de experiencias, es el proceso mediante el cual se toma del medio ambiente todas las formas de estimulación e información que posteriormente son reintegradas dentro de las estructuras ya existentes permitiendo modificar y enriquecer su actividad organizadora en función de las nuevas experiencias.

La acomodación es un proceso de salida y ajuste a nuevas y cambiantes condicionantes del medio ambiente de modo que los patrones de comportamiento ya integrados sean modificados con el fin de afrontar nuevas situaciones o

informaciones en el organismo, en otras palabras la asimilación es la incorporación de nuevos objetos de conocimiento o relaciones nuevas a los esquemas o estructuras existentes.

Estos dos procesos de asimilación y acomodación funcionan simultáneamente en lo biológico e intelectual haciendo posible el desarrollo físico y cognoscitivo.

Ahora bien, para que pueda irse adaptando a las situaciones que se le presentan irá desarrollando su intelecto. El desarrollo intelectual es una marcha hacia el equilibrio, así la vida mental puede concebirse como la evolución hacia una forma de equilibrio final de respuestas satisfactorias que va incitando la mente hacia niveles superiores de pensamiento. A este proceso de búsqueda de equilibrio mental es al que Piaget denomina equilibración. La equilibración es un factor fundamental en el desarrollo intelectual e involucra una interacción continua entre la mente del niño y la realidad. El niño no solo asimila experiencias en su marco de trabajo mental existente, sino que también acomoda las estructuras de su marco de referencia en respuesta a su experiencia del juego como instrumento educativo, el cual involucra y ofrece al niño el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permite repeticiones frecuentes con relación alguna capacidad de atención y comprensión es así como a través de juego la actividad motora y mental del niño lo lleva a descubrir nuevos y constantes problemas provocando, con ello un nuevo equilibrio que lo activa a buscar soluciones logrando con ello un nivel superior de equilibrio.

A este proceso de equilibración también se le conoce como autorregulación para concluir a este respecto si se retoma en el jardín de niños el juego educativo para el aprendizaje de contenidos es conveniente definir el aprendizaje, para tener una visión general, que nos permitirá comprender la relación del proceso enseñanza-aprendizaje con el juego. Y lo define como un fenómeno íntimamente relacionado con la percepción, que le permite organizar el mundo perceptivo y conceptual del niño. Sin embargo, hablando del aprendizaje no puedo dejar de lado la

enseñanza como factor importante dentro del proceso educativo. La planificación de la enseñanza puede simplificarse asignando objetivos que corresponden a tres categorías principales de capacidades humanas y habilidad para responder a las conceptualizaciones de su medio ya que abarca desde las habilidades más elementales del lenguaje, como componer una frase, hasta las avanzadas habilidades técnicas de la ciencia, la ingeniería y otras disciplinas.

2.2 La construcción del conocimiento

Piaget dice que el desarrollo del conocimiento se origina a través de fuentes exteriores e interiores, es decir, a través del conocimiento físico, lógico-matemático y social.

El conocimiento físico se adquiere por medio del contacto que se tiene con los objetos del mundo externo. Cuando el niño interactúa sobre estos va descubriendo sus propiedades físicas (color, forma, textura.) así como la manera en que se van reaccionando a sus actos o manipulaciones.

El conocimiento lógico-matemático es interno y se origina en el sujeto mismo, no es observable y se va construyendo a partir de las relaciones que el niño va haciendo con los objetos. De ahí que podamos mencionar que “en la experiencia lógico matemática el conocimiento no se toma de los objetos, si no de las acciones efectuadas, sobre los objetos”⁹, de lo que el niño va haciendo con los objetos. A la hora de estudiar la génesis de las nociones lógico matemática, el niño resulta obligado a reconocer que la experiencia es indispensable para dicha formación. Existe por ejemplo, un nivel en el cual un niño no admite que $a=c$, si $a=b$ y $b=c$ y necesita un control perceptivo para admitir esta transitividad. Lo mismo ocurre con la propiedad conmutativa y esencialmente con el hecho de que la suma de los elementos de una serie es independiente del orden de enumeración. Así pues, al

⁹ Esc. Normal Superior F.E.P. (1999) Academia de Psicología Educativa Línea de Formación Psicológica, P. 339.

principio sólo se conoce con la ayuda de la experiencia algo que (a partir del nivel operatorio de los 7 a los 8 años)

Aparecerá como evidente por necesidad deductiva. Por consiguiente, se podría llegar a creer con Aember y Enriques que las propias matemáticas han salido de la percepción si se piensa que toda experiencia consiste en una lectura perceptiva de las propiedades físicas de los objetos. Sin embargo, existen dos tipos de experiencia, tal vez unidas siempre de hecho, pero fácilmente dissociables en el análisis: las experiencias que permiten los dos conocimientos antes mencionados.

Estos dos tipos de conocimiento se dan cuando el sujeto actúa sobre el objeto y el objeto sobre el sujeto, aquí nos estamos refiriendo a la interacción que hay entre ambos.

Otro punto que considera Piaget muy importante para el desarrollo intelectual es la operación, la cual es una unidad cognoscitiva primordial, en esta teoría es la esencia del conocimiento, son acciones interiorizadas que realiza el niño para transformar los objetos que está conociendo y así poder llegar a las estructuras de la transformación.

Cuando se habla de conocimiento dentro de la teoría psicogenética no nos referimos a observar solamente a los objetos y a los hechos de la realidad para tener una copia o imagen mental de ellos, si no a comprender cómo están contruidos, para llegar, a ser capaz de transformarlos cuando sea necesario. Por ejemplo una operación podría ser reunir objetos, para construir clasificaciones según un criterio dado (textura, forma, utilidad, entre otras.) Otra podría ser el ordenar o colocar cosas en una serie, otra comprender porque llueve o porque algunos objetos flotan en el agua, es importante tener presente que una operación puede ser una acción reversible, puede llegar a tener lugar ambas direcciones, esto permite que la mente pueda invertir su actividad y retroceder los pasos hasta llegar al comienzo del orden planeado.

Hay que tener siempre en cuenta que estas acciones interiorizadas y reversibles no son aisladas, siempre estarán unidas a otras operaciones que darán como resultado una parte de la estructura, muy rica con varias y diferentes propiedades que han sido reveladas por matemáticos; Como pudimos observar en lo anterior Piaget manifiesta que existen tres tipos de conocimiento como son físico, lógico-matemático, y social, los cuales se originan por medio de fuentes exteriores e interiores de ahí la relevancia del papel del docente para lograr ser facilitador de estas experiencias a través del juego como instrumento educativo permitiéndole al niño actuar sobre los objetos y facilitar el acceso a la operación es decir una serie de acciones interiorizadas que le permitan lograr acciones reversibles ante hechos y sucesos.

Considerando que en todo momento la actividad lúdica es una función inherente a la personalidad del individuo y se inicia desde los primeros meses de vida y que se manifiesta a lo largo de toda su existencia, así como también las estructuras y las operaciones cognitivas se continúan a lo largo del desarrollo intelectual, en cada período se conservan y sirven de base para las transformaciones subsecuentes siendo importante considerar el valor del juego en toda actividad infantil, y tener presente el tipo de aprendizaje y conocimiento que deseamos adquirirá mayor importancia y sentido dentro de nuestra práctica docente. Es importante tener claro estos elementos en el proceso educativo, para no caer en un hacer por hacer dentro de las actividades preescolares.

El docente debe tener una visión clara y precisa de lo que pretende que los niños aprendan como parte de su labor educativa “ La función del maestro desde la perspectiva piagetiana es ayudar al educando a construir su propio conocimiento guiándolo para que esa experiencia sea fructífera.”¹⁰ Y poder así valorar el papel del juego como instrumento o medio que vincule la enseñanza de los contenidos con el aprendizaje, de tal manera que el maestro pueda identificar los roles que le

¹⁰ Pozo J. L. (1989) Teorías Cognitivas de Aprendizaje. Editorial Madrid, morata. P. 165.

corresponden a cada uno y clasificar los juegos que le podrán ser útiles en su práctica educativa. Otro de los aspectos relevantes dentro del trabajo es la relación entre las etapas del desarrollo cognitivo y el juego, respetando cada una de las características biopsicosociales que le corresponden a los alumnos.

Ya que en el aula el educando manifiesta su inteligencia, su voluntad, su carácter, su manera de pensar y sentir, la forma de relacionarse con los demás y cómo adaptarse al ambiente, incluso en ocasiones con poca movilidad, en los niños el juego es más vivaz, más activo de mayor independencia descuidando las reglas algunas veces, pero a ambos sexos les gusta sobre todo diferentes juegos de movimiento, dado que el niño preescolar es un ser en desarrollo que presenta características físicas, psicológicas y sociales, propias, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad.

Sin lugar a dudas el juego como instrumento educativo propiciará en el niño un sin fin de aprendizajes, por lo que no podemos dejar de lado, otro de los cuestionamientos que planteo Piaget ¿Por qué y cómo aprende el niño? Al responder estos cuestionamientos Piaget reconoce que hay cuatro factores que influyen en el proceso del desarrollo intelectual y que son los que permiten que el niño pase de un periodo a otro. Estos factores influyen de manera simultánea y uno no es suficiente por sí sólo para explicar la evolución cognoscitiva del pequeño.

El primer factor es la maduración, se sabe que el niño trae consigo ciertas estructuras físicas que ha heredado, las que actuarán sobre el desarrollo intelectual a medida que estas estructuras físicas van madurando el niño las va empleando para su desarrollo, por ejemplo: el niño al nacer no puede gatear o caminar porque sus músculos y otras estructuras físicas no están aún preparadas como para permitir las coordinaciones motoras necesarias para realizar tales actos sin embargo, a medida que va madurando el niño podrá caminar y luego correr,

saltar, treparse; de estas estructuras físicas lo más importante es el sistema nervioso central pues es el que tiene dominio para la capacidad cognitiva.

Piaget hace hincapié en la importancia que tiene la maduración en el desarrollo físico como el mental y afectivo, así como las estructuras físicas van siendo empleadas por el niño conforme van madurando, del mismo modo a medida que los esquemas o estructuras cognoscitivas se van desarrollando el niño las va empleando para organizar su pensamiento e ir estructurando su lógica y razonamiento.

Un segundo factor que influye sobre el desarrollo del conocimiento se refiere básicamente al contacto con los objetos pues a través de este contacto con los objetos, adquiere la sensación de permanencia de los objetos.

Piaget afirma: “Que el niño adquiere dos tipos de experiencias al interactuar con los objetos. Una es la experiencia física que consiste en actuar sobre los objetos abstrayendo las propiedades físicas de estos, permitiendo que el niño conozca y descubra consistencias, pesos, texturas, directamente de los objetos al experimentar con ellos. El otro tipo de experiencia es la lógica matemática aquí el conocimiento no se deriva de los objetos sino de las acciones que se realizan sobre estos obteniendo un resultado en la coordinación interna de las acciones manejadas en forma reflexiva.”¹¹

El tercer factor es la transmisión social, este factor promueve el desarrollo intelectual hace alusión al lenguaje, a la moral, a las normas sociales, a la educación en fin a todo lo que proviene del mundo de los adultos. Ahora bien, para que el niño pueda asimilar esta información debe tener ciertas estructuras cognoscitivas que le sirvan de base para comprender lo que le están diciendo u ordenando.

¹¹ Herbet Ginsbug y Opper Silvia (1984), Piaget y la Teoría del Desarrollo Intelectual, Editorial Morata. P. 233.

El niño es desafiado y estimulado constantemente por su medio hacia la búsqueda de nuevas soluciones, éstas serán acordes a las estructuras mentales que haya adquirido hasta el momento a través de acciones interiorizadas siendo capaz de afrontar los problemas que se le van presentando e induciendolo a niveles cada vez más elevados de desarrollo intelectual.

Por último tenemos el factor de equilibración el cual incorpora cada uno de los procesos de los factores antes mencionados. Para Piaget el equilibrio aplicado a los procesos mentales de asimilación acomodación, supone una armonía activa pues el niño siempre intenta comprender las cosas basado en sus experiencias para brindar coherencia y estabilidad a su mundo. En otras palabras un esquema cognoscitivo que ha logrado el niño no se haya en reposo si no que sigue interactuando con el medio ambiente tratando de explicarse los acontecimientos ambientales que le suceden día a día en función de sus estructuras (asimilación). Así la acomodación implica actividad, apertura y un estado de armonía relativa con el medio ambiente a lo largo de nuestra vida. Con el propósito de ahondar al respecto consideraré lo siguiente: Períodos o etapas del desarrollo intelectual del niño, Piaget fundamenta que la base del conocimiento lo constituyen las estructuras operacionales. Es por ello que su problema central fue el de explicar la formación, organización y funcionamiento de estas estructuras y para una mejor comprensión y funcionamiento de estas estructuras y para una mejor comprensión y estudio, las divide en cuatro etapas o períodos de desarrollo.

Primero vamos a tratar de comprender la visión de Piaget para estructurar la naturaleza de la inteligencia y de esta manera explicar de forma lógica, consistente y autónoma el modo en que un recién nacido va descubriendo y comprendiendo gradualmente el mundo.

Piaget se preocupó por poder explicar cómo las estructuras mentales del recién nacido llegan a convertirse en las estructuras de una inteligencia adolescente. Que

estas dos estructuras extremas no eran iguales y que tenían que existir entre ellas los cambios para poder explicar cómo la primera estructura iba transformándose hasta su resultado final, la dificultad era encontrar cuáles eran los cambios, cómo y porqué. Para ello creó diversas situaciones experimentales dentro de las cuales colocó niños de diferentes edades y durante éstas trató de aclarar diversos aspectos de su pensamiento.

De tales observaciones y experiencias abstraigo los modelos fundamentales que explicaban las respuestas infantiles. Dichos modelos fueron organizados de tal forma que un modelo fuera precedente necesario del siguiente y así sucesivamente llevando éstos una secuencia temporal y se sirvió de un criterio cronológico para separar un modelo de otro. Estos modelos es los llamó etapas o períodos de desarrollo.

Lo que se debe esperar de la descripción que realizó Piaget de estos períodos es una serie de cambios lógicos y autosuficientes cuya cronología se establece por aproximación, hay que tener bien claro que Piaget al dividir la secuencia del desarrollo en períodos, la duración que establece es en virtud de las acciones internas, mentales las operaciones que le permiten a los niños llevar a cabo experimentos.

Período sensomotor: La maduración (Es un proceso de desarrollo ubicado en un contexto biológico y psicológico que se termina sino en la adultez.)

Período pre-operacional (2-7 años)

El niño en este período posee el lenguaje, la función simbólica, aquí el infante manipula su medio ambiente en forma simbólica, esto es, maneja símbolos, imágenes y acciones patentes del mundo exterior principalmente durante el juego simbólico.

Este período se caracteriza también porque el niño presenta un pensamiento egocéntrico. Este egocentrismo hace creer al niño que todo el mundo piensa igual que él y que se puede controlar. Otra manifestación del egocentrismo se evidencia en la imposibilidad que presenta el niño para ocupar el lugar de otra persona así como para comprender el punto de vista emocional o intelectual de otro individuo. Otra expresión de esta característica es el animismo, es decir, el niño cree que todo lo que hay en la naturaleza está vivo, consciente y dotado de un propósito al igual que él, ejemplo: El sol lo sigue para guiarlo, el viento sopla para refrescarlo.

Unido al animismo se encuentra el artificialismo entendiendo éste cómo la inclinación del niño por creer que los fenómenos naturales fueron creados por el hombre.

Una manifestación más avanzada del egocentrismo en este período es el realismo o sea cuando el niño considera que todas las cosas son reales: palabras, imágenes, sentimientos o sueños.

Considera que su propia perspectiva es objetiva y absoluta pues ignora que lo suyo es sólo un punto de vista y piensa que lo que es real para él existe en forma objetiva para los demás.

Período de operaciones concretas (7-11 años)

Recordemos nuevamente que cuando hablamos de operaciones nos referimos a las actividades de la mente (razonar, pensar, comprender).

Cuando el niño llega a este período, opera lógicamente, ya no se deja llevar de la percepción inmediata. Tiene la capacidad de ordenar hacia delante y hacia atrás con respecto al espacio y tiempo siendo capaz de ordenar y relacionar la experiencia obtenida como un todo organizador.

En esta etapa las operaciones que realiza el niño, requieren de una percepción concreta para su lógica interna, por ello sólo es capaz de pensar sobre objetos, hechos existentes y concretos.

Piaget señala que los niños en este período tienen la posibilidad de formar esquemas de seriación y clasificación, pues han desarrollado un conjunto de reglas llamadas agrupamiento que tiene cualidades lógicas especiales. Estos agrupamientos son sistemas de clasificación que permiten al niño distinguir a los miembros de una clase lógica, como distintas formas de una mera colección de elementos. Por ejemplo una clase de perros, una clase de árboles, como ya el niño tiene la facilidad de formar grupos o conjuntos es capaz de organizar y estabilizar el mundo de los objetos y diversos eventos que le suceden por medio de operaciones mentales. Como son: conservación, inclusión de clase y seriación.

En este período es más fácil para el niño expresar su pensamiento en forma coherente y organizada. Su razonamiento le permite pasar del pensamiento inductivo al deductivo, tratando de entender pautas de conducta social, concientizando ciertas relaciones de su lugar en la sociedad que lo rodea.

Periodo de operaciones formales (11 años en adelante)

Para Piaget las operaciones formales es sinónimo de pensamiento hipotético-deductivo, este pensamiento conduce lógicas que permiten establecer hipótesis y predicciones, así como comprobaciones de algunas de éstas.

Este pensamiento es cada vez más complicado, existe mayor raciocinio de tal manera que llega a elaborar teorías que trascienden la realidad concreta, esto es, el individuo puede ahora razonar de acuerdo a hipótesis y no solo a objetos o hechos concretos. Construye nuevas operaciones de lógica preoperacional llegando a pensar en lo que podría o debería ser de acuerdo a sus ideas. Este pensamiento hipotético le permite definir reglas y valores que le ayudan adaptarse a una disciplina social, creando su propio plan de vida.

De tal forma que ahora se puntualizará en lo siguiente: El análisis de los conceptos básicos de la teoría de Piaget y los períodos en que divide la secuencia del desarrollo intelectual del niño nos permite vislumbrar como es que el juego integra a este proceso desde el período sensoriomotor a través de los juegos sensoriales y motores. En el período preoperacional, (que es el que a nosotros nos interesa) se caracteriza el juego simbólico de la fantasía, esto a juegos de artificio se van haciendo progresivamente más organizados y elaborados de acuerdo a las experiencias que se brinden al niño, considerando en todo momento su actividad lúdica pues a medida que el niño va teniendo contacto con otros niños se van modificando sus símbolos y opinión personal siendo su razonamiento cada vez más lógico y objetivo.

2.3 El Juego Simbólico Según Piaget

Desde la perspectiva psicogenética, el niño cuando ingresa al jardín de niños se encuentra en el período de dos a siete años aproximadamente durante éste, el pensamiento del niño va pasando por diferentes etapas que van desde el egocentrismo hasta llegar a una forma de pensamiento que le permite adaptarse a los demás y a la realidad objetiva.

Esta etapa preoperatoria se inicia con la capacidad de representar alguna cosa por medio de otra, capacidad denominada función simbólica, la aparición de la función simbólica es un aspecto de gran relevancia para el desarrollo intelectual del niño, al originarse ésta, el niño logra formar símbolos mentales que remplazan o representan acontecimientos y cosas que no están presentes, siendo capaz de producir un sustituto mental para el objeto real. La capacidad de simbolizar de el niño, la posibilidad de operar no solamente sobre hechos o cosas que estan presentes en su medio ambiente inmediato, si no también sobre lo que evoca del pasado. Por ejemplo el haber formado un símbolo mental de muñeca, es capaz de recordar sus experiencias previas con este juguete. De los dos o los cuatro años

de edad se evidenciaba la función simbólica de diversas formas, imitación diferida, juegos simbólicos, dibujo, imagen mental y lenguaje.

En este apartado aludiré únicamente al juego simbólico e imitación, de acuerdo a las propias necesidades y deseos que estos pueden ser tanto imitativos como imaginativos, ayudando al niño a expresarse creativamente y a desarrollar satisfactoriamente una vida fantástica, manifiesta también que entre los dos y cuatro años de edad se manifiesta en su plenitud el juego.

Según las observaciones de Piaget. Este juego lo clasificó en tres tipos:

Tipo uno: comprende la proyección de los primeros esquemas simbólicos sobre los nuevos objetos, es decir, el niño trata de emplear sus posibilidades individuales. De reproducir sus propias acciones y tener el placer de verse haciendo y de poder mostrárselas a los demás, por lo que puntualizo.

a) Jacqueline pasó del estado de simular que estaba dormida a tratar de hacer dormir a su perro y osito.

Luccienne simulaba hacer una llamada telefónica, luego hacía que su muñeca telefonara y finalmente empleaba toda clase de objetos tales como una hoja en lugar de un receptor real.

Tipo dos: reproduce ademanes y acciones de otras personas, o hace que sus juguetes reproduzcan sus propias acciones. Comenta Jacqueline, movió su dedo a lo largo de la mesa y dijo

b) El dedo caminando.. el caballo trotando. Luccienne era el cartero o la madre, o Teresa con su sombrero de terciopelo.

Tipo tres: En éste ya no representa hechos aislados, existe ya una conducción de escenas completas, presenta episodios complicados de juego actuando durante un período prolongado.

c) Jacqueline simuló preparar un baño para Lucciene, empleando una caja vacía como bañera y una brizna de hierba como termómetro, sumergió el termómetro en la bañera y encontrándolo demasiado caliente, esperó un momento y volvió a probar, así está bien gracias a Dios dijo y aparentó desvestirse a Lucciene, prenda por prenda sin en realidad tocarla.

d) En este estadio de juego simbólico aparecen a menudo compañeros imaginarios en estos juegos de tipo tres, Piaget incluye el juego compensatorio, es decir, el niño manifiesta a nivel de juego con lo que está prohibido en el plano de la realidad, el propósito de sus deseos, ejemplo cuando estaba enojada con su padre decía que Maricage, (su amiga imaginaria), tiene un padre malvado, le dice que entre a la cama cuando estaba jugando, su madre eligió mal, cuando se le dijo que tomará una siesta, Jacqueline respondió Maricage nunca duerme la siesta, juega todo el tiempo evidentemente estaba satisfaciendo en su juego, lo que le prohibían en la realidad.

Al abordar el desarrollo de la función simbólica tratando de favorecer el paso del símbolo al signo en forma paulatina a través de experiencias lúdicas y conocimientos que el niño va adquiriendo e incorporando su representación y el manejo de símbolos cada vez más socializados los cuales son expresados en sus juegos en el lenguaje y expresiones corporales.

Es preciso mencionar que el juego simbólico es una expresión totalmente espontánea en el niño cuando juega. Cede una respuesta a las necesidades internas del niño, surge sin ninguna presión por parte del educador y generalmente se efectúan en forma individual o en pequeños grupos.

Aquí los niños representan un papel sin realizar un intercambio de ideas con los demás e incluso en ocasiones sus acciones no corresponden a las actividades que están realizando. Este juego se propicia cuando se da tiempo a los niños para realizar juegos libres en las áreas de trabajo, en donde la educadora debe respetar esta actividad concretándose a observar sin interferir y después abordar aquellos aspectos que hayan surgido como problemáticas o deficiencias, haciendo uso de las artes escénicas a través de la actividad lúdica del niño, como la dramatización espontánea, estos juegos se realizan con cierta dirección cuando se presenta una determinada actividad o acontecimiento. Los niños y la educadora simulan hechos, objetos, fenómenos, que en ese momento sean significativos.

Por ejemplo cuando se está realizando un paseo, los niños presentan en ese momento acciones o expresiones de otras personas, movimientos; las actividades de expresión corporal, las de música y movimiento también tienen un papel importante en este grupo de actividades lúdicas.

De ahí la artes escénicas planificadas, la toma de decisiones, por el grupo junto con la educadora. Es cuando el grupo decide anticipadamente el tema que se va a escenificar el lugar donde se realizará la caracterización de los personajes, la elaboración o utilización de disfraces se pueden enriquecer con la utilización de títeres de varilla, de guante, de sombra, guiñoles, etc.

A través de este juego simbólico, el niño aprende las normas y estructuras de su sociedad y las formas de conducta que se espera de él, por eso en el nivel preescolar se propicia la socialización del niño como un proceso que consiste en ayudar al niño a convertirse en miembro activo dentro de su sociedad mediante la adquisición de modos de percibir y comportarse, según las reglas que imperan en la sociedad. A través de las actividades que se realizan por equipos. Los niños van teniendo conciencia de lo importante que es poner en común esfuerzos e ideas para realizar algo.

También se van dando cuenta que a veces es interesante o necesario admitir ciertas costumbres, normas y reglas para convivir mejor con otras personas, van descubriendo ventajas y presiones de la vida en común, va surgiendo la necesidad y urgencia de los grupos y cooperación, así como también el descubrimiento de otros seres vivos.

Para los pequeños estas actividades se convierten en juego que les interesan y apasionan al realizar grandes descubrimientos, es criar animales y cultivar plantas, son ocupaciones a través de las observaciones que hacen los seres vivos, propiciando al mismo tiempo que adquiera sentido de responsabilidad al tener que hacerse cargo de otros seres vivos que dependan de él. La variedad de experiencias y comportamientos, le permiten descubrir una permanencia en las necesidades y los ciclos de existencia.

Así los niños van realizando varios redescubrimientos entre los seres vivos con los que van teniendo contacto y van ordenando su pensamiento adaptándose a los demás y a la realidad objetiva.

Por tal motivo es necesario señalar que la educadora “ a de cuidar que el trabajo cotidiano, no sea la mera diversión estéril ni un trabajo obligado cotidiano, si no la organización de actividades en las que se involucran y participan todos los educandos en la conquista de una reflexión, una respuesta o un redescubrimiento y tener siempre presente que la función de jardín de niños es propiciar su actividad lúdica en su beneficio.”¹²

Piaget señala que en estas formas de juego el niño va aumentando su conocimiento a través de nuevas experiencias o toma desquite sobre la realidad por aquellas experiencias displacenteras, también puede predecir los efectos de sus acciones y construir en su imaginación las consecuencias o problemas que se le vendrían al desobedecer las indicaciones del adulto.

¹² Baudet J. (1999), Como Enseñar Através del Juego, Editorial Limusa . P. 244.

A mitad del período preoperacional, el juego simbólico empieza a perder importancia, esto se debe a que el niño se acomoda cada vez más al mundo que le rodea. El niño va dominando el lenguaje y va saliendo de su mundo egocéntrico, al mundo de la realidad concreta, así el juego simbólico se hace cada vez más sociable.

Apartado III
Propuesta didáctica

Como pudimos observar en los apartados anteriores hemos hablado que el juego es un procedimiento a través del cual se manifiestan necesidades de comunicación, convivencia y de aceptación, que llevan al niño a manifestar su inteligencia, voluntad, carácter, manera de pensar y sentir, la forma de relacionarse con los demás, su adaptación al medio ambiente, incluso le gustan los juegos cognitivos que le permitan competir y pensar, por lo que se tendrá que considerar que el niño preescolar es un ser en desarrollo que presenta características físicas, psicológicas y sociales propias, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad, por lo que se puede mencionar que el conocimiento humano es social.

El cual podrá ser fomentado por medio de la actividad lúdica, en la vida social, el niño descubre seres semejantes a él, ellos actúan sobre él, él actúa sobre ellos y con ellos, Al anudar con ellos relaciones cada vez más ricas y complejas, desarrolla su vida individual, esos otros seres humanos le transmiten un inmenso saber ya adquirido.

Al jugar el niño pone en acción todas sus posibilidades de razonamiento de manera individual en primer momento y posteriormente en forma colectiva haciendo de este un medio en el cuál los pequeños establecen y experimentan relaciones sociales, aprenden a resolver problemas, compartir experiencias, dirigir y participar en actividades, haciendo de éste un instrumento educativo que coordinado por el educador le permitirá, conocer mejor a sus alumnos, pues aparte de los fines naturales que tiene el juego, se puede observar la gama de diferencias individuales de conductas, características, motivaciones, necesidades y virtudes que revela cada niño, de tal manera que ha llamado la atención de los estudiosos convirtiéndose éste, en un tema digno de análisis donde se desprenden una diversidad de puntos de vista, sin embargo, en el ámbito educativo a través del cual el individuo se acomoda a los requerimientos o demandas de los objetos o el medio ambiente incorporando todas las formas de estimulación e información mismas que posteriormente son integradas dentro de las estructuras ya existentes, con dos procesos complementarios: asimilación y acomodación, éstos procesos funcionan simultáneamente en lo biológico e intelectual, haciendo posible el desarrollo físico y cognoscitivo al jugar.

El niño pone en acción todas sus posibilidades de razonamiento, de manera individual y colectiva, de ahí la necesidad de mencionar la importancia de los juegos colectivos, que son particularmente valiosos para que el docente, pueda visualizar las diferentes reacciones individuales, además de estimular el desarrollo cognitivo del niño por medio de éste, el niño tiene

oportunidad de enfrentarse al mundo físico, de adquirir independencia y de repetir aquellas acciones que favorezcan su capacidad intelectual para conseguir el dominio sobre su entorno e ir integrando su propia imagen.

Esto repercutirá grandemente en el proceso de enseñanza y aprendizaje si tomamos en cuenta la necesidad y el derecho que tienen los infantes a jugar así como a prepararse para su educación futura, jugar y aprender no son actividades incompatibles.

De ahí que destaquemos la importancia del juego educativo como un procedimiento, el cuál constituye una de las muchas formas cómo se pueden adaptarse los juguetes, cuya finalidad principal es ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación a ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión por medio de los juegos de tipo social, juegos de habilidad e ingenio.

De tal manera que nuestra propuesta didáctica pretende dar a conocer al docente toda una gama de juegos educativos que pudieran ser empleados en el momento en que el docente lo disponga acorde a sus propias necesidades, donde el niño realizará descubrimientos por sí mismo, asimilándolos y acomodándolos a sus estructuras previas, a través de la actividad lúdica en la cuál el niño participa con su esfuerzo, encontrando una razón intrínseca para ejercer su inteligencia, iniciativa y creatividad.

Siendo así como el juego se convierte en un instrumento educativo a través del cual podemos hacer interactuar toda una gama de elementos y propiciar el desarrollo infantil, aunque es preciso hacer notar algunas implicaciones del juego dentro de la práctica docente, pues se piensa que el niño que asiste al jardín de niños, únicamente conoce la realización de trabajos bonitos, aprende a cantar y jugar pero sin ningún sentido, por lo que retomando lo anterior sería pertinente detenerse y analizar el papel tan importante que desempeña el juego en el desarrollo cognitivo infantil.

Finalmente, el docente brindará la oportunidad al educando de construir él mismo su conocimiento, mediante, experiencias significativas que obtenga al realizar actividades lúdicas, a través de los proyectos o actividades libres, creando juguetes y juegos que brinden a cada pequeño la confianza y el tiempo que necesite para explorar el mundo que esta descubriendo.

El conocimiento no puede ser transmitido, si no que debe ser construido y comprendido, mediante la acción del educando. Por lo tanto el juego permite al niño descubrir por sí mismo tanto objetos como hechos, su comprensión implica acción y éste a su vez, equilibrio entre lo conocido y lo nuevo por conocer, todos los juegos que realizan los niños en el jardín de niños ponen en acción todas sus posibilidades de razonamiento, sus estructuras particulares tanto físicas como intelectuales, permitiéndole asimilar y descubrir su realidad.

En los juegos el niño manifiesta con toda espontaneidad sus temores, ansiedades que le resultan insoportables, permitiéndole al docente conocerlo y comprenderlo mejor, de ahí que sea conveniente que el docente como coordinador y guía del proceso educativo considere toda esta gama de posibilidades educativas que ofrece el juego empleado como herramienta educativa, en el ámbito de preescolar.

3.1 Juegos educativos para estimular la dimensión afectiva.

"Juego educativo 1, 2, 3"

Contenido: Sensopercepciones gustativas

Propósito: Reflexione con relación a diferentes sabores

Bloque de juegos y actividades matemáticas

Dimensión: Afectiva

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Dos platos, galletas (una por cada jugador)	Varios y un director	Dos grupos enfrentados, galletas de diferentes sabores	A una señal los participantes deberán comenzar a comerse la galleta a partir del primero de la fila, luego de haber terminado "toda" la galleta pasará al plato a su vecino quien hará lo mismo y así sucesivamente. El equipo que termine primero mostrará su plato vacío

			convirtiéndose así en el ganador
--	--	--	----------------------------------

Variaciones: se puede cambiar las galletas, por frutas o verduras combinando sabores en grandes contrastes.

"Dramatizar el juego del restaurante"

Contenido: Artes escénicas y artes visuales

Propósito: Participar en actividades de dramatización, representando en forma original diversos personajes.

Bloque de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística.

Dimensión afectiva

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Cajas, botellas, flores, cartulina, manteles.	Varios	Determinan quienes serán meseros, clientes y cocineros.	Los niños elaboran materiales que tengan que ver con el restaurante, como floreros, charolas, utensilios de cocina, gorros de meseros, manteles, una vez que todo esté listo traen platillos para jugar al restaurante.

Variaciones: se sugiere intercambien los papeles entre los mismos participantes

3.2 Juegos educativos para estimular la dimensión intelectual.

Juego educativo "el cangrejito, cangrejito"

Contenido: adición y sustracción.

Propósito: Reflexione con relación a la cuantificación de menos de diez objetos. Bloque de juegos y actividades relacionadas con matemáticas.

Dimensión: intelectual.

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Cajas grandes vacías, una para cada jugador, trocitos de tela de tamaño mediano.	Varios	Los participantes se descalzan y colocan los trocitos en el centro.	Los participantes sentados con los brazos apoyados en el suelo y atrás comienzan a atrapar trocitos con los pies y colocarlos en las cajas. Ganará el jugador que logre colocar mayor cantidad en menos tiempo.

Variaciones: en el juego se pueden usar lápices, colores, crayolas, vasos, platos, palillos.

Juego educativo " juguemos al mercado"

Contenido: noción de cantidad.

Propósito: reflexione con respecto a problemas de cuantificación. Bloque de juegos y actividades matemáticas.

Dimensión: Intelectual.

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Básculas, productos para vender que pertenezcan al mercado.	Varios	Determinar quienes serán los compradores y quienes los vendedores. Caracterizarse como las personas que representan el que vende, y el que compra.	Se monta el mercado una vez todo listo los niños caracterizan los personajes, pesan, cuentan las mercancías con los criterios que establezcan los niños, jugando varias veces al mercado intercambiando los personajes que representan en su juego.

Variaciones: se venden los objetos de acuerdo a su uso y utilidad.

Juego educativo "Ronda de colores"

Contenido- clasificación y seriación

Propósito. Ordene objetos de acuerdo a una característica altura, grosor, textura. Bloque de juegos y actividades de matemáticas

Dimensión: Intelectual.

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Cintas de dos o tres colores en cantidad igual a la de los participantes	Varios y un director	Colocar las cintas mezcladas en el suelo de distintos tamaños	Los participantes girarán a distancia del centro, a una señal del director correrán en busca de una cinta y deberán formar equipos agrupándose por colores, ganara el equipo que termine de ordenar de la más grande a la más pequeña las cintas de

			colores.
--	--	--	----------

Variaciones: el material se puede cambiar por palos de madera, tiras de tela, etc.

"Juego educativo tirando de la cola"

Contenido: adición y sustracción

Propósito: usar los primeros números (del uno al nueve) en la comparación de colecciones.

Bloque de juegos y actividades relacionadas con matemáticas.

Dimensión. Intelectual.

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Cintas de colores	Varios y un director	Cada jugador se prenderá con un broche, una cinta de color a la altura de la cintura, y de modo que quede visible como si fuera una cola.	A la señal, los participantes se perseguirán mutuamente, tratando de quitarse la cinta y cuidando a su vez que no le saquen la propia, ganará el que reúna mayor cantidad de colitas

Variaciones: se colocan cintas de diversos colores del mismo tamaño, se colocan las cintas tres colores escogidos y de diversos tamaños.

"Juguemos a realizar una receta"

Contenido: lenguaje oral.

Propósito: relacionar la escritura y los aspectos sonoros del habla.

Bloque de juegos y actividades relacionadas con el lenguaje.

Dimensión: intelectual.

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Lápices, ingredientes para preparar un platillo	Varios	<p>Preguntas a mamá como se hace los platillos para recordar como se hacen y que ingredientes le tiene que poner.</p> <p>Escribir una carta para invitar a alguna madre a enseñar a los niños como preparar algún alimento que sea sencillo y que tenga valor nutritivo.</p> <p>Escuchar la receta que leerá la invitada para definir los ingredientes que necesitan y luego determinar como conseguirlos.</p>	<p>Los ingredientes en el orden que se señalan en la receta.</p> <p>Pesar los ingredientes.</p> <p>Copiar la receta tratando de representar los ingredientes y pasos esenciales de la misma.</p> <p>Revisar cada paso de la receta y llevarlo a cabo.</p> <p>Invitar a la madres de los niños a comer el platillo preparado.</p>

Variaciones: preparar platillos con los niños como postres.

Juego educativo "cajita sorpresas"

Contenido: Noción de número.

Propósito: reflexione con relación ala cuantificación de menos de 10 objetos.

Bloque de juegos y actividades matemáticas

Dimensión: Intelectual.

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Una caja, un pañuelo grande, elementos de diferentes colores, gustos y formas, bolitas.	Varios jugadores y un director.	Se vendan los ojos de los participantes y se colocan en círculos.	El director acercará a uno de los participantes que tendrá los ojos vendados algún objeto y, según de que se trate, le preguntan, ¿Qué hueles, le gusta o tocas? Por cada acierto el director entregará una bolita. El que tenga mayor cantidad de bolas será el ganador

Variaciones: se puede emplear monedas de verdad, de chocolate o círculos

3.3 Juegos educativos para estimular la dimensión física.

Juego educativo" El trenecito caprichoso"

Contenido: integración de su imagen corporal.

Propósito: Desarrollar las habilidades motoras que lo conduzcan al control progresivo de su actividad corporal.

Bloque de juegos y actividades de psicomotricidad.

Dimensión: física.

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Tizas	Varios y un director, (maquinista) todos en un rodil.	Cada participante dibujará un círculo y se colocará dentro.	El director va pasando por detrás de los participantes y toca el que desea, este sale del círculo y si ha sido el primero se sitúa como si fuera la locomotora de un tren en movimiento. Los restantes se enganchan al trenecito a medida que los toca el director. El juego sigue hasta que aquel da

			unas palmadas y todos regresan a sus respectivos círculos.
--	--	--	--

Variaciones: el círculo puede ser cambiado por medios de transporte, figuras geométricas, animales.

Jugaremos a dramatizar el juego de " la panadería"

Contenido. Integración de la imagen corporal.

Propósito: Ampliar sus experiencias sensorio motrices.

Bloque de juegos y, actividades de psicomotricidad.

Dimensión: FÍSICA

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Reunir objetos que se encuentren en una panadería elaborarlos, charolas, pinzas, caja para el dinero, bolsas)	Varios	Determinar donde se va a ubicar cada parte de la panadería. Seleccionar los materiales y muebles para construir cada parte de la panadería. Clasificar los panes por sus características y colocarlos en el lugar que les corresponda. Determinar el precio de cada pan y establecer que objeto se utilizará para representar el dinero. Hacer el letrero de la panadería. Elaborar los carteles con el nombre y precio de cada tipo de pan y colocarlos en	Decidir quienes serán los compradores, el cajero (a), las personas que cuentan y guardan el pan en las bolsas, los panaderos. Jugar a la panadería. Contar y hacer cuentas sobre los que cuestan los panes que se compran. Invitar a los padres de los niños a jugar con ellos.

		el lugar que les corresponda.	
--	--	-------------------------------	--

Variaciones: intercambio de papeles a lo largo de la dramatización del juego, cambiar precios, inventar nombres.

Juego educativo "Las olas"

Contenido: estructuración del espacio

Propósito: adquirir la noción espacial, ubicar objetos con relación a sí mismo

Bloque de juegos y actividades de psicomotricidad

Dimensión: física

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Pañuelos, triángulos.	Varios y un director	Aprenderse la rima: Las olas suben y las olas bajan las olas giran.	Mientras el director dice la rima los participantes realizan los movimientos indicados para acción. El director va aumentando la velocidad de la rima y descalificando a los jugadores que se confundan en sus movimientos. Será el ganador el que permanezca mayor tiempo en el juego

Variaciones: puede cambiar la rima en vez de suben se puede derecha o izquierda, norte o sur

Juego educativo "Busco casa desocupada"

Contenido: estructuración del espacio.

Propósito: Ampliar sus experiencias sensorio motrices como resultado de su interacción con el espacio, objetos personas.

Bloque de juegos y actividades de psicomotricidad.

Dimensión: Física.

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
<input type="checkbox"/> Papelitos de varios colores y una tiza	Varios y un director,	Se dibujan con la tiza en el suelo dos círculos grandes y separados entre si, a cada uno se le adjudica un color, azul y rojo	Los participantes caminan libremente por todo el espacio, pero lejos de las casitas (círculos) cuando el director arroja al suelo los papelitos de colores los participantes deberán recoger un color (azul o rojo) y correr a introducirlo en el círculo correspondiente, ganará la casita que tenga un mayor número de papelitos.

Variaciones: Los círculos pueden ser cambiados por triángulos, rectángulos, cuadrados, con distintos colores o de un solo color.

Juego educativo ¿Cuál es el color?

Contenido: integración de la imagen corporal.

Propósito. Descubrir y hacer uso de sus posibilidades de expresión y manifestaciones motrices.

Bloque de juegos y actividades de psicomotricidad.

Dimensión: Física.

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Una bolsita con trozos de tela (o papel de colores diferentes)□	Varios y un director, colores en lugar de trocitos de tela, y enfocar la actividad hacia las sensaciones gustativas	Los niños se sientan a voluntad por el lugar del juego□	El director del juego llama a dos niños a la vez: uno permanece de espaldas al otro que saca a escondidas un retazo de la bolsa, observa el color y lo guarda en la mano. Nombra en seguida un objeto, existente en el lugar en donde están jugando y que sea del mismo color, debiendo el compañero encontrarlo y decir cual es el color. En caso de que no acierte, el primero debe mencionar otro objeto, al término de los cual elige a un sustituto. Gana quien acierte más colores.□

Variaciones: se pueden emplear dulces de colores y enfocar la actividad hacia sensopercepciones gustativas

Juego educativo "Ensartado de disco"

Contenido. Integración de la imagen corporal.

Propósito: Desarrollar las habilidades motoras que lo conduzcan al control progresivo de su actividad corporal.

Bloque de juegos y actividades de psicomotricidad.

Dimensión. Física.

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
carones	Varios y un director,	Corta un disco y se le hace una perforación en el centro, se harán tantos discos como jugadores participen en el juego	A una señal del director, cada jugador arrojará al aire su disco que deberá ensartar en su dedo índice, los participantes que dejen caer el mismo al suelo serán descalificados del juego, siendo ganadores los que permanezcan mayor tiempo en el mismo.

Variaciones: se pueden cambiar los discos por pelotas o listones

3.4 Juegos educativos para estimular la dimensión social.

"Dramatizaremos a la familia"

Contenido: Artes escénicas.

Propósito. Participen en dramatizaciones de vivencias cotidianas.

Bloque de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística.

Dimensión social.

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Utensilios que se ocupan en una casa, disfraces, mascarar, camisas, pantalones. □	Varios	Jugar a la familia. Decidir quienes representaran los personajes de la familia. Determinar que disfraces o detalles se necesitan para caracterizar a los personajes. Acomodar el mobiliario del salón de forma de teatro. Jugar a ser actores y espectadores. □	Una vez todo listo realizarán dramatizaciones de la familia Pérez. Invitarán a otras personas a presenciar la dramatización niños de otros grupos, maestros, madres de familia.

Variaciones. Se sugiere intercambio de papeles

Juego educativo "Quién le pone el cascabel al gato."

Contenido: Pertenencia de grupo.

Propósito: Se relacione con los miembros de su grupo.

Bloque de juegos y actividades de psicomotricidad.

Dimensión social.

Elementos	Participantes	Preparación	Comienza el juego
Cintas de un metro de largo y cascabeles □	Varios y un director	Se enhebra un cascabel la cinta y esta se anuda para formar un lazo grande □	El director (gato) tratará de esquivar a los jugadores, que tratarán de enlazarlo. El que logre (poner el cascabel al gato) pasará a ser gato.

Variaciones. Se puede sustituir el gato por los distintos animales como son domésticos, feroces, ovíparos.

Conclusiones

Conclusiones

El docente debe dar oportunidad al educando de construir el mismo su conocimiento, mediante las experiencias significativas que obtenga al jugar con sus juguetes, brindando a cada pequeño la confianza y el tiempo que necesite para mirar y explorar el mundo que va descubriendo. Dando uso a los juegos educativos propuestos para acercar al niño a la realidad, así mismo para estimular su interés y lo más importante que le faciliten el aprendizaje.

El conocimiento no puede ser transmitido, sino que debe ser construido y comprendido a través del descubrimiento por medio de la acción del educando. Por lo que nosotros como profesoras debemos conocer las características de nuestros alumnos y su nivel de madurez, para así poder graduar los materiales y poder adecuarlos a las necesidades del grupo.

El niño descubre por sí mismo tanto objetos como hechos, su comprensión implica acción y esta a su vez equilibrio entre lo conocido y lo nuevo por conocer. Permitiéndole al niño la integración de las nociones lógico-matemáticas como clasificar, seriar, ordenar, Por supuesto no hay un solo material que sea óptimo para todos los fines, es necesario admitir que por sí solo, ningún juego va a lograr todo sino que necesita de otros, así como la atención, el complemento y apoyo de la maestra.

Todas las actividades que realizan los niños en el jardín de niños ponen en acción todas sus posibilidades, sus estructuras particulares tanto físicas como intelectuales, permitiendo asimilar y descubrir su realidad desarrollando su autonomía e identidad personal requisitos indispensables para que progresivamente se reconozcan en su identidad cultural y nacional.

En los juegos el niño manifiesta con toda espontaneidad sus temores, ansiedades que le resultan insoportables, así como también es el medio privilegiado a través del cual el

niño interactúa sobre el mundo que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntariamente y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido, permitiendo a la educadora conocerlo y comprenderlo mejor.

El juego es un factor relevante para la socialización del niño pues es un medio de relación que brinda la oportunidad de acción dentro de un grupo, permite también ampliar el conocimiento del mundo que le rodea, ya que éste es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparten, los hace aprender a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse en un grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir forma el sentido social.

El juguete dentro de la práctica docente se emplea como una herramienta desde el momento que el docente considera su valor educativo y su relación con el juego, considerando que las actividades que la educadora sugiere al niño, por lo general tienen una tendencia lúdica, ya que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en los diversos juegos y actividades propuestas, es por ello que la educadora debe recordar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, lo cual afortunadamente también le lleva al desarrollo en las cuatro dimensiones afectiva, social, intelectual, y física.

Es indispensable saber que trabajar con juegos en las jornadas diarias, nos permite darnos cuenta de las necesidades, intereses y problemas familiares que muestra un niño durante la actividad de juego, por lo que a través de éstas actividades nos ayudan para que los niños tengan la oportunidad de convivir, participar, crear, logrando así que el proceso de socialización sea más rápido y eficaz.

Las actividades lúdicas le permiten a la educadora, verificar que éstas ayudan al niño a conocerse a sí mismo, como también el medio en que se desenvuelve. A través del

fortalecimiento de formas de expresión creativas a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permitirá adquirir aprendizajes formales.

Algunos de los aspectos que se propone considerar a través de las actividades propuestas, es propiciar que el niño preescolar sea reflexivo, crítico, autónomo, por medio de juegos de tipo social, cognitivo y afectivo, que disfrute creando sensibilizando, disfrutando, el juguete como el juego a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos.

Bibliografia

Bibliografía

Ausubel David P. Y otros. (1983). **Significado y aprendizaje significativo psicología educativa: Un punto de vista cognitivo**. Editorial Trillas, México. P. 46-71.

Baudet J. (1999). **Como enseñar a través del juego**, Editorial Trillas. P. 244.

Díaz Vega José Luis. (1997). **El juego y el juguete en el desarrollo del niño**, Editorial Trillas, México. P. 64.

Esc. Normal Superior F.E.P. (1999). **Academia de psicología educativa linea de formación psicologica**, verano. P. 339.

Herbet Ginsburg y Opper Silvia. (1984). **Piaget y la teoria del desarrollo intelectual**. Editorial España. P. 233.

Jean Piaget . (1976) . **Psicología y pedagogia**, Editorial Ariel, México. P. 234.

Jean Piaget. (1978). **La equilibración de las estructuras cognoscitivas problema fundamental del desarrollo**, Editorial Madrid, siglo XXI. P. 65.

Jean Piaget. (1978). **Psicología de la inteligencia**, Editorial Santillana. P. 189.

Miranda Pacheco Mario. (1980). **Evolución psicologica**, Editorial Trillas. P. 244.

Ortega Rosario. (1980). **Jugar y aprender**, Editorial Santillana. P. 11.

Secretaria de Educación Publica Subsecretaria de Educación Básica Dirección General de Educación Preescolar. (1992). **Programa de educación preescolar**, PEP 92. Editorial SEP. P.32.

SEP. (1992). **Programa de educación preescolar**. Editorial SEP. P. 66 –89.

SEP. (1993). **Bloque de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardin de niños**. Editorial Trillas. P. 25 –125.