

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA  
Y DEPORTE**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 042  
CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE**

**"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO MÉTODO  
DIDÁCTICO EN EL NIVEL PREESCOLAR"**

**PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

**PRESENTA:**

**NORMA ALICIA ACOSTA MONDRAGÓN**

**CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE DE 2004.**

## ÍNDICE

### INTRODUCCIÓN

#### 1. DIAGNÓSTICO

1.1 Planteamiento del problema

1.2 Justificación

1.3 Delimitación

1.4 Contextualización

1.5 Conceptualización

1.6 Interpretación de resultados

#### 2. ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN

2.1 Propósitos.

2.2 Fundamentación teórica y práctica

2.3 Planificación

#### 3. APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA

3.1 Ejecución del plan de trabajo y novela escolar

3.2 Evaluación de la alternativa

### CONCLUSIONES

### BIBLIOGRAFÍA

## INTRODUCCIÓN

El proyecto de innovación docente tiene como propósito transformar la práctica educativa a través de la articulación de documentos teóricos y metodológicos con la reflexión continua del quehacer cotidiano. Es por ello que en esta investigación sobre "las actividades lúdicas como método didáctico para el aprendizaje del niño preescolar" se hace referencia a cada uno de los aspectos que se consideraron para la solución del problema.

El primer capítulo denominado como el Diagnóstico consta de un Planteamiento el cual, da una visión del problema, sus antecedentes, la forma en que se manifiesta en el momento en que se ha identificado y la formulación del problema en forma de pregunta; en segundo lugar esta la Justificación, a través de ella podemos ver cuales son las causas por las que se llevo acabo esta investigación, el ¿por qué? y ¿para qué? , así como los beneficios que aportará; como tercer punto esta la Delimitación en la que se destacan datos específicos del problema, el aspecto espacial y temporal en que se lleva cabo este estudio, las consideraciones de orden metodológico, las variables y la hipótesis. A continuación está la Contextualización que hace referencia a los factores geográficos, históricos, culturales, educativos, económicos, políticos, etc. que se relacionan con el problema -objeto de estudio. Seguidamente la Conceptualización muestra el punto de vista de otros investigadores que han realizado estudios con respecto al problema planteado en este proyecto. Por último la Interpretación de resultados implica una evaluación profunda de cómo se manifiesta la problemática en la realidad actual, considerando los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos de investigación. A través de ésta se obtienen datos de manera cualitativa y cuantitativa. El segundo capítulo es la Alternativa de Innovación, la cual construye el profesor o profesores -alumnos con el colectivo escolar, para integrar el apartado propósito del proyecto, al fin de darle respuesta al problema docente. Consta de tres apartados: a) Propósito: son las metas concretas a alcanzar con la alternativa puede ser corto o mediano plazo y están acordes con el problema y la alternativa que se esta concibiendo. b) Fundamentación teórica y práctica: busca y desarrolla respuestas educativas al problema docente teniendo bien claros los propósitos y metas a lograr. Se siguen dos caminos, el de la teoría y el de la práctica. c) Planificación: se especifica la

factibilidad de alternativas, se mencionan las condiciones, la limitación de la acción, los recursos disponibles, el ánimo del colectivo escolar, las expectativas, etc. Posteriormente se presenta un plan de trabajo donde se organizan de manera coherente las acciones que se aplicaran en la acción educativa con el fin de solucionar el problema del docente.

El tercer capítulo contiene la Aplicación de la alternativa y ejecución del plan de trabajo en el que se elabora la novela escolar, haciendo una descripción de las acciones desarrolladas en el ámbito de la práctica docente donde se identifica el problema; en la consecución de este propósito se comenta cómo se aplicó cada acción; el orden que se siguió, los obstáculos que se presentaron y cómo se resolvieron.

En la evaluación cualitativa y la cuantitativa de la alternativa se describen los propósitos alcanzados, especificando el éxito de cada acción, se menciona si la planeación formulada, los juegos y los procesos fueron modificados, así como los resultados finales.

El tipo de proyecto en el que se inserta el problema de "las actividades lúdicas como método didáctico en el nivel preescolar" es el de Intervención Pedagógica porque comprende los problemas centrados en la transmisión y apropiación de contenidos escolares.

## **CAPITULO I**

### **DIAGNÓSTICO**

"La palabra diagnóstico proviene de dos vocablos griegos; día que significa a través y gnóstico: Conocer.

El diagnóstico pedagógico no se refiere al estudio de casos particulares de niños con problemas, sino al análisis de la problemática significativa que se está dando en la práctica docente de uno, o algunos grupos escolares de la escuela o zona escolar de la región; es la herramienta de que se valen los profesores y el colectivo escolar, para obtener mejores frutos en las acciones docentes. Se trata de seguir todo un proceso de investigación para analizar el origen, desarrollo y perspectivas de los conflictos, dificultades o contrariedades que se presentan.

Además, se caracteriza como pedagógico, por examinar la problemática docente en sus diversas dimensiones, a fin de procurar comprenderla de manera integral y en su complejidad. La intención de éste es evitar que los profesionales de la educación actúen a ciegas, sin conocer la situación escolar. Actuar sin conocer es actuar irresponsablemente".<sup>1</sup>

El diagnóstico del problema que se presenta en el aula se determina por medio del análisis y de la observación ya que los alumnos de segundo año de preescolar muestran poco interés en las actividades que se desarrollan durante las labores docentes en las diversas áreas. Esto es preocupante porque aún dando explicaciones, ejemplos, material y realizando las actividades los niños siguen manifestando cansancio, sueño, inquietud, aburrimiento, apatía, indisciplina, etc.

Durante la clase y al final de ésta se hacen preguntas relacionadas al tema que se está tratando y no responden, los educandos siguen mostrándose poco interesados y se puede ver que la asimilación de contenidos es poca. Es por ello que partiendo de lo observado se trata de indagar sobre dicha problemática para tener conciencia del estado que guarda la situación escolar de los alumnos con el objetivo de seguirla estudiando y buscarle solución de acuerdo a las condiciones propias del docente.

---

<sup>1</sup> Arias Ochoa Marcos Daniel. El diagnostico pedagógico. México, UPN-SEP, 1992. Pág. 41

## **1.1 Planteamiento del problema**

El juego es una actividad básica en la educación de la niñez, está profundamente involucrada en el proceso de socialización; existe, por lo tanto, una relación estrecha entre el juego y el desarrollo social. Es importante señalar que todo juego social está sujeto a reglas; aún los sencillos que se llevan a cabo entre padres e hijos, por lo que la educación preescolar es quien constituye uno de los primeros peldaños en el sistema educativo. Por otra parte, si bien el juego es una estrategia central que organiza y dirige las actividades propuestas en los planes y programas del nivel preescolar, se ha constatado que al docente no se le proporcionan los instrumentos que le permitan conocer con precisión el nivel social y cognoscitivo que está desarrollando el pequeño en su actividad lúdica, ni mucho menos como interpretar y potenciar formas más complejas de interacción social. Es necesario señalar que aun cuando el juego es una actividad básica en la educación preescolar ha recibido por lo general un tratamiento superficial.

Se sabe que el entorno influye de manera importante en lo que se refiere al desarrollo del juego en los niños, efecto que a su vez repercute en la construcción e incorporación de comportamientos sociales. Los niños aprenden actitudes y habilidades requeridas por el juego de los padres, hermanos u otros niños con los que tiene contacto, pero los progenitores y compañeros pueden igualmente desalentar algunos juegos y reforzar otros. Una de las principales tareas de las actividades lúdicas es la de explicar y potenciar las actividades, los valores, los conocimientos, la participación, interpretación e interrelación que capaciten al niño para desempeñarse exitosamente en su contexto social. Este proceso conocido como socialización utiliza muchas de las energías de los niños durante los años de educación preescolar y primaria. Durante ese periodo ellos aprenden habilidades las cuales le permiten comunicarse y relacionarse con otras personas; desarrollan la habilidad de resolver problemas sociales y controlar comportamientos impulsivos y agresivos. Estas destrezas sociales requieren de habilidades para tomar en consideración y comprender los pensamientos y emociones de las otras personas y, por supuesto, ver las cosas desde la otra perspectiva. Sin embargo es importante hacer un deslinde de las observaciones cotidianas en las que lo primordial se mezcla con lo secundario, las conjeturas y suposiciones se equiparan con hechos reales. Por ello quienes de una u otra manera atienden a niños,

necesitan contar con elementos teóricos e instrumentos confiables que le permitan conocer, comprender y valorar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de los infantes.

En relación a lo anterior se ha observado que en la práctica docente que se realiza en el jardín unitario "NIÑOS HÉROES" en la Ranchería Parrilla 4ta. Sección, municipio del Centro, Tabasco; algunos de los alumnos muestran poco interés en el desarrollo de las actividades que se llevan a cabo dentro y fuera del salón de clase correspondiente a las distintas áreas, esto preocupa de manera significativa porque a pesar de las explicaciones y los ejercicios desarrollados, los niños siguen manifestándose poco interesados además de que el nivel de asimilación de los contenidos escolares es muy débil.

Esto se ha constatado durante la clase y al final de ésta, cuando se les pregunta sobre lo tratado no responden, al contrario, muestran actitud de aburrimiento, sueño, apatía, cansancio, inquietud e indisciplina, etc.

Algunos niños ni siquiera cuentan con sus materiales de trabajo, cuando se les cuestiona al respecto, ellos responden que se les olvidó o que su mamá no se los metió en la mochila; ante estas situaciones se busca solucionar momentáneamente el problema, consiguiéndoles material de trabajo, pero ni así, los niños se ponen a trabajar y cuando lo hacen los resultados cognoscitivos no son muy buenos debido a la falta de atención a las indicaciones previas.

Se han aplicado diversas actividades esperando que los alumnos cambien de actitud pero no se consigue del todo, probablemente este problema tenga su origen en el contexto social inmediato y familiar en el que se desenvuelven, aspectos que se tendrán que analizar e investigar ampliamente.

Entre las acciones que se han aplicado en el trabajo cotidiano están la de favorecer la motivación, el interés y la integración de los alumnos; se destaca el empleo de diversas actividades lúdicas las cuales han propiciado que los niños se interesen más en los trabajos escolares, sin embargo, cuando se concluye con éstas, ocurre el efecto contrario: se enojan porque quieren seguir jugando lo cual conduce a buscar estrategias lúdicas bien diseñadas para desarrollar los contenidos escolares y concluir adecuadamente los juegos sin despertar en los alumnos sentimientos de inconformidad o frustración.

Precisamente lo anterior da la pauta para responder, mediante un proceso

metodológico, la siguiente interrogante:

¿De qué manera las actividades lúdicas pueden favorecer el aprendizaje de los alumnos de 2° grado de preescolar de la escuela "Niños Héroe" ubicada en parrilla 4° sección de Villahermosa, Tab. En el periodo escolar 2003- 2004?

## **1.2 Justificación**

El niño de nivel preescolar es un ser en desarrollo que presenta características físicas, psicológicas y sociales propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad en que vive, por lo que la educación que recibe en la escuela debe ser sustentada en metodologías y enfoques teóricos apropiados para favorecer el desarrollo integral de sus capacidades y potencialidades.

Siendo el niño activo por naturaleza y teniendo el nivel preescolar como objetivo básico la socialización de éste; es importante que las educadoras empleen estrategias didácticas innovadoras y dinámicas para crear un ambiente de confianza que facilite el desarrollo de las dimensiones afectiva, social, intelectual y física relativos a esta etapa educativa.

Sin embargo en nuestro Sistema Educativo Nacional es común que los docentes no se preocupen por planear su trabajo bajo perspectivas innovadoras sino todo lo contrario, desarrollan su labor bajo un esquema tradicionalista propiciando un aprendizaje mecánico en vez de significativo; al respecto no hay nada más tedioso en el nivel preescolar que trabajar con esta perspectiva rutinaria y mecanicista. El niño siendo activo e inventivo, lo que desea son espacios donde se le permita aplicar esa energía de que está dotado, su objetivo es jugar y no tomar demasiado en serio todas las reglas y recomendaciones de su maestro, de ahí que el educador tenga que ser mucho más creativo para diseñar actividades que, al mismo tiempo que promueven la diversión y el entretenimiento, desarrollen también aprendizajes y la interiorización de valores y reglas.

En este sentido "el juego tiene un gran significado como método didáctico en este nivel educativo, ya que se asocia a una infinidad de conceptos y valoraciones, en el se encasillan distintas funciones: es un medio para resolver conflictos, o un espacio para lograr



objetivos escolares; se asocia a la diversión al desarrollo de habilidades sociales o a una manera de ocupar el ocio".<sup>2</sup>

Diversos teóricos, investigadores y educadores reconocen al juego como un procedimiento importante para el desarrollo infantil, entre estos las contribuciones más relevantes derivan de la psicología evolutiva, destacando los trabajos de J. Piaget, L.S. Vigotsky, J.S. Brunner y S. Freud.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas refuerzan las contribuciones y afirmaciones mencionadas. Sin embargo paralelamente a estas posiciones a favor del juego como método didáctico, está también la postura de teóricos, docentes tradicionalistas y padres de familia quienes opinan que el juego es una pérdida de tiempo y no constituye un tema serio susceptible de investigación.

No obstante estos planteamientos en contra y los estudios realizados sobre el tema destacan lo siguiente:

Desde un punto de vista psicoanalítico el juego se basa en el principio del placer ya que cuando jugamos buscamos la satisfacción de una necesidad en el mundo real. En el juego como en el sueño todo es posible, se logra la transformación de lo pasivo en activo, desplazamos al exterior todos nuestros miedos, nuestras angustias internas para llegar a dominarlas con la acción. Siguiendo con este mismo enfoque, el juego es un paso previo para la socialización seria y objetiva en el plano real.

La actividad lúdica permite al niño repetir tantas situaciones que en la vida real no podrían repetirse. De acuerdo con Anna Freud el niño evoluciona a través del juego desde el egocentrismo hasta el compañerismo, el juego es desde temprano, la primera forma de aprendizaje. A través de éste el niño explora su cuerpo, se relaciona con sus padres y el mundo que lo rodea, además permite el desarrollo del lenguaje y la lógica.

Es en la práctica docente donde he podido constatar lo anterior, se ha observado durante la labor educativa que, cuando los niños llevan acabo sus actividades lúdicas. Durante la hora del receso, actúan sin limitaciones ya que no hay quién les imponga u obligue a realizarlas, se divierten, afianzan lazos afectivos, se integran como compañeros de grupo, etc.

Durante clases también se han identificado los beneficios que proporciona la

---

<sup>2</sup> Cabrera Angulo Antonio. El Juego de Educación Preescolar. 1ª. Edición. Pág. 3

aplicación de este tipo de actividades: el niño interioriza el mundo exterior y se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal, en su vida futura y constituye un medio para mejorar la inteligencia.

"Bruner afirma que es posible enseñar cualquier cosa aun niño siempre y cuando se haga en su propio lenguaje, por ejemplo, si se enseña a los niños con palabras rebuscadas que ellos no comprenden ni entienden porque no son las que utilizan en su vida cotidiana, sólo conseguiremos que ellos memoricen sin atribuirles ningún significado, ningún sentido y sin percibir las relaciones del contenido".<sup>3</sup>

"Sin embargo, si se enseña al niño de manera contraria se logrará un entrenamiento temprano y riguroso en las operaciones básicas y las ciencias, esto permitirá que el aprendizaje sea más fácil y significativo".<sup>4</sup> En Consecuencia el estudio sobre el juego como método didáctico es de gran trascendencia ya que la investigación sobre éste, permitirá tener un conocimiento más amplio sobre las ventajas educativas que reporta y la manera apropiada de aplicarlo sobre todo en este nivel educativo, el preescolar.

El propósito central de esta investigación es conocer las distintas aplicaciones del juego en el ámbito escolar, la clasificación de los juegos, qué tipo de juegos favorecen determinadas habilidades, cómo debe ser la intervención docente en el desarrollo de las actividades lúdicas, cómo se puede favorecer la participación activa del niño en su proceso de aprendizaje y sobre todo cómo lograr aprendizajes significativos.

Si al final de la presente investigación se puede contar con las respuestas a las anteriores inquietudes, se podrá entonces tener en cuenta las herramientas necesarias para promover en los alumnos los conocimientos escolares básicos programados para este nivel educativo, de esta manera ellos se enfrentarán con mayor seguridad a los retos que le plantearán los siguientes grados escolares.

Asimismo los resultados que se obtengan con este estudio, permitirán el desarrollo de clases activas, entretenidas y significativas, apoyando además el trabajo docente de los compañeros maestros y adquiriendo mayor conocimiento sobre el tema lo cual redundará en la transformación constante de nuestra práctica docente.

---

<sup>3</sup> Jerome Bruner. Juego Pensamiento y lenguaje. 1ª. Edición, Pág. 113.

<sup>4</sup> Ibíd.,P.114

### 1.3. Delimitación

El problema relacionado con las limitaciones en el desarrollo del aprendizaje significativo de los niños de nivel preescolar, se ubica en la escuela "Niños Héroe" en la localidad de Parrilla, Cuarta Secc. de Villahermosa, Tabasco. El problema se manifiesta en 10 alumnos del segundo año de preescolar, entre ellos 6 niñas y 4 niños; cuyas edades fluctúan entre cuatro y cinco años. El grupo está conformado por 28 alumnos.

Los alumnos mencionados tienen problemas para manifestar atención e interés en el desarrollo de los contenidos escolares, se muestran apáticos a aprender y son poco sociables, al respecto se cree que las actividades lúdicas vienen a ser una respuesta a este problema, por ello se pretende diseñar estrategias y metodologías didácticas que impacten directamente en los procesos educativos de apropiación del conocimiento.

Con base en las características del problema de investigación, el tipo de proyecto a realizar es de "intervención pedagógica, porque comprende los problemas centrados en la transmisión y apropiación de contenidos escolares en el grupo de preescolar. Éste es de orden teórico metodológico, se fundamenta en la necesidad de construcción de metodologías didácticas que impacten directamente en los procesos de apropiación de los conocimientos en el salón de clases".<sup>5</sup>

De acuerdo con las características de este estudio, "el tipo de metodología a utilizar será el de la investigación -acción ya que ésta favorece la transformación de la práctica docente; en vez de generar conocimientos, a la vez que la perfecciona mediante el desarrollo de las capacidades de discriminación y de juicio del profesional en situaciones concretas, complejas y humanas".<sup>6</sup>

"El paradigma que fundamenta este tipo de investigación es el crítico dialéctico, porque permite analizar la práctica del profesor de igual manera razonar sobre las acciones que se están realizando en el salón de clases y así poder transformar el ambiente educativo. La tarea de una ciencia educativa crítica no puede divorciarse de las realidades prácticas escolares".<sup>7</sup>

De acuerdo con la pregunta central de la investigación: la variable independiente a analizar

---

<sup>5</sup> Mecanismo. Procesos y Estrategias de Titulación. Licenciatura en Educación UPN, Plan, 94. Pág.

<sup>6</sup> John Elliott, El Cambio Educativo Desde la Investigación Acción. Madrid, Morata, 1991. Pág. 35

<sup>7</sup> Wilfred Carr y Stephen Kemmis. Teoría crítica de la enseñanza. Barcelona, Martínez Roca. 1988, Pág. 29.

son las actividades lúdicas, la cuál se conceptualiza como el efecto y la dependiente es el aprendizaje misma que se entiende como la causa.

Con base a lo anterior, la hipótesis que se pretende comprobar es la siguiente: "Los niños de segundo grado de preescolar aprenden mejor mediante las actividades lúdicas".

De acuerdo con las características del proyecto de intervención pedagógica, el tiempo que durará el estudio es de un año, en virtud de que la duración de un período escolar abarca este tiempo y porque además este tiempo es necesario para poder identificar un problema docente y posteriormente poner en práctica las soluciones apropiadas al mismo.

#### **1.4 Contextualización**

El problema tratado en esta investigación, es el de las actividades lúdicas como método didáctico para el aprendizaje, el cual se presenta en los alumnos de una comunidad rural del estado de Tabasco, perteneciente al municipio del centro.

El territorio de Tabasco constituye una llanura baja y pantanosa, recorrida por los recursos divagantes de los Ríos Grijalva, Usumacinta y sus tributarios. El estado de Tabasco se halla situado en el Sureste de México. Está bordeado por el Estado de Campeche al Nordeste, la Frontera de Guatemala al Sudeste, el Estado de Chiapas al Sur y el de Veracruz al Oeste. Tiene una extensión de 22.267 Km<sup>2</sup> y su capital es Villahermosa. El límite septentrional está constituido por un centenar de kilómetros de costa baja y bordeada de lagunas, en la Bahía de Campeche, porción meridional del Golfo de México. El petróleo ha hecho experimentar un gran desarrollo económico a este Estado, así como también la agricultura y la ganadería. En la desembocadura del río Grijalva se haya el puerto marítimo de Frontera. Tabasco estuvo habitada en la antigüedad por pueblos AMERINDIOS. En el yacimiento arqueológico de la Venta dejó sus huellas la cultura Olmeca, precursora de las grandes civilizaciones Mesoamericanas. Posteriormente se desarrolló en el territorio la cultura Maya. En la época de la conquista, la región estuvo sometida a la influencia Azteca.

El municipio del Centro se ubica en el corazón de la entidad. Aquí se encuentra la ciudad de Villahermosa, capital de Tabasco y sede de los poderes del Gobierno. Su población se dedica a la ganadería, agricultura, el turismo, la industria y el comercio. Su

terreno es plano y bañado por los ríos Grijalva, Mezcalapa y Carrizal. Es el municipio más poblado, en la actualidad luce como una de las ciudades modernas, aunque afortunadamente no ha perdido del todo sus rasgos propios de la ciudad. Entre los muchos atractivos con los que cuenta podemos mencionar el parque Museo la Venta, en donde se exhiben dentro del paisaje natural de la selva tabasqueña, las piezas originales de la Cultura Olmeca. Esta exposición se completa con la que ofrece el MUSEO ARQUEOLOGICO REGIONAL Carlos Pellicer Cámara, localizado en el edificio del Centro de Investigaciones de las culturas Olmeca y Maya. (CICOM). Otros Museos son los de historia o Casa de los Azulejos, en donde se exhiben documentos y objetos de la época colonial y de los siglos XIX y XX del estado; el de Cultura Popular, el cuál muestra a sus visitantes los trajes usados en las danzas tabasqueñas. Villahermosa cuenta con la biblioteca Publica José María Pino Suárez. La más completa de Tabasco y la más importante de México. En esta ciudad se han explotado las bellezas naturales al construirse paseos al aire libre, como el Tomás Garrido a orilla de la laguna de las ilusiones y el Manuel Sánchez mármol, la pólvora. Otros lugares de interés son: Plaza de armas, el Centro de Convivencia Infantil y en las cercanías de la ciudad, el Centro de Interpretación de la Naturaleza YUMKA.

Esta comunidad fue fundada en el año de 1940, siendo el primer habitante el Sr. Antonio Alcuía con su familia; colinda al norte con la Col. las Gaviotas, al Sur con Huapinol, al Este con la Col. la Divina Providencia y al Oeste con Torno Largo. A medida que fue transcurriendo el tiempo hubo un juez de sección quién tenía a su cargo dirigir a los habitantes y gestionar en el ayuntamiento todos los recursos para bienestar de su comunidad. En la actualidad el juez de Sección es el Sr. Rodolfo Acosta Méndez. La población en su mayoría se dedica a la agricultura y a la pesca ya que hay lagunas cercanas. Por esta comunidad pasa el río de la Sierra, dicho río permite a algunos campesinos que tienen sus parcelas lejos transportar en cayucos o lanchas los productos que obtienen del campo. Hay mucha vegetación, pastizales y árboles que producen madera. Tiene 250 habitantes aproximadamente, aún no cuenta con todos los servicios públicos.

La escuela "Niños Héroe" esta ubicada en parrilla 4ta. Sección, del municipio del Centro. Es en el salón de clases de segundo grado donde se lleva a cabo la actividad docente, ésta se realiza basada en una programación que se elabora diariamente, cada determinado tiempo se complementa con otras actividades, ya sean dentro o fuera del aula

de clases. En lo que al contexto se refiere; éste tiene que ver mucho con el problema de estudio ya que los niños son parte de ese entorno. Un aspecto que influye mucho en el aprendizaje, es que los habitantes de la localidad son personas con escasos recursos económicos, por lo que los niños no tienen una buena alimentación, no les dan la oportunidad de compartir sus ideas con otros niños de su edad, cuando quieren expresarlas frente a personas mayores sus padres los regañan, no hay buena comunicación entre padres e hijos, mucho menos estimulación. En sus hogares cuando juegan algunos padres de familia los regañan diciéndoles que en lugar de estar jugando deberían ayudar a sus hermanos en el trabajo del hogar.

Por lo que los niños al llegar al salón de clases y escuchar una clase tradicional, en la que a ellos no se les da la oportunidad de desplazarse, de relajarse, de poner en práctica aptitudes y habilidades, lo lógico es que el niño no puede poner atención, ni asimilar los conocimientos que se le quieren promover pues para él no hay nada nuevo ni interesante en clase.

En cuanto a la organización que hay en el salón de clases entre alumnos, profesora, padres de familia y compañeras, ésta no es del todo favorable ya que siempre hay obstáculos para que la labor se lleve a cabo y culmine con resultados satisfactorios; esto es, porque las pocas veces que he realizado juegos con los niños, algunos padres y docentes, han hecho saber su inconformidad sobre esto, argumentando que todo el día se la pasan jugando, que a los niños no se les pone tarea y que llegan todos sucios a sus casas, cuando en realidad lo que se pretende es que los alumnos tengan conocimiento de las diferentes áreas que se trabajan en el nivel preescolar.

## **1.5 Conceptualización.**

### 1.5.1 Teorías sobre el juego.

#### 1.5.1.1 Teoría clásica.

Tan sólo una superficial observación de las actividades de los niños muestra el importante papel que el juego ocupa en ellas. Sin embargo, tratar de definir con precisión qué es el juego, resulta una tarea extremadamente ardua porque bajo ese nombre se engloba una gran cantidad de conductas que si se examinan con detalle, presentan muchas diferencias entre ellas. Del niño de apenas un año que se apoya sobre sus pies y se agarra en

el borde de la cuna meciéndose hacia delante y atrás con evidentes signos de placer se dice que está jugando. También juegan los niños de cuatro a cinco años que en grupo están haciendo de mamás o de médicos, el chico de nueve o diez años que trata de construir una grúa o un castillo con bloques de construcciones. Igualmente juegan las niñas que saltan sobre una pierna dentro de un rectángulo dibujado en el suelo, al tiempo que se desplazan tirando una piedra de una casilla a otra o el grupo de adolescentes que practican el fútbol en una portería improvisada. Algunas son individuales y consisten en puros movimientos, otros crean un mundo de ficción (como jugar a las enfermeras) o reproducen la realidad a través de una construcción, otras son actividades sociales, que no pueden realizarse solitariamente. Todas estas actividades se caracterizan como juego, aunque las que se realizan en cada caso son muy distintas.

Sin embargo en lo que suele estarse de acuerdo es en que el juego constituye una actividad importante durante la vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles la oportunidad de que lo hagan. Es evidente en todas las actividades lúdicas que quienes las realizan encuentran placer al ejecutarlas y que lo hacen por la satisfacción que les produce.

Desde los primeros autores que se han ocupado del desarrollo infantil se ha señalado la presencia del juego aunque se le ha atribuido distinta importancia. ARISTOTELES hablaba de los juegos y de su utilización desde el punto de vista educativo, y desde entonces las opiniones de distintos autores acerca del valor de las actividades lúdicas han estado muy divididas.

Muchos han sostenido que el juego está muy ligado al desarrollo del niño, pero lo consideran como un mal inevitable al que debe prestarse la menor importancia o atención. Otros sin embargo, han señalado la importancia educativa que tiene el juego y cómo a través de él se puede conseguir que el niño realice y aprenda cosas que de otra manera sería difícil que hiciera. Hoy los psicólogos están de acuerdo en atribuir una gran importancia al juego en el desarrollo del niño, y sostienen que es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano.

"Según Rubin, Fein y Vandenberg (1983) los juegos se pueden clasificar en cuatro grupos:

1. Las teorías del exceso de energía.

2. Las teorías de la relajación.
3. La teoría de la práctica o del preejercicio.
4. La teoría de la recapitulación".<sup>8</sup>

"Los niños dedican al juego una actividad infatigable la mayor parte del tiempo y pueden jugar hasta quedar extenuados. El escritor Friedrich Schiller (1759-1805) formulo la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven que no necesita trabajar para subsistir, que sus necesidades son satisfechas por otros. Hebert Spencer sostenía al igual que los sentimientos estéticos derivan del juego, y que ambos se caracterizan por no buscar ventajas ulteriores; los fines próximos son sus propios fines, aunque sirven también para la conservación o el aumento de aptitud".<sup>9</sup> El juego es el ejercicio artificial de energías que a falta de su energía natural, llegan a estar tan dispuestos a gastarse que se consuelan con acciones simuladas.

"El filosofo alemán Lazarus, en el siglo XIX sostuvo que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga, y que para recuperarse de ellas llevan acabo otras actividades que le sirven para relajarse. Naturalmente que esto no parece nada aplicable a los niños de manera directa, pero algunos autores de esta línea de pensamiento sostienen que los infantes juegan por una memoria ancestral que les llevan a realizar actividades que nuestros antepasados llevaron acabo en otras épocas.

Karl Groos, en la teoría del preejercicio, sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica, y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento.

Freud menciona que el juego esta relacionado con la expresión de las pulsaciones y en particular con la del placer donde el niño a través de éste realiza sus deseos insatisfechos en la realidad".<sup>10</sup>

Para Vigotsky, las actividades lúdicas son sociales, en las que otros niños gracias a la cooperación, logran adquirir papeles que son complementarios de las mismas; este autor se ocupa sobre todo del juego simbólico y señala cómo los objetos cobran significado en éste y contribuyen al desarrollo de la capacidad simbólica. Una actividad lúdica es seria, posee muy a menudo reglas severas, comporta fatigas y a veces conduce al agotamiento. No es

---

<sup>8</sup> J. Delval. El Juego en el Desarrollo Humano, Madrid, Siglo XXI, 1994. Pág. 13

<sup>9</sup> Ídem, P.13

<sup>10</sup> Ibíd. P. 14



una simple diversión, es mucho más. El niño que juega al médico se toma en serio su papel que no puede admitir burlas. "Si observamos que un niño escribe, juega y lee, creo que la primera cosa que nos llamaría la atención es la seriedad con que las realiza. Por medio del juego el niño conquista autonomía, la personalidad y hasta esquemas prácticos que necesitará en la actividad adulta". La seriedad de las actividades lúdicas no se revela solamente en los juegos que recurren a una existencia real; se encuentran también en los juegos de ficción.

"CHATEAU, considera que el niño realiza el juego por placer en donde la personalidad se ve reforzada a partir del comportamiento lúdico y no constituye un fin en sí mismo, sino que es un medio eficaz para educar al niño. Las actividades lúdicas son para el niño lo que para el adulto es el trabajo, ya que como el adulto se siente fuerte por sus obras el niño se agranda por sus aciertos-lúdicos".<sup>11</sup>

### **1.5.1.2 Teorías cognoscitivas**

"PIAGET describe el carácter simbólico de la actividad lúdica que comienza en el periodo sensorio motriz con el ejercicio de acciones centradas sobre si misma y no impuestas por las circunstancias externas, las cuales el niño ejecuta simplemente por placer. En el juego, por lo tanto, predominan las acciones de asimilación sobre las de acomodación y es considerado un elemento importante del desarrollo del aprendizaje".<sup>12</sup> Al jugar el niño emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente, en una especie de "lectura de la realidad" a partir de su propio y personal sistema de significados. Un punto de vista célebre ha consistido en clasificar los juegos según las tendencias que obran en ellos; dicho de otra forma según su contenido. Quien ha intentado esto es especialmente K. Groos, seguido por Claparade. En una primera categoría llamada "juegos de funciones generales" ha agrupado los juegos sensoriales, los motores, los intelectuales, los afectivos y los ejercicios de voluntad. Una segunda categoría del preejercicio desde el punto de vista que toda resistencia a la clasificación misma amenaza con debilitar algunos puntos de la teoría. Hay juegos elementales que no requieren ni imaginación simbólica ni reglas en los cuales

---

<sup>11</sup> Chateau Jean. Porque Juega el Niño, en: Psicología de los juegos, Buenos Aires, Kapelusz, 1987. Pág. 17.

<sup>12</sup> Piaget Jean. La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje, México, Pág. 28.

se puede mostrar sin arbitrariedad que tendencias ejercen.

"Stern reparte los juegos en dos grandes clases: juegos individuales y juegos sociales. En la primera distingue diversas categorías y de complejidad creciente: conquista del cuerpo, de las cosas y juego de papeles complementarios y combativos. El producto característico de la vida social en el niño como el adulto es la existencia de reglas, y si se quiere reunir en una categoría especial los juegos infantiles exclusivamente sociales, se debe pensar en el juego de reglas que en el simbolismo".<sup>13</sup>

Hay tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y dominan la clasificación de detalle: el ejercicio, el símbolo y la regla. Así pues, si se consideran las tres clases de juegos como correspondientes a tres niveles, entendiéndose que estos están caracterizados por las diversas formas sucesivas (sensorio motora, representativa y reflexiva) de la inteligencia, es evidente entonces que los juegos de construcción no definen un nivel entre los otros, sino que ocupan una posición situadas a medio camino en el segundo y sobre todo en el tercer nivel entre el jugador y el trabajo inteligente, o entre el juego y la imitación.

"Durante la infancia cada vez que un conocimiento se adquiere en su fase de construcción y adaptación actual casi toda conducta da lugar a una asimilación funcional, acompañada de ser causa de un sentimiento de potencia. Los juegos de ejercicio sensorio motor pueden clasificarse según los tipos siguientes: primera clase; las actividades lúdicas de ejercicio simple, es decir los que se limitan a producir una conducta ordinariamente adaptada aun fin utilitario tal cual, pero sacándola de su contexto y repitiéndola por el solo placer de ejercer su poder. La segunda clase; la de las combinaciones sin objetos, la única diferencia entre estas conductas y las precedentes estriba en que el sujeto no se limita a ejercer actividades ya adquiridas tal cuales, sino que construye nuevas combinaciones que son lúdicas desde el comienzo. Tercera clase; la de las combinaciones con una finalidad lúdica desde el comienzo".<sup>14</sup>

"Según Vigotsky, la definición del juego como una actividad placentera para el niño es inadecuada por dos razones: primero, existen muchas actividades que proporcionan al pequeño mayores experiencias de placer que el juego; segundo, porque hay juegos en los

---

<sup>13</sup> *Ibíd.*, P. 31

<sup>14</sup> *Op. Cit.* Pág. 35.

que la actividad no es placentera en si misma, estos suelen predominar en la edad preescolar y al principio de la etapa escolar".<sup>15</sup> En los comienzos de esta etapa, cuando hacen aparición los deseos que no pueden ser inmediatamente gratificados u olvidados y se retiene todavía la indiferencia a la inmediata satisfacción de los mismos, la conducta del pequeño sufre un cambio. Para resolver esta tensión el niño en edad preescolar entra en un estado ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida: este mundo es el que llamamos juego. Al igual que todas las funciones del conocimiento, surge originalmente de la acción. Los experimentos realizados y la observación día a día muestran claramente que para los niños pequeños resulta del todo imposible separar el campo del significado del campo visual. En el juego, el pensamiento esta separado de los objetos y la acción de acuerdo con las reglas, esta determinada por las ideas, no por los objetos en si mismos.

Un rasgo especial de la percepción humana (que surge a edad muy temprana) es la llamada percepción de los objetos reales, es decir no solo la percepción de colores y formas, sino también del significado. En un niño de edad preescolar, la acción domina en un principio sobre el significado, siendo comprendido solo a medias. El pequeño es capaz de hacer mas cosas que las que puede comprender. Sin embargo, a esta edad la estructura de una acción es determinante. El niño, al mismo tiempo que desea, lleva acabo sus deseos. Al pensar actúa. La acción interna y externa son inseparables: la imaginación, interpretación y voluntad son procesos internos realizados por la acción externa.

Un niño cuando juega es totalmente libre de determinar sus propias acciones. Sin embargo, en otro sentido esta libertad no es mas que ilusoria, ya que sus acciones se hayan subordinadas al significado de las cosas y el pequeño se ve obligado a actuar en consecuencia. Desde el punto de vista del desarrollo el hecho de crear una situación imaginaria puede considerarse como un medio de desarrollar el pensamiento abstracto. El desarrollo correspondiente de reglas conduce a acciones en cuya base la división entre el trabajo y el juego resulta factible una división con la que todo niño se encuentra cuando accede a la etapa escolar. Tal como lo manifestó un investigador, para un niño el juego es sumamente serio, tanto como lo es para el adolescente, aunque evidentemente, en un sentido muy distinto de la palabra. Para el pequeño la seriedad en el juego significa que

---

<sup>15</sup> L. S. Vigotsky. El papel del juego en el desarrollo del niño. Barcelona, crítica, 1988. Pág. 61.

juega sin separar la situación imaginaria de la real. En cambio, para el niño en edad escolar el juego se convierte en una forma de actividad mucho mas limitada, predominantemente de tipo atlético, que desarrolla un papel específico en el desempeño del niño, pero que para el preescolar carece de significado.

"BRUNER dice que el desarrollo integral es lo más importante y ello puede realizarse por medio de la relación que se establece entre juego, pensamiento y lenguaje. El jugar permite al individuo reducir errores, perder el vínculo entre los medios y los fines".<sup>16</sup> Con el juego se interioriza al mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en el desarrollo personal y proporcionando placer al niño. El jugar asegura socializarlo y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad en donde vive para asumir los papeles que le corresponderán en cada momento de su vida. Las actividades lúdicas al ser relevantes para su vida futura, constituyen un medio para mejorar la inteligencia. La conclusión en mayor relevancia es que jugar para el niño y para el adulto. .. Es una forma de utilizar la mente.

### **1.5.1.3 Teorías Psicoanalíticas.**

La teoría psicoanalítica quizá sea una de las que provoca en los estudios las mayores controversias sin embargo se considera que los planteamientos realizados por ERIKSON pueden ser aplicables en el terreno educativo, para este autor; el juego es indispensable para el género. En la edad temprana es de vital importancia que la madre establezca juegos cara a cara lo que permitirá al niño extender su auto esfera; a través de las actividades lúdicas con una mirada la madre transmite al pequeño confianza, amor, miedo, etc., con ello existe una interrelación entre madre e hijo considerada como facilitadora del "núcleo del yo". La persona maternal, comprendida visualmente, es tanto el primer ambiente, como el primer educador, que permite al niño alcanzar la capacidad de aprender.

Piaget dijo: "lo que me interesa es la creación de nuevos pensamientos que no estén preformados, que no sean predeterminados por la maduración del sistema nervioso ni por encuentros con el medio ambiente, sino que estén contruidos dentro del individuo mismo; y concluyo que para que un niño entienda algo debe construirlo el mismo, debe

---

<sup>16</sup> Jerome Bruner. Juego, Pensamiento y Lenguaje. México, alianza, 1986. Pág. 71

reinventarlo, desde luego hablaba de logros cognoscitivos".<sup>17</sup>

Para Sigmund Freud (1973), el juego tiene un papel importante en el desarrollo emocional del niño. De acuerdo con él, lo lúdico puede tener un efecto catártico, lo que permite que el niño exteriorice sentimientos negativos asociados a eventos traumáticos. Así posibilita suspender la realidad y hacer un intercambio de roles, es decir pasa de una posición de receptor pasivo de una desagradable experiencia, al manejo simbólico de la misma a través de la actividad lúdica. El juego compulsivo es otro mecanismo por medio del cual el pequeño desecha eventos no gratos de su vida social o emocional. Por ello es común observar la repetición de la mala experiencia durante sus juegos fragmentándola en pequeñas partes de forma que él la pueda manejar. De esta manera se ha observado que el niño poco a poco asimila sus experiencias negativas.

Otro trabajo (EIFERMANN 1987) examina las características del juego con reglas en el tratamiento analítico, tratando de distinguir como sus especialidades y el marco de referencia a reglas fijas sirven para expresar los conflictos, fantasías y manifestaciones creativas del niño. Además señala que las actividades lúdicas con reglas guardan cierta semejanza con los cuentos de hadas y los mitos transmitidos de generación en generación, de grupo en grupo y de grupo a individuo.

## **1.5.2 El juego en la propuesta institucional**

### **1.5.2.1 El juego en el currículum.**

Está claro que muchos factores operan dentro de lo que podría denominarse un currículum del juego, pero éste ignora una gran característica lúdica, es decir el hecho de que el juego constituye un proceso que proporciona un modo de aprendizaje y que determina conductas lúdicas. En si mismas, estas no proporcionan un currículum sino un medio inapreciable para iniciar, promover y mantener el aprendizaje dentro del marco del currículum.

La estimulación del juego como medio de aprendizaje y el mantenimiento de la

---

<sup>17</sup> H. E. Erikson. Juego y actualidad. México, ED. Crítica, Grijalbo. 1988.

motivación y del interés a través del juego constituyen estrategias que equivalen a dirigir la instrucción del mismo modo que los profesores consideran muy relevante fijar a los niños unos objetivos de escritura (por ejemplo, la conclusión de una página de sumas o redactar un relato de lo que hicieron en el fin de semana). Sin embargo como el juego es más proceso que materia escolar, es realmente dentro de las materias en donde habría que examinarlo como medio de enseñanza y de aprendizaje más que como entidad separada. En razón de su relevancia y de su motivación sobre los niños, el juego debe impregnar la manera en que los profesores presenten las actividades potenciales de aprendizaje y no quedar encasillado como una actividad incómoda y un tanto sospechosa. La mayoría de los profesores afirman que consideran valioso el juego y que ocupa un lugar en la clase. Sin embargo, manifiestan también tácitamente con sus actitudes que no posee un lugar privilegiado, sino un puesto secundario, en comparación con las actividades que ellos mismos dirigen y supervisan.

Otros psicoanalistas (Neubavfr, Moran, Averno, Laub, Cohen, Arlow, Eifermann, Gaushon, Loewald, Ostoww, Solnit, en C, Leiberman de Bleichmar, 1987), asignan al juego varios componentes básicos como acto que expresa deseos y fantasías conscientes e inconscientes; como una actitud física que los transforma en acciones observables y requiere de un reconocimiento de que lo que se actúa en el juego no es necesariamente real. (Vale decir que conlleva un significado simbólico, por próxima que pueda ser la realidad). Afirman dichos estudiosos que si bien el juego responde al principio del placer, también representa un modo experimental de acercarse al principio de la realidad en los niños.

El juego infantil puede llamarnos la atención, en ocasiones como delicado y encantador, como alborotador y turbulento, ingenioso o tan solo tonto y molesto, cuando imita los actos de los adultos y sus actitudes. Sin embargo, cuando lo consideramos más atentamente, podemos distinguir en él pautas de asombrosa regularidad y consistencia. Se produce con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca del mismo, del mundo físico y social así como de los sistemas de comunicación; por tanto es de esperar que se halle íntimamente relacionado con estas áreas de desarrollo.

En lo que se refiere a los padres, es importante sugerir que tengan disposición para aceptar los juegos que expresan fantasías, ya que su actitud es fundamental para facilitar la

armonía entre las nascentes estructuras psíquicas, antes de que se establezca la barrera de la represión. También es muy importante que muestren hallar diversión y placer en la interacción, dado que son los mediadores del juego de los niños, y los que a la vez proveen límites que ayudan al desarrollo de las capacidades adaptativas de estos.

"El currículum se refiere por definición a la transmisión de valores. Se refiere a intenciones, contenido, acciones y resultados pero lo más importante es que, en este caso, se refiere a los niños pequeños y a la variedad y riqueza que aportan consigo como punto de partida".<sup>18</sup>

"Aún sigue siendo posible operar dentro del enfoque de Bruner: partir de donde el niño se encuentra, si como profesores estamos preparados para examinar lo que sabemos y creemos que es adecuado para los pequeños".<sup>19</sup> Como ya se ha indicado, el juego constituye un proceso hacia el aprendizaje y actúa como tal, dentro del desarrollo del currículum porque en donde el juego destaca es en el desenvolvimiento de muchos de los intangibles. Actitudes, motivación, perseverancia, concentración, cooperación, reflexión, autonomía y complacencia en aprender son algunas de las características del currículum que no pueden ser determinadas dentro de los límites de la materia. Penetran toda una visión del aprendizaje que no es posible precisar dentro de una formulación concreta del contenido y son, sin embargo, sobre todo esas áreas las que decidirán que y como aprenderá un pequeño. Los niños muestran todos esos rasgos en su juego, en especial si los adultos que le abastecen saben muy bien lo que diferentes oportunidades lúdicas les proporcionan realmente en términos de aprendizaje.

Para jugar de modo eficaz, los niños precisan:

- Compañeros de juego, espacios o áreas lúdicas, materiales de juego, tiempo para actuar y un juego que sea valorado por quienes tienen en su entorno.

- Oportunidades para jugar en parejas, en pequeños grupos, junto con otros y con adultos.

- Tiempo para explorar a través del lenguaje lo que han hecho y como pueden describir la experiencia.

- Tiempo para continuar lo que iniciaron (con demasiada frecuencia les falta y

---

<sup>18</sup> Moyles J. R. El juego en la educación infantil y primaria. Madrid, Morata, 1990. Pág. 272.

<sup>19</sup> *Ibíd.*, P. 273.

trabajos muy valiosos quedan inacabados e inapreciados).

- Experiencias que amplíen y profundicen lo que ya conocen y lo que ya pueden hacer.

- Estimulación y aliento para hacer y para aprender más. .Oportunidades lúdicas planificadas y espontáneas.

### **1.5.2.2 Aplicaciones del juego en el trabajo docente.**

M. E. Ramsey y K. M. Bayles menciona que para el niño de cinco años, los valores del juego son incontables. Sin embargo, como el empleo de actividades lúdicas en la enseñanza de ese nivel suelen ser motivo de controversias, las maestras necesitan poseer una sólida versación en lo que se refiere a los valores y propósitos del juego, así como ser capaces de defender su posición en el sentido de que a esa edad las actividades del juego son necesarias e importantes.

"El juego promueve el desarrollo físico.

El juego proporciona al niño una sensación de poder.

El juego estimula la resolución de problemas.

El juego fortalece el desarrollo emocional.

El juego ofrece una oportunidad de adquirir conceptos.

El juego brinda un medio para el desempeño de roles y estimula la auto expresión."<sup>20</sup>

"Respecto al juego como vehículo para el crecimiento intelectual y emocional algunos educadores definieron la función de la preescolaridad como aquella que prepara a los niños para su ingreso a primer grado y el aprendizaje formal de la lectura, escritura y aritmética. A partir de esta posición, podría intentarse definir aptitudes y presentarlas a los pequeños como currículo".<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Ramsey M. E. y K. M. Bayles. Valores y Propósitos del juego. México, Paidós, 1989. Pág. 281.

<sup>21</sup> ídem, P. 284



Otros pueden considerarse la función educacional desde una perspectiva más amplia y establecer "lo que hacemos es ayudar a los niños para que crezcan emocional, social e intelectualmente. Entonces, ¿Cómo podemos definir el rol de la educación preescolar desde el punto de vista evolutivo? La contestación puede explicarse como "aprender por medio de experiencias adaptivas". El desarrollo de los años iniciales hace que el niño se individualice y se separe de la cubierta protectora para convertirse en un ser automático y adaptivo por derecho propio. Luego el aprendizaje puede definirse dentro del contexto de experiencias adaptivas en un mundo de objetos y de otros individuos. Esos choques adaptivos provocan el desequilibrio entre las necesidades del niño y su mundo externo; para crecer, debe poner en ejercicio todas sus capacidades internas y resolver su dilema. Es dentro del contexto de los choques adaptivos que el niño asimila el conocimiento de su mundo en constante expansión. El conocimiento puede definirse como físico, social, lógico- matemático y representativo.

Investigaciones como las de Manning y Sharp (1977) proporcionan a los profesores un buen marco para considerar la dotación de juegos infantiles; sin embargo, al seleccionar la palabra "estructuración" en relación con el juego, se da a entender que cualquier otro tipo de actividad lúdica que no sea proporcionada por el profesor, no esta "estructurada".

"El juego se clasifica con base en criterios, los que adoptan tres formas:

#### JUEGO FISICO:

Motor fino

Motor grueso

Psicomotor.

#### JUEGO INTELECTUAL:

Lingüístico

Científico

Símbolo / matemático

Creativo.

## JUEGO SOCIAL:

Terapéutico

## EMOCIONAL:

Lingüístico

Repetitivo

Comprensivo

Auto concepto

Lúdico.

Los niños pequeños revelan a menudo en su juego todas esas características y aun más".<sup>22</sup> Como proceso y como modo, el juego proporciona un "ethos de aprendizaje" en el que se pueden atender las necesidades básicas del aprendizaje infantil. Entre tales necesidades figuran la oportunidad de:

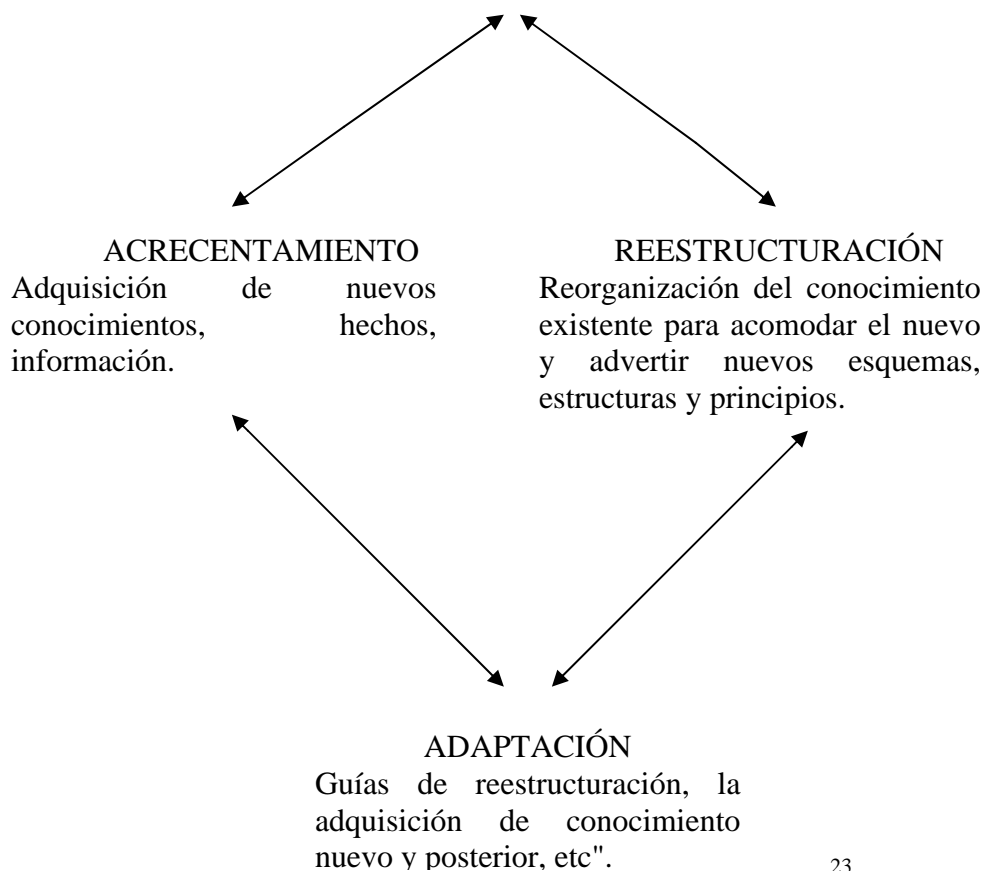
- Practicar, elegir, perseverar, imitar, imaginar, dominar y obtener competencia y confianza.
- Adquirir un nuevo conocimiento, unas destrezas, un pensamiento coherente y lógico y una comprensión.
- Alcanzar la posibilidad de crear, observar, experimentar, moverse, cooperar, sentir, pensar, aprender de memoria y recordar.
- Comunicarse, interrogar, interactuar con otros y ser parte de una experiencia social más amplia en la que resultan vitales la flexibilidad, la tolerancia y la autodisciplina.
- Conocer y valorarse a si mismos y las propias fuerzas y comprender las limitaciones personales.
- Ser activos dentro de un ambiente sereno y seguro que estimule y consolide el desarrollo de las normas y de los valores sociales.

"La teoría del aprendizaje complejo tiene tres procesos diferentes que, intrínsecamente, ligan el conocimiento actual del que aprende con nuevas experiencias para

---

<sup>22</sup> Wolfgang CH. H. El juego como vehículo para el crecimiento intelectual y emocional. Barcelona, Paidós, 1989. Pág. 287.

la adquisición de un nuevo aprendizaje. **Norman** denomina a estos procesos:



23

Las posibilidades lingüísticas en los niños de preescolar se ven reforzadas con el juego, el niño habla, ejercita sus palabras, le habla a sus juguetes, habla con otros niños o para si mismo; indagar la intersubjetividad solo es posible por el lenguaje, descubrir los procesos cognitivos y los avances en la socialización es un proceso de comunicación donde se aprecia la soltura verbal y la destreza para el relato.

El niño hace uso del juego como un recurso para comprender y darle sentido a lo que hace un adulto, el niño simula lúdicamente, estimula la imaginación e interpreta su contexto, el de la casa y la escuela. El lenguaje facilita la comprensión de la vida de modo que al acercarse a los textos es para interpretarlos, el lenguaje permite comprender al

---

<sup>23</sup> *Ibíd.* P. 295.

lenguaje mismo y desarrollar estrategias de aprendizaje: hace metalingüística.

### **1.5.2.3 La formación de docentes**

Preparar a los docentes para la plena y total reintroducción del juego en la escuela requiere ante todo iniciarlos en una observación cuyo objetivo será comprender más que transformar. Conviene después capacitarlos para abordar el juego como una disciplina en sí. Es indispensable hacer de ellos adultos que sepan jugar. Hay que mostrarse entonces más exigentes y tornarlos más estrictos con respecto a sus "posibilidades de hacer" no necesariamente intelectuales, lo que no es sencillo. "Para que los educadores no caigan en el error denunciado por Séguin y por el congreso Oslo, para que sean capaces de partir del juego espontáneo del niño sin "abandonarlo" es preciso que "vuelvan" a él. Para que los docentes puedan reaprender a jugar es indispensable habilitarlos primero para realizar una nueva observación del juego infantil".<sup>24</sup>

Desde hace mucho tiempo se aconseja a los futuros pedagogos la observación del juego como uno de los mejores medios para conocer al niño. Pero siempre se busca conocer para transformar. Acaso sería hora de conocer, y por ende de observar para comprender. Esa mirada clínica, que Séguin dedicaba a las reacciones de los disminuidos mentales colocados frente al juguete, debe ser ejercitada por los docentes frente al adolescente o al niño "recién llegado".

Dijimos que el juguete debía ser considerado como un objeto simbólico. Y lo es tanto en la relación objetual, en el sentido freudiano de la expresión, como fuera de ella, conviene pues, que los docentes estén informados de este enfoque especial que constituye el psicoanálisis. Si bien es preciso que los docentes partan del juego de los niños, también es preciso que sepan volver a él.

“Para el éxito de la empresa son indispensables maestros que sepan jugar. Hay que desconfiar, por supuesto; de la inevitable tendencia de toda empresa incipiente a contestarse con palabras. Para tener deseos de jugar hay que tener aptitudes para hacer jugar. Todo aquello que en los futuros docentes desarrolle las "posibilidades de hacer" los acerca al

---

<sup>24</sup> J. Leif y L. Brunelle. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires, Kapelusz, 1978. Pág. 316.

niño, los conserva jóvenes y les confía una inagotable reserva de inventiva poliforma".<sup>25</sup>

No podría la responsabilidad de los docentes hallarse comprometida en el plano de la conciencia profesional sin estar liberada en el plano jurídico. No se trata de permitir que cualquiera haga cualquier cosa en cualquier momento, pero como el esfuerzo educativo es por definición colectivo, hay que encaminarlo hacia la responsabilidad colectiva. Dentro de esta responsabilidad hay disposiciones reglamentarias, vigilancia de los recreos y condiciones de una válida observación del juego del niño.

El trabajo del aula mediante la organización de la conducta del docente, es recomendable para crear zonas de seguridad y control, sobre todo con la presencia de niños agresivos. La idea de que el docente organice su actuación es una formación que en muchos de los días de trabajo pasa inadvertida, sucediéndose que un niño pasivo pase desapercibido o que los niños violentos agredan a otros. En esta parte el juego tiene el papel de descubrir los estados emocionales que están conflictuando al niño y una tarea a ejecutar es valorar la situación conflictiva y origen tanto de la agresividad como de la pasividad.

### **1.5.3 Influencia del contexto del niño en el aprendizaje.**

#### **1.5.3.1 Las influencias del contexto escolar y familiar en el juego social y cognoscitivo.**

"Es importante señalar que factores como el ambiente, el crecimiento y desarrollo del niño, así como las características estructurales y formales de la escuela y la familia, influyen no solo en el ritmo con el que los niños progresan a través de sus etapas de desenvolvimiento en el juego".<sup>26</sup> Y si no es así como descifrar por qué unos niños son más juguetones que otros, por qué unos se inclinan más por efectuar juegos de fantasía, mientras que otros prefieren los basados en la realidad o incluso algunos más estarán interesados en juegos dramáticos, narrativos en el dibujo o la construcción.

En la experiencia se ha descubierto que los niños pequeños no solo necesitan un ambiente seguro, que brinde relaciones de amistad, afecto y respeto entre niños y padres

---

<sup>25</sup> *Ibíd.*, P. 318

<sup>26</sup> Cabrera Angulo Antonio. El juego en educación preescolar. Desarrollo Social y Cognoscitivo del niño. México: UPN, 1995. Pág. 67.

para que florezca el desenvolvimiento de sus juegos imaginativos, sino que además los pequeños requieren de un modelado específico y estímulos atractivos en el juego de hacer creer o el simulado «dramático». Por ello se ha dado a la tarea de tratar de identificar algunos factores que permitan a padres y maestros contar con información clara y concisa respecto al complejo tema del juego en preescolar. Esta investigación se encuentra enmarcada, además, en el programa nacional para la Modernización de la Educación Básica, al tratar de ofrecer al docente de nivel preescolar instrumentos teóricos y prácticos para la observación, registro, análisis e intervención durante los episodios de juego social y cognoscitivo y, finalmente, para potenciar formas superiores de estas manifestaciones.

En el programa de educación preescolar (1992) se hace hincapié en la participación activa de los niños, en la necesidad de la interacción del docente durante el desarrollo de las actividades propuestas, en el fomento a la interacción niño-maestro y en actividades grupales, así como en el diseño de los espacios físicos y los tiempos reales para las actividades, a fin de acercar al niño -se dice -a su realidad y despertarle el deseo de comprenderla. Metodológicamente se inserta este programa en el método de proyectos como estructura operativo del programa; donde el juego entre otros aspectos relevantes (áreas de trabajo) viene a constituirse en parte medular del desarrollo integral del niño.

El profesor tiene autonomía en su forma de razonar o incluso en el establecimiento de actividades dentro del salón de clase, pero no en la toma de decisiones curriculares ni en el contexto organizativo general dentro del cual se da la práctica cotidiana.

Por otro lado, el contexto físico viene a constituir el medio y el escenario donde los niños llevan a cabo sus juegos. El ambiente consiste en la disposición del espacio en el que el juego se desarrolla, así como los materiales y su distribución en dichos espacios. En seguida se trata de explicar cómo el ambiente físico puede tener un efecto sustancial en los comportamientos de los niños, en sus juegos y en sus manifestaciones conductuales y sociales por lo que este aspecto es de suma importancia, principalmente porque estos puntos de vista pueden apoyar a los padres de familia y maestros para que estructuren condiciones que promuevan formas más elaboradas de juego social y cognoscitivo.

De esta forma, investigadores como "Harper y Sanders (1975), reportan que niños de preescolar prefieren el juego exterior al interior; también puntualizan que los varones prefieren más el juego exterior al interior; (y sobre todo cuando son de un nivel socio-

económico bajo) que las niñas, las cuales realizan, más actividades imitativas de amas de casa. Así mismo, encontramos reportes (McClord, 1982; Smilansky, 1968; Rubin, 1976) en el sentido que niños de clase social baja no se comportan como sus compañeros de clase media; los primeros se involucran muy poco en juegos dramáticos, les presentan dificultades los materiales de juego o pasan largo tiempo conociéndolos, mismos que ya son familiares para los preescolares de clase media. Dan a conocer además que los niños de clase baja utilizan un lenguaje muy concreto, que se refleja poco imaginativo en el juego simulado. Incluso, estos autores han contradicho la hipótesis de que la privación de los materiales de juego crea una rica imaginación en los pequeños".<sup>27</sup>

En apoyo a lo anterior, es conveniente estimular juegos en espacios interiores y exteriores, ya que estos últimos involucran al niño en actividades de motricidad gruesa mismas que son necesarias para un desarrollo físico óptimo, además que refuerza los juegos imaginativos. De ahí la importancia de reconocer que las acciones específicas del juego interior afectan la conducta del mismo. Apoyando lo anterior, los autores aludidos destacan cuatro aspectos de las condiciones anteriores que afectan la conducta lúdica: espacio físico disponible, disposición del espacio, cantidad de material y mobiliario y los espacios de actividad.

### **1.5.3.2. El desarrollo de lo social a través del juego.**

No se puede negar que lo que el individuo aprende de los otros, es mucho más de lo que construye por sí mismo. Por ello es importante resaltar la importancia de la cooperación a través de la interacción, como concepto importante para este análisis. Así, lo social constituye un objeto de conocimiento, como también lo son el mundo físico, el biológico, las estructuras lógico-matemáticas o el lenguaje. Todo ello se dice es social en su origen, en tanto que se genera en la propia actividad social, pero no lo es en su contenido. Sin embargo, frecuentemente se tiende a confundir todos estos aspectos, es decir, al hablar del conocimiento social se hace alusión a cualquier aspecto del pensamiento.

Por otra parte se asume que el conocimiento tiene un origen social y se ocupa de lo social en cuanto a objeto del pensamiento, además de considerar que a pesar de los avances

---

<sup>27</sup> *Ibíd.*, P. 70.

de la psicología evolutiva sabemos relativamente poco sobre como se dan esas representaciones de la realidad social que el sujeto va construyendo.

El caso es que a lo largo del desarrollo del niño, éste se va formando un repertorio muy complejo de comportamientos que le indican lo que debe y no debe hacer y lo que puede esperar en cierta forma del mundo social. A través de ello dispone de una representación acerca de como funciona su mundo físico, su entorno y su comportamiento en las distintas situaciones que se le presentan.

Borke (1978) señala que en Piaget el término social no debe entenderse como transmisión educativa, cultural o moral, sino que este término involucra el proceso interindividual de socialización a la vez que cognoscitivo, afectivo y moral, en el cuál se presentan múltiples fluctuaciones resultado de intereses cognoscitivos y efectivos. Esta misma autora ha cuestionado a Piaget respecto a su excesivo énfasis en el desarrollo del individuo al margen de la influencia social; sin embargo, reconoce que el ser humano está inmerso desde su nacimiento en un ambiente social que le afecta tanto como el físico. Por otra parte, al caracterizar las estructuras organizativas de la actividad mental, coincide con Piaget al identificar estructuras motrices e intelectuales y estructuras afectivas.

"Las estructuras intelectuales y las efectivas señala PIAGET (1977) se organizan a través de dos dimensiones: la intrapersonal y la social o interpersonal. Describe la afectividad y las funciones intelectuales como dos aspectos indisociables de toda acción que además están influidas por la socialización de la primera infancia".<sup>28</sup> De lo anterior se desprenden afirmaciones tan importantes como que nunca se produce un acto puramente intelectual, que no esté afectado por la emoción, y de forma similar, tampoco se produce nunca un acto afectivo que evite totalmente la comprensión.

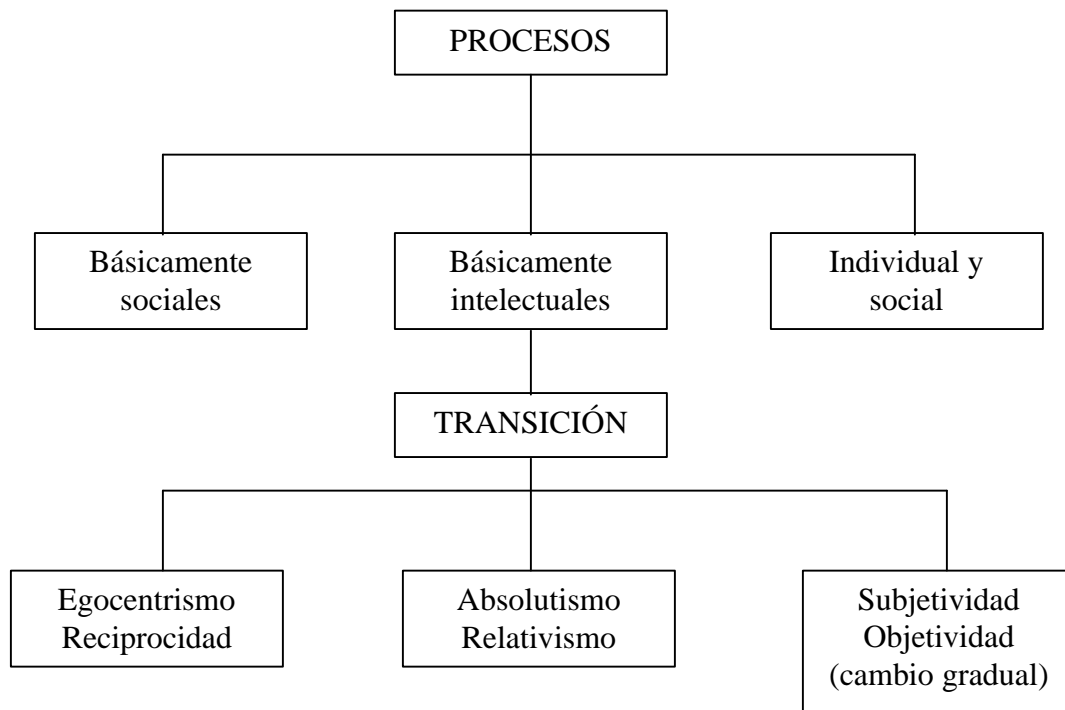
Piaget (1976) puntualiza: al hablar de cooperación, pensamos entonces en un proceso creador de realidades nuevas y no en un simple intercambio entre individuos enteramente desarrollados (...) la obligación social no es más que una etapa hacia la socialización. La sola cooperación asegura el equilibrio espiritual, que permite distinguir el estado de las operaciones psicológicas y el estado de derecho del ideal racional.

---

<sup>28</sup> Cabrera Angulo, Antonio. Op. Cit. P. 75



Gráficamente se exponen los procesos de interdependencias que se plantean en la teoría de Piaget entre desarrollo social e inteligencia:



El juego, al ser una actividad primordial en la niñez profundamente inmiscuido en el proceso de socialización: el ambiente social es una influencia importante en los juegos de los niños. Estos aprenden actitudes y habilidades requeridas para la actividad lúdica, ya sea a través de sus padres, hermanos o de otros compañeros con los que tiene contacto. Por otra parte, la socialización es reforzada por medio del juego sociodramático ya que el juego es un contexto en el cual los infantes no solo aprenden reglas específicas como esperar turno sino también acerca del significado de las reglas sociales en general. Los niños además deben ser capaces de construir y cambiar conjuntamente el tema del juego. Esta habilidad de planear es particularmente importante en el juego sociodramático. Para comprometerse exitosamente en ello, deben primero acordar sobre el papel que adoptará cada uno y sobre las identidades de los objetos y acciones.

Otro aspecto medular en la sociabilidad del niño lo constituye la asunción de perspectivas (tomar en cuenta los puntos de vista de otros: cognoscitiva, social y afectivamente). Estas habilidades tienen un papel central en el desarrollo social y moral. Como se ha comentado, el mundo social de infantes es de suma importancia para el

desarrollo del juego. A través de sus interacciones con los adultos que los atienden, adquieren varias habilidades requeridas en sus juegos tempranos y en las actividades que emprende. Por ello, sugerimos que la interacción social debe tomarse como diversión, en la que se deben incluir verbalizaciones de alegría y otras expresiones de placer y gozo. La expresión del afecto positivo por parte del adulto es de suma importancia durante los episodios de juego, sobre todo cuando es causado al hacer algo inesperado o al darse cuenta de una expresión exagerada en situaciones rutinarias.

Tales encuentros promueven no sólo las habilidades de juego simulado, sino también otras habilidades sociales y destrezas para el juego. Por ello, al aprender los niños a comunicar la intención del juego o la actitud de "hacer creer" a través de las señales tales como pararse, mover un juguete o cruzar los brazos, con frecuencia muestran que uno de los participantes está esperando su turno; lo anterior constituye una importante realización y un avance para el desarrollo posterior del juego.

El juego de roles es significativo porque no únicamente nos indica que los niños toman conciencia de los otros, sino que además les permite conocer los atributos de los roles, el parentesco entre uno y otro y las acciones esperadas y apropiadas para cada uno de ellos.

#### **1.5.4.1. El juego en el contexto educativo**

En el ejercicio clínico donde se utiliza la terapia de juego en niños con dificultades en el desempeño escolar, según los primeros educadores y los autores de textos educativos, así como Sara Smilansky (1968), que al involucrar a los niños en juegos socio-dramáticos mejoran sensiblemente sus destrezas sociales, se estimula el desarrollo del lenguaje y se acrecienta la habilidad para usar signos y símbolos. Existen por supuesto, muchas interrogantes sobre las causas o motivos que llevan aun niño a carecer de juegos socio-dramáticos, sobre todo cuando éstos pertenecen a una clase social baja. Lo que se ha podido comprobar es que cuando los maestros se involucran en el juego educativo, efectivamente se incrementa la cantidad y calidad del juego en los niños, por lo cuál se sugiere que la intervención en el ámbito educativo puede ser a través de:

Intervención exterior, en la que el adulto permanece fuera del episodio de juego, pero hace comentarios y sugerencias participación en el juego, donde el adulto toma parte activa y modela las conductas deseadas.

"El juego educativo no solo significa avances en la creatividad, sino también en la asunción de otras perspectivas en el desarrollo y riqueza del lenguaje así como en el logro de la conversación, la cooperación y el control de los impulsos". Es por ello que la investigación indica claramente que el juego educativo es una forma efectiva de fomentar el desarrollo cognoscitivo y social del niño.

Antes de efectuar estas intervenciones se deben considerar las siguientes variables:

1. Los maestros y padres deben hacer saber a los niños que el juego es valioso y digno, mostrándole su interés en esa actividad.

2. Otro aspecto que debe considerarse es la confianza. La participación en los juegos de los niños es una excelente manera para los padres y maestros de proporcionar confianza a los menores, lo cuál redundará en una atmósfera de amistad, respeto e interés en la escuela o en la casa. Cuando el maestro se adapta al nivel del niño y se une a sus juegos, éste aprende que aquel es más ser humano que autoridad irracional.

3. Cuando los adultos participamos en el juego, debemos actuar como moderadores, evitando las distracciones que puedan interrumpirlo.

Bruner (1980), reporta en su investigación que cuando los maestros se involucraban en los juegos los preescolares avanzaban hacía niveles más altos de juego, que cuando los niños solo jugaban con sus compañeros.

Así mismo, ha demostrado BRUNER en sus investigaciones que el juego en la escuela no solo permite potenciar niveles más elaborados, sino que como consecuencia también tiende a aumentar el desarrollo cognoscitivo y social en el menor.

Se han descrito algunos de los muchos beneficios que se desprenden del involucramiento del adulto en el juego. Sin embargo, se debe tener presente que se podrán lograr solo si la participación del adulto es apropiada a la situación del desarrollo del juego y a las necesidades del niño involucrado. La excesiva intervención puede tener efectos negativos.

Como señala Bruner: "El maestro que siempre quiere tomar parte central del juego

con o sin un propósito, desplaza por lo regular al niño de uno de los mejores papeles que el menor pudiera representar. El resultado de esta intervención excesiva y errónea, lleva a que el niño se ocupe muy poco del juego sociodramático".<sup>29</sup>

#### **1.5.4.2. Prerrequisitos para la intervención del adulto**

"Antes de intervenir en el juego del niño es de suma importancia que los padres y maestros preparen primero el escenario, mediante el abastecimiento y acondicionamiento del medio ambiente, que conduzcan a juegos de alta calidad. A menudo dichos suministros hacen innecesaria la participación directa del adulto. Una vez que el escenario ha sido preparado, el maestro o el padre debe observar cuidadosamente el juego que sobreviene. Esto revelará que el abastecimiento adicional o el involucramiento directo son o no necesarios para desarrollar el juego a su máxima potencia.

Cuando el adulto prepare el escenario, necesitará suministrar cuatro cosas: tiempo, espacio, materiales y experiencias preparatorias.

Tiempo: los niños requieren un tiempo adecuado para planear y llevar a efecto episodios de juego sociodramático y constructivo.

Espacio: un espacio adecuado es también requerido para el juego de alta calidad. Como mínimo, los preescolares deben tener un área lo bastante grande para ejecutar juegos sociodramáticos, juegos constructivos y una zona semejante a la de una casa, además de zonas que puedan transformar para representar diferentes medios como: restaurantes, tiendas, consultorios, oficinas, museos, etc., ello puede enriquecer significativamente el juego. Un lugar especial en el hogar para la actuación, ayudará a promover los juegos de representación; las cajas grandes de cartón son idóneas para estimular juegos imaginarios en casa.

Materiales: éstos vienen a ser un ingrediente necesario para involucrarse en juegos de alta calidad. Las investigaciones señalan que el juego es fuertemente influenciado por los materiales que dispone el niño, además de la interacción la edad de los niños y el nivel de realismo del juego sociodramático. Los niños pequeños requieren, al ingresar a preescolar,

---

<sup>29</sup> Cabrera Angulo Antonio. El juego en educación preescolar: Desarrollo Social cognoscitivo del niño. México; UPN. 1995. Págs. 120-122.

juguetes para iniciarse en juegos de "hacer creer". Los juguetes también proporcionan muchas oportunidades de aprendizaje a los niños. Muchos de ellos, inducen al aprendizaje espontáneo durante el juego libre. Sin embargo los adultos pueden ayudar en este proceso de aprendizaje dirigiendo e introduciendo la atención de los niños sobre algunas propiedades y relaciones de los materiales con los que estén jugando.

Experiencias preparatorias: los papeles que se asumen durante el juego requieren que el niño haga uso de su conocimiento anterior respecto a lo que desea interpretar y a la forma en que él lo entienda. Si ha tenido poca experiencia con los papeles que intenta representar, el juego sociodramático puede tornarse difícil o imposible de sostener. La mayoría de los niños han tenido experiencias adecuadas con los papeles de los miembros de su familia, pero ellos pueden no estar familiarizados con otros comportamientos, como el de un cocinero, un plomero, un mecánico, un albañil, etc., y ello conlleva a confundir a los preescolares cuando intentan actuar dichos papeles.

Por su parte, los maestros pueden ayudar a clarificar la comprensión del niño en temas y papeles a través del abastecimiento de experiencias relevantes como: visitas al campo, invitar al padre de familia al salón de clases para desarrollar su ocupación, para que explique en qué consiste y el tipo de vestimenta que su empleo requiere.

El éxito de la interacción del adulto con el niño, durante el juego, depende mucho de la observación cuidadosa, ya que ésta nos revelará la clase de ayuda que pudiera necesitarse para el desarrollo y la extensión del juego cognoscitivo y social del niño. Así la observación puede servir no solo como base de abastecimiento de condiciones para el juego, sino también como enlace entre la provisión y el involucramiento del adulto. Además, nos ayuda a saber cuando se necesita ofrecer tiempo, espacio, materiales y experiencias adicionales. También puede revelarnos cuándo la intervención del adulto en el juego puede ser benéfica, proporcionándole información para hacer sus intervenciones con base en las necesidades e intereses del niño".<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Ibidem, P. 122-124.

### **1.5.4.3. Formas de involucramiento del adulto**

"Según investigaciones observacionales que se han efectuado a nivel preescolar (Wood, McMahoim y Cranstoun, 1980) respecto a la interacción maestro- alumno, creen que los maestros y adultos pueden involucrarse en el juego del niño de las cuatro formas que a continuación se describen, las cuales pueden tener diferentes efectos en el menor:

**JUEGO PARALELO:** Este ocurre cuando el adulto está cerca del niño y juega con los mismos materiales. Sin embargo, el adulto no participa con el niño o no interactúa

**COJUGADOR:** Ocurre cuando el adulto se une al episodio de juego pero deja al niño el control de éste. En este episodio puede responder a comentarios y a acciones del niño. El adulto ocasionalmente preguntará y hará observaciones que puedan extender el juego, pero el niño es libre de aceptar o rechazar estas sugerencias.

**TUTORÍA DE JUEGO:** Es un tipo de involucramiento que difiere del cojuego en tres aspectos importantes:

- El adulto inicia frecuentemente un nuevo episodio de juego, en cambio el adulto cojugador siempre se une cuando ha empezado el proceso.
- El adulto asume un papel más dominante al tener control parcial sobre el curso del episodio de juego.
- El adulto enseña al niño nuevas conductas de juego.

Los tipos más comunes de tutoría son:

**Intervención externa:** es llamada así porque el maestro o padre permanece fuera del juego.

**Intervención interna:** aquí el adulto asume un papel principal y dirige el curso de las actividades lúdicas mediante acciones, comentarios y se une al juego. Mientras el maestro actúa modelando la conducta del juego sociodramático que los niños no han llevado a cabo.

K. Sylva (1980) ha descubierto que los niños logran conversaciones más ricas con los adultos y aparentemente son responsables de muchas de las ganancias cognitivas que aporta el juego educativo.

**PORTAVOZ DE LA REALIDAD:** Ocurre cuando el juego es usado como medio de instrucción académica. El adulto permanece fuera de la acción lúdica y anima a los niños a hacer conexiones entre su juego y el mundo real. Este tipo es similar al de la intervención externa. Sin embargo, en vez de alentar la imaginación, e intercalar la realidad las preguntas del adulto y sus sugerencias están dirigidas a suspenderla.

Hay que mencionar que el papel de portavoz de la realidad corresponde a los maestros de educación elemental, nivel en el que resulta ser una forma ideal de difundir los contenidos académicos durante el juego en clase".<sup>31</sup>

#### **1.5.4.4. Cuando intervenir**

Hay que recalcar que el tiempo es un elemento muy importante para el éxito del involucramiento del maestro o padre en el juego. Mientras la participación apropiada en tiempo puede extender y enriquecer el juego, intervenir en el momento equivocado puede interrumpirlo o pararlo completamente.

El momento de intervenir depende del tipo de involucramiento del adulto y de la naturaleza del juego. Por ello, como ya se señaló, es imprescindible que el maestro cuente con un instrumento confiable de observación para poder decidir lo anterior. De tal manera el juego bilateral se acopla mejor al juego funcional (sensorio motriz) y al juego constructivo, el cual puede ser usado casi siempre.

El cojuego puede ser empleado también en cualquier momento que el niño invite al adulto a unirse en sus juegos. Porque el niño inicia el involucramiento del adulto y mantiene el control del episodio lúdico. Hay pocas oportunidades de interrumpir la actividad, amenos que el adulto permanezca en el juego largo tiempo. Una buena regla para el conjuogo es participar tanto como lo permitan el niño y el adulto.

El factor tiempo es más fundamental en el caso de la tutoría de juego, a causa del incremento del control adulto. Hay tres instancias en las que la tutoría es apropiada:

- Cuando los mitos propiamente no se ocupan en juegos imaginarios.
- Cuando tienen dificultades para jugar con otros niños.

---

<sup>31</sup> Cabrera Angulo Antonio. Op. Cit. Pág. 124-128.

- Cuando el niño se ocupa en juegos imaginarios, pero éstos se vuelven repetitivos o aparentemente se truncan.

En estos casos, la tutoría de juego puede ser usada para iniciar la actividad lúdica imaginaria o mantenerla funcionando.

Ser portavoz de la realidad es el tipo de involucramiento que más comúnmente interrumpe el juego imaginario. Este debe ser usado cuando el niño está perfectamente involucrado en las actuaciones de su papel y existe una oportunidad significativa para aprender. La precaución y la reserva deben ejercitarse.

"Algunas recomendaciones que deben tenerse en cuenta sobre la intervención del adulto son las siguientes:

No deben los padres jugar con sus hijos cuando sientan ser unos intrusos, o si lo toman como una obligación o se encuentran mal humorados, preocupados o exhaustos como para disfrutar la diversión que, suponen, tendrán junto a los niños. Estas recomendaciones son validas también para los maestros, con una excepción, es una obligación del docente ayudar a los niños a ocuparse en juegos de alta calidad, por que estos tienen máximo impacto en su aprendizaje y en su desarrollo social y cognoscitivo.

Los maestros pueden participar en los juegos de los niños regularmente porque sienten obligación de hacerlo. Sin embargo, deben confiar en su juicio y no intervenir si consideran que se están entrometiendo, están muy cansados o preocupados como para hacerlo en forma efectiva".<sup>32</sup>

#### **1.5.4.5 Roles del adulto ante la experiencia lúdica**

"Obviamente los padres están en una posición completamente diferente a la de los maestros en relación con el juego de los menores. Los primeros miran a sus niños en múltiples situaciones y tienen muchas oportunidades de observar su conducta durante sus juegos e incluso de involucrarse si lo creen apropiado. A diferencia de los maestros, los padres ven a los niños antes de acostarse, mientras se bañan, yendo a la tienda, acompañando a mamá al supermercado, o que pasa el día solo, con sus hermanos o

---

<sup>32</sup> *Ibíd.*, P. 128



parientes. Esto es completamente diferente a lo que sucede en el salón de clases o en el patio escolar de juego, donde los maestros miran a los niños entretenidos en acciones lúdicas. Los padres tienen una profunda relación afectiva con sus hijos, la cual es muy diferente a las relaciones que los maestros desarrollan con sus alumnos.

En suma, mientras las responsabilidades del maestro están encaminadas hacia logros educativos buscando el desarrollo afectivo, social, cognoscitivo y psicomotriz; los objetivos de los padres usualmente están más orientados hacia la búsqueda del ocio que entrega a los niños dentro de la familia. Una consecuencia de esta diferencia básica es que la instrucción de los padres, cuando se da, es menos formal que la del maestro. Así el uso del juego para promover el bienestar y desarrollo del niño, tiene un tono completamente diferente y un significado distinto cuando involucra padres y niños que cuando a maestros y niños. La participación del docente en el juego es más limitada y específica por estar vinculada principalmente a rutinas de clase y logros curriculares.

Finalmente, los maestros necesitan distinguir dos dimensiones independientes para caracterizar el juego de los niños, así como para determinar el nivel de sofisticación del mismo:

- Una dimensión es el contenido imaginario del juego, basadas en la existencia diaria del niño o distinta de la vida familiar.
- Otra, es la extensión del compartimiento del niño en el juego, su estereotipo y repetición contra lo inusual.

Este esquema muestra dos ejes: la familiaridad y originalidad. Los maestros pueden con base en esto hacer su plan y promover juegos de diversos contenidos (domésticos, de aventuras, etc.) de impulsar niveles altos de juegos, convenientes al proceso (es decir, innovar comportamientos estereotipados con nuevos materiales). Los maestros y los padres pueden estimular la transición de la actividad lúdica, sugiriendo el uso de juguetes reales y propiciando un ambiente con gran variedad de materiales que promuevan en los niños acciones en los que se incluyan diversos equipos y grupos de actividades".<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> *Ibíd.*, P. 129-130.

## 1.6 Interpretación de resultados.

Para la recopilación de datos que fundamentan la presencia del problema de aprendizaje dentro del grupo de segundo grado de preescolar se utilizaron instrumentos que permitieron obtener la información relativa a éste, para la selección de dichos instrumentos se consideraron las ventajas de su aplicación y la obtención de resultados veraces por lo que se tomaron como herramientas de trabajo: el diario del profesor y las actividades escolares.

El diario del profesor (de campo) es un instrumento de recopilación de datos, con cierto sentido íntimo recuperado por la misma palabra diario, que implica una descripción detallada de acontecimientos y se basa en la observación directa de la realidad por eso se le denomina de campo.

"Las actividades escolares es el siguiente instrumento, éstas son ejercitaciones que forman parte de la programación escolar y que tienen por finalidad proporcionar a los alumnos la oportunidad de vivenciar, experimentar hechos y comportamientos tales como pensar, adquirir conocimientos, desarrollar actitudes sociales, integrar un esquema de valores e ideales y conseguir determinadas destrezas y habilidades específicas" <sup>34</sup>

La implementación de cada uno de los instrumentos utilizados tenían un objetivo específico que alcanzar con su aplicación; el diario de campo tenía como objetivo llevar un registro de todas las actividades realizadas dentro del aula, las dificultades con las que se encuentra el profesor y los alumnos, así como las soluciones, logros y alcances obtenidos en cuanto al aprendizaje; para esto se utilizó un formato de registro que contempla los siguientes apartados: nombre del alumno, fecha y acción realizada.

Las actividades escolares se realizaron con los niños, algunas de éstas dentro del aula y otras fuera, todo esto sirvió para observar como van evolucionando los alumnos en cuanto al aprendizaje.

Durante la aplicación de los instrumentos se presentaron diferentes obstáculos, en el caso del diario de campo se realizaron diariamente las anotaciones del aprendizaje que los alumnos mostraban durante las clases, esta actividad se obstaculizó algunas veces por el exceso de trabajo que existía dentro del aula pero aún así se registraba el grado de aprendizaje que observaban los alumnos en el día.

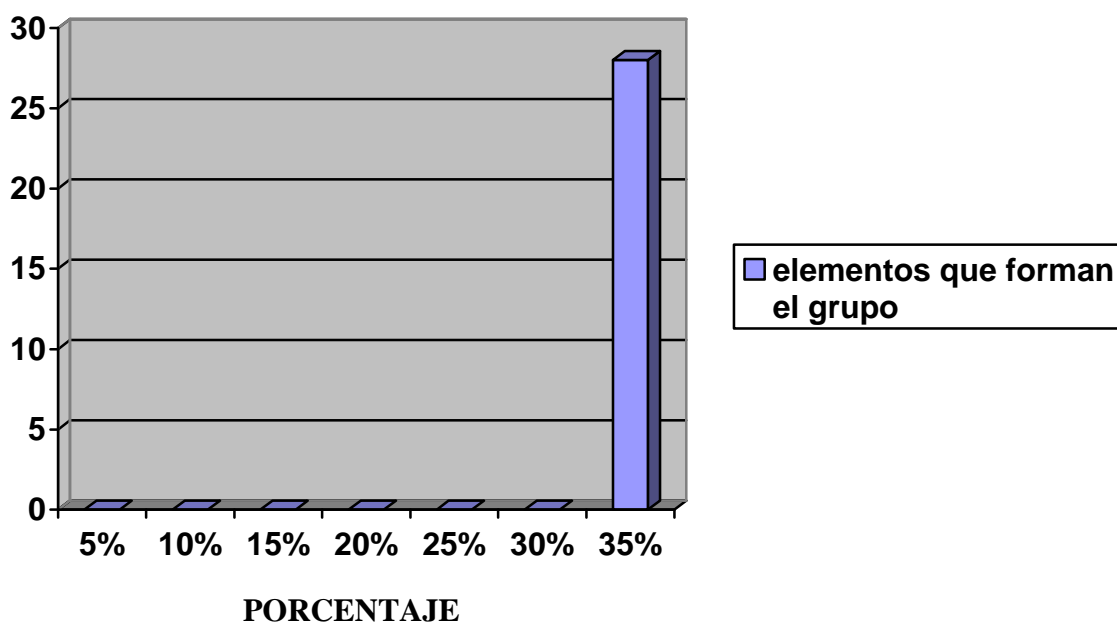
---

<sup>34</sup> Diccionario de las Ciencias de la Educación, Editorial Santillana, S. A. de C. V. Madrid España, Pág.40.

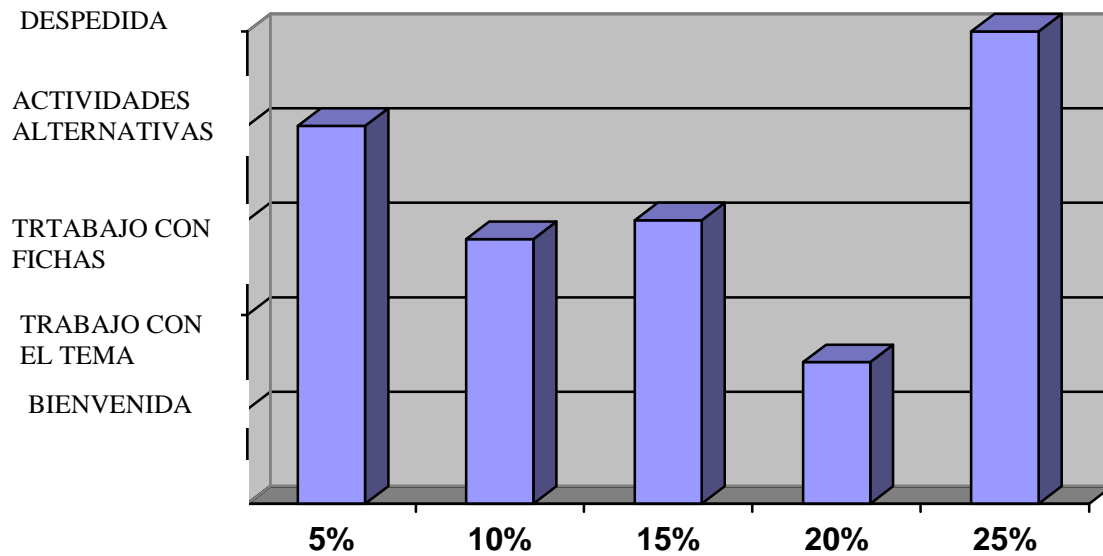
En las actividades escolares que se llevaron a cabo con los alumnos de preescolar se presentaron algunas dificultades al momento de realizarlas, entre estas está: la inquietud de los niños por querer ser los primeros en participar y no respetar las reglas que se habían establecido.

Los resultados que proporcionaron los instrumentos son los siguientes:

En la gráfica que se muestra a continuación se observan los resultados registrados en el diario de campo. Como puede observarse el porcentaje del problema de aprendizaje en los alumnos que conforman el grupo es el 35%.



En la gráfica siguiente se muestran los resultados que se obtuvieron con la aplicación de las actividades escolares. Aunque en algunas de éstas hubo niños que no participaron de manera activa.



## **CAPÍTULO II**

### **ALTERNATIVA DE INNOVACIÓN**

La alternativa de innovación es la opción de trabajo que construye el profesor con su colectivo escolar, a fin de darle respuesta al problema significativo de la docencia.

Consiste en poner una respuesta imaginativa al problema planteado, con la perspectiva de superar la dificultad. La alternativa de innovación se caracteriza por articular aspectos propositivos que definen un método y procedimiento cuya intención es resolver la problemática planteada. Este elemento implica destacar la preocupación que el profesor experimenta por superar la forma en que se ha tratado en la práctica cotidiana el problema educativo identificado, para ello se retoma éste de manera general, se describe la importancia de solucionarlo a través de una estrategia innovadora señalando quiénes son los involucrados en la formulación y aplicación de la misma.

#### **2.1 Propósitos**

El propósito esencial es despertar el interés de los alumnos en las actividades escolares a través del juego.

1. Favorecer en los niños el conocimiento matemático: seriación, conteo, clasificación, etc.
2. Propiciar las condiciones favorables para la adquisición de la lecto- escritura.
3. Aplicar estrategias didácticas para la adquisición del conocimiento del medio.
4. Incrementar la socialización de los niños en edad preescolar.

Después de presentar los propósitos que se desean alcanzar con la aplicación de este proyecto en el ámbito educativo, se señalan los siguientes estudios realizados por algunos autores y las opiniones de algunos profesores que experimentaron el mismo problema de aprendizaje.

## **2.2 Fundamentación teórica y práctica**

### **2.2.1 La importancia del juego en el desarrollo infantil.**

La mayoría de los padres, educadoras, pediatras, psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil. En este capítulo se sostiene la misma tesis con base a los trabajos de psicólogos tan reconocidos por su contribución a la psicología evolutiva, como Piaget, L. S. Vigotsky, J. S. Bruner o el propio S. Freud. Las investigaciones más recientes no hacen sino afirmar esta idea.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente al del adulto. Hoy la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término "Juego" designa una categoría genérica de conductas muy diversas. Sobre el tema P.K. Smith (1983) señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, mas que un tipo de conducta particular, este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propios de los comportamientos no lúdicos, tiene que ver mucho con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica (por ejemplo, la trituración de los alimentos para su posible incorporación al organismo) como psicológico (la transformación de la realidad externa para que encaje en las estructuras cognitivas del sujeto).

Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego es equivalente a " tiempo perdido", que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían "reforzar", fomentar o enseñar.

En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos, que dedique a ocupaciones más serias. Los maestros entienden el recreo como el cajón donde se depositan comportamientos absurdos, inútiles y que interfieren con la actividad escolar "seria".

J. S. Bruner por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy largos. Al tener aseguradas las necesidades básicas, por el cuidado que les prestan los adultos, las

crías de estas especies pueden jugar, es decir pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos (nutrición, defensa, reproducción, etc.) que tiene el comportamiento adulto.

La etología ha mostrado que la comprensión de la conducta no puede lograrse si se separa del medio en el que se inscribe. Precisamente por eso el juego constituye un fenómeno de particular interés, porque plantea una separación entre el comportamiento y los fines adaptativos de esto. Y así la exploración se desvincula de la búsqueda de alimento; la lucha no supone aún ni depredación ni defensas, y el juego sexual se anticipa a la función reproductora.

Harlow, entre otros, ha demostrado que no se trata de una conducta "estéril" o "inútil". Su ausencia en la infancia de ciertas especies puede tener un efecto dramático en el comportamiento del sujeto adulto. Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo adjudicación a todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc., consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

El hombre juega, durante más tiempo a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo.

"Cualquiera que tenga un trato habitual con niños, no se Juega a cualquier cosa en cualquier edad"; cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples".<sup>35</sup>

### **2.2.2 La utilización del juego simbólico en el aula en relación con el conocimiento social del niño.**

"Utilizando la terminología de B. B. Elkonin (1980) el tema del juego viene determinado por la realidad social que rodea al niño y que éste reconstruye al jugar. Así, "las tiendas", los "médicos", los "colegios", "el tren", etc. son partes fragmentarias de la

---

<sup>35</sup> J. García Sicilia. Psicología evolutiva y educación infantil. Aula XXI, Santillana. Pág. 212-214.

realidad social que el niño aísla y sintetiza para su utilización como temas de sus juegos. Sin embargo el conocimiento de estas realidades estará relacionado con el nivel de desarrollo intelectual del niño y con su experiencia concreta, por lo que cabe esperar que dé lugar a diferencias en el nivel de juego. Estos diferentes niveles de juego sobre un mismo tema constituyen su contenido".<sup>36</sup> Respecto a este subtema hay una investigación.

En una primera fase de la investigación la elección del tema es determinada por las actividades que organizan los propios maestros para facilitar a los niños de 4 a 6 años la comprensión de ciertas actividades o fenómenos sociales.

El procedimiento consistió en que la maestra le pidió a un grupo de niños de su clase jugar al tema relacionado con la actividad que iban a ver en una futura salida. Por ejemplo, el tren, cuando la actividad iba a consistir en un viaje en tren y en una visita a una estación de ferrocarril.

No se les proporcionaba instrucción alguna sobre el modo de jugar, pero se les permitía la utilización de cuantos materiales existían en la clase para desarrollar el juego (mesas, sillas, papel, lápices, plastilina, etc.).

Cada experimento constaba de tres sesiones. La primera era anterior a la programada visita. La segunda, una semana después de que ésta se hubiera realizado, y la tercera, tres meses después.

El análisis de cada juego se realizaba teniendo en cuenta tres categorías diferentes dentro de cada tema:

- 1) Papeles sociales asumidos por cada jugador.
- 2) Acciones pertinentes a cada papel, realizadas por los jugadores.
- 3) Objetos utilizados en dichas acciones y su relación con el papel desarrollado.

Se comparan brevemente algunos de los resultados de cada sesión:

En la primera, antes de realizar la visita a la estación, el número de papeles es limitado (por ejemplo; maquinista, revisor, maletero y viajeros). Las acciones están mal definidas y poco coordinadas con las de otros jugadores (por ejemplo, dos niños hacen simultáneamente de maquinistas; el tren arranca mientras los viajeros están aún subiendo o

---

<sup>36</sup> *Ibíd.*, P. 225.



bajando, etc.).

Utilizan pocos objetos y éstos no ayudan a diferenciar papeles ni acciones (por ejemplo; las mesas que representan vagones no se diferencian en su disposición de la maquinaria y ello hace posible que dos jugadores pretendan conducir simultáneamente desde mesas distintas).

En la segunda sesión, tras haber realizado la visita a la estación, se producen cambios notables en el contenido del juego. En primer lugar, aparecen papeles nuevos como los de taquillera, los de la oficina de información ("el avisador") o el "archivador de los accidentes que han ocurrido".

Hay además discusiones previas sobre las funciones de los diferentes papeles representados, sobre las acciones pertinentes de cada uno, y sobre la secuencia de acontecimientos en los que tales acciones han de integrarse. Por ejemplo, los pasajeros recogen sus billetes de la taquilla antes de subirse al tren; aguardan en la sala de espera a que el "avisador" anuncie su tren; comprueban el número de asiento; extienden el billete al revisor, etc.

Las acciones están coordinadas y definen los papeles correspondientes: vendedor de billetes, conductor, picador, avisador, informante, dar la salida del tren, viajar ateniéndose a las diferentes situaciones que cada uno de los otros papeles van definiendo y que son relevantes para el viajero.

Obviamente el número de los objetos también ha aumentado. Los cambios cuantitativos en cada una de las tres categorías se corresponden también con cambios cualitativos respecto a la coordinación que logran los jugadores entre sus respectivos papeles y acciones.

En la tercera sesión el contenido del juego ha sufrido modificaciones sustanciales. Se mantienen los mismos papeles, las acciones relevantes a cada uno de ellos y los objetos utilizados en dichas acciones.

Por tanto el conocimiento adquirido en la visita a la estación ha influido directamente en el contenido del juego infantil y los efectos de tal intervención se mantienen meses después de haberse efectuado la experiencia.

Es muy probable que la elaboración del conocimiento social que el propio juego simbólico permite no sea un factor irrelevante en la persistencia de los resultados obtenidos.

Hay un punto que es importante resaltar. La colaboración entre investigadores y maestros ha sido percibida por ambas partes como altamente positiva. Estos contribuyen de manera sustancial a que los datos recogidos tengan todo el valor de las observaciones y explicaciones sobre el "terreno" de un juego colectivo que, en ningún momento, ha perdido su carácter de tal. A su vez, las experiencias parecen sugerir a los maestros una forma de incorporar al aula la actividad más espontánea de los preescolares y, con ella poder desarrollar mejor sus auténticas capacidades intelectuales, sociales y afectivas.

### **2.2.3 Diferencias en los juegos simbólicos y en los juguetes de los niños y las niñas.**

"Los estudios de diferentes investigadores en distintos países, incluidos los realizados con niños españoles (López Taboada, 1983) coinciden en que la mayor diferencia entre "juegos de niños" y "juegos de niñas" se produce precisamente en los juegos simbólicos colectivos".<sup>37</sup> La mayoría de las niñas eligen temas como "Las mamás", "las maestras" o "Las peluqueras" como los favoritos. En general, roles sociales de los que tienen una experiencia directa.

Por el contrario, los niños de las mismas edades prefieren jugar a "indios vaqueros", "supermán" o "tarzán". Las acciones de estos personajes tienen poco que ver a primera vista, con las actividades de sus varones adultos contemporáneos.

Es evidente que en la elección de un tema del juego está esta influyendo la identificación sexual de quienes participan en el. Y de nuevo hay que recordar el carácter genérico que tienen estos papeles sociales en el juego infantil. Por eso, independientemente del trabajo profesional de sus madres reales, de la participación del padre en el cuidado de sus hijos y en las tareas domésticas del talento progresista y de indiscriminación sexual que puede tener la educación del centro escolar, la mayoría de las niñas de esta edad sigue atendiendo el rol social de la mujer entorno a la casa y a algunas profesiones típicamente femeninas.

Los niños al utilizar personajes fantásticos o de épocas y lugares remotos, quizás están expresando atributos de poder y de aventura que confieren especialmente al varón. En cualquier caso estaría, al mismo tiempo, una falta de información sobre las actividades

---

<sup>37</sup> J. García Sicilia, op. Cit. Pág. 223.

sociales y productivas de los adultos de su mismo sexo. En la sociedad urbana en particular, el mundo laboral del padre está alejado del conocimiento y entorno real del niño.

Los juegos colectivos son producto de las relaciones entre los mismos niños y se mantienen y transmiten, en buena medida, de espaldas a la sociedad adulta.

Los juguetes de apoyo y los juegos simbólicos, que están confinados fundamentalmente al ámbito del hogar, siguen siendo los preferidos de los niños (as), justo cuando comienzan a ser expertos jugadores del "rescate", "la goma" o "las canicas".

Es muy probable que en esta diferencia influya la necesidad de rellenar en casa el tiempo libre, vacío de compañeros de juego.

Esta breve incursión sobre las diferencias sexuales en los juegos simbólicos colectivos sirve para poner de manifiesto las diferencias potenciales y las limitaciones de este tipo de juegos. Actividades lúdicas y juguetes agradan y hacen más reales los personajes fingidos. Cocinas, animales y escopetas apoyan las casas, bosques y selvas en los que tienen lugar mil y una aventuras. En ellas se descubre que la realidad podría ser distinta, se vive en el juego todo aquello que se desea y está aún fuera de nuestro alcance: curar, comprar, vender, pilotear, cocinar, cazar elefantes.

Por ello precisamente es tan importante.

No basta con tener ideas para modificar las cosas. Hace falta saber como realizarlas. Pero sin ideas, sin imaginación no hay cambio posible.

#### **2.2.4 El juego motor**

Los niños antes de empezar a hablar, juegan con las personas y las cosas que tiene delante. Con aquello que está "presente". Golpean un objeto contra otro, lo tiran para que se lo volvamos a dar, solicitan con gestos que construyamos torres que puedan derribar, etc. Exploran cuanto tiene su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

Si aprenden por ejemplo. A abrir el cajón de su armario, repetirán la acción a pesar de nuestros ruegos para que estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o romperlo.

Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la

satisfacción que puede proporcionarle al abrirlo y cerrarlo tantas veces. Para el niño pequeño la tiene, y al repetir este conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación. No sabe exactamente porque los demás le sonrían o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar que es, de todas las cosas que está haciendo, la que nos agrada o molesta. Cuando mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean.

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades. Repetimos una "gracia" cuando observamos que les a gustado. Y si la interacción tiene cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los "primeros juegos sociales". Es un modo de demostrar que nos reconocen.

Los estudios sobre como adquieren los niños el lenguaje, han puesto de manifiesto la importancia de estas interacciones tempranas con el adulto. Nos dirigimos a ellos con un lenguaje distinto al que utilizamos con quienes ya hablan.

Simplificamos su estructura, modificamos la entonación, insertamos emisores en el contexto de las acciones que realizamos de su preferencia.

El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje. Y estos antecedentes del dialogo aparecen en esas situaciones que se repiten diario en el cuidado del niño: al darle de comer, al bañarle, al vestirle, etc., y sobre todo, en las que específicamente creamos para interaccionar con el cara a cara.

Bruner (1984) ha tomado estas situaciones "formatos" para la adquisición del lenguaje, refiriéndose con ello a la estructuración que el adulto hace de ellas y a la facilitación que promueve para que el pequeño inserte sus acciones y su vocalización en dicha estructura.

Villa (1984) ha encontrado pautas similares en las relaciones de los niños catalanes con sus madres. Estos juegos sociales plantean una cierta continuidad entre la comunicación por gestos del bebé y la que realiza el niño hablante mediante el lenguaje.

### **2.2.5 El juego de reglas.**

La fase del nivel preescolar coincide con la participación de un nuevo tipo de juego: el de reglas. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

En todos los juegos de reglas hay que aprender a jugar, hay que realizar determinadas acciones y evitar otras. Así en los juegos simbólicos cada jugador podría inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones solo esbozadas, en los de las reglas se sabe de antemano lo que "tienen que hacer" los compañeros y los contrarios. Solo obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y, solo a medida que se hagan expertos, incorporaran e inventaran nuevas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permiten incorporarse al juego de otros, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no parece ante el niño preescolar como derivada entre jugadores, si no que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que solo existe una forma de jugar cada juego, lo que conocen. Y por superficial que este conocimiento sea, no sería legítimo alterar sus reglas.

Es necesario tener años de prácticas para llegar a descubrir que en cada lugar, barrio y colegio se puede jugar de un modo diferente, y que, el juego es más "verdadero" que otro.

De hecho, el propio lenguaje infantil indica la contraposición que espontáneamente realizan entre los juegos simbólicos y los de reglas. En el juego de canicas, tal y como lo practican hoy los niños pueden jugar a la "vero" (de verdad) o a la mentí (de mentira) como dijeron varios niños entrevistados: a la mentí es solo jugando que si se pierde no tienes que "pagar" bola; ya la veri que tienes que "pagar".

Jugar a que se juega, es decir, utilizar las propias reglas del juego para "fingir" una partida real, pero suspendiendo las posibles consecuencias negativas que se derivan de su aplicación.

La práctica profunda de la cooperación permitirá, por fin, tomar conciencia de que las

reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

El preescolar, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negación.

### **2.2.6 El juego de construcción.**

Este es un tipo de juego que esta presente en cualquier edad. En el primer año de vida del niño existen actividades que cabrían clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los de madera con los que hacen torres, etc.

El niño preescolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo. Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan diversas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo, se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

Psicólogos de orientaciones tan distintas como son Piaget, Erikson o Bruner coinciden en señalar el componente lúdico que tiene todo trabajo creador. Porque cuando se trabaja en algo que nos gusta, que moviliza nuestros verdaderos recursos, puede llegar a disfrutarse de un modo parecido a como los niños disfrutan del juego.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

### **2.2.7 El juego simbólico.**

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de acción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Indudablemente es el que mas interesa aquí por ser el predominante en la edad preescolar. Es el juego de "pretender" situaciones y personajes como si estuvieran presentes.

Fingir, ya se haga solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un modo nuevo de relacionarse con la realidad, de distorsionarla, de pegarla a sus deseos y de recrearla distinta en su imaginación.

Al jugar, el niño "domina" esa realidad por la que se ve continuamente dominado. Los animales y monstruos que le fascinan y gustan al mismo tiempo, se convierten en sumisas criaturas de su fantasía.

Hay que tener en cuenta que al dejar de ser bebe, las actividades de laso personas que le cuidan también se modifican. Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide que participe en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

La inagotable curiosidad que siente por esta realidad que le desborda solo es comparable a la función con la que se zambulle en este nuevo tipo de juegos: los de ficción.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Un interesante estudio c. Garvey (1979) sostiene que el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social. En apoyo a su afirmación se muestran los resultados de sus observaciones aparejas de niños (as) entre 2 y 5 años.

Los análisis de las conversaciones infantiles mientras jugaban muestran que desde edad temprana se diferencian claramente las actividades que son juegos de los que no son, y que, cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros. Y los "planes" o temas de juego, que permiten la coordinación de los diferentes papeles interpretados por cada jugador, son negociados en el curso de su puesta en escena, por simples que ellos fueran, desde las edades más tempranas.

La coordinación de acciones y papeles solo se logra, a una edad en la que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua referencia a lo que sucede "de verdad". De este modo surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles representados.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven solo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras

actividades más interesantes. Un simple palo se transforma en caballo, en espada o en la puerta de una casa.

Del mismo modo que para el pequeño lo importante no era el cajón sino la acción de abrirlo y cerrarlo, en los juegos de imaginación lo importante no son las cosas ni los objetos, sino lo que se puede hacer con ellos.

### Desde la práctica

## JUEGOS QUE FAVORECEN LA ADQUISICIÓN DEL APRENDIZAJE POR ÁREA EN EL PREESCOLAR.

Una escuela para la vida debe formar personas competentes que tengan la posibilidad de reconocer, analizar y resolver situaciones tanto conocidas como novedosas o complejas.

Para afrontar los retos cotidianos, y mejorar así la calidad de vida, se requiere competencias, es decir, habilidades, estrategias, conocimientos, actitudes y valores articulados con las dimensiones afectiva, social y cultural.

El currículo dirigido al desarrollo de competencias exige la articulación de diferentes áreas y disciplinas del conocimiento que posibiliten la comprensión de la realidad y sean útiles en la formación integral de las personas. Por ello las competencias parten de las necesidades básicas de aprendizaje de niñas y niños, y están organizadas en los siguientes ejes curriculares:

**MATEMÁTICAS:** implica la posibilidad de pensar lógicamente, afrontar y resolver situaciones problemáticas, identificar información, relacionar datos y anticipar soluciones para conocer, organizar, clasificar y cuantificar la realidad.

Para esa área se seleccionaron los siguientes juegos, los cuales favorecen el aprendizaje de los contenidos correspondientes a ésta.

### **JUEGO: BOLSAS CON BOTONES**

Número de jugadores: sin límite.

Edad: 5 años o menos.

Tiempo: 15 a 25 min.



Supervisión: preparar el material, marcar las líneas desde donde se tiran los botones y ayudar al conteo.

Material: 10 botones y 1 bolsa de papel grande para cada jugador, 1 marca para indicar la línea desde donde se tiran los botones.

Este juego implica habilidades para tirar y contar; los jugadores entran en competencia con los demás o consigo mismo, tratando de mejorar su puntería durante la competencia.

Se abren las bolsas y, con un peso adentro para que no se caigan, se colocan en una línea en el piso; entre bolsa y bolsa debe haber un espacio de unos 60 cm. Se marca una línea desde donde se tiran los botones, de acuerdo con la habilidad y la edad de los niños. Cada niño se para frente a su bolsa y tira los diez botones, tratando de que caigan dentro de su bolsa. Cuando todos hayan tirado toman cada uno su bolsa y cuenta en voz alta los botones que encuentra dentro de ella. Así sigue el juego hasta que cada niño mejore su puntería.

#### JUEGO: BÚSQUEDA DEL TESORO.

Edad: 4 años o mas.

Material: algún objeto para esconder, hojas de papel y lápiz para apuntar indicaciones.

Tiempo: 25 min.

Recomendaciones: procurar que sean los niños quienes piensen las "pistas". Orientarlos y apoyarlos anotando lo que ellos digan.

Se forman dos equipos, uno de ellos sale del salón mientras que el otro esconde algún objeto. Junto con el profesor formulan "pistas" para encontrar el tesoro.

Una vez escondido el tesoro y formuladas las "pistas", entra el equipo que salió.

Los niños del otro equipo les van dando las indicaciones necesarias pero sin señalar el lugar exacto: "tres pasos adelante, arriba, abajo, atrás, etc."

Se dan un tiempo límite para encontrar el objeto, si dentro del tiempo lo encuentran tendrán una nueva oportunidad para buscar el tesoro. Si no lo encuentran dentro del tiempo límite tendrán que ser ellos quienes escondan el objeto.

## JUEGO: TAPA AL INTRUSO

Edad: 4 años o mas.

Material: tarjetas de 20X30 cm. con 6 ilustraciones, 5 que pertenezcan a un mismo conjunto y una que no lo sea. Círculos de cartulina de aproximadamente 5 cm. de diámetro.

Tiempo: 30 o 35 minutos.

Recomendaciones:

- Variar el lugar en donde aparezca la ilustración "intruso".
- Tener cuidado para que los niños no se lastimen al poner los círculos sobre las tarjetas.
- Animar y apoyar a los niños que no participen.
- Variar los criterios para que las ilustraciones sean del mismo conjunto: tamaño, uso, color, forma, etc.
- Apoyar a los niños para justificar porque pertenecen o no cada cosa al conjunto.

El juego consiste en reconocer de entre varias figuras, aquellas que no correspondan al conjunto. Se acomodan los niños formando un círculo alrededor de la mesa o en el piso. Se pone al centro una por una las tarjetas. Aquel niño que reconozca primero la figura que no corresponda al conjunto deberá tapparla con un circulo de cartulina diciendo: "Intruso".

Para cada tarjeta se declara un ganador.

Después de tappar la figura deben decir: ¿Por qué la figura es diferente a las demás? y ¿cuál es el parecido entre las otras?

Si dos o más niños la tapan al mismo tiempo se considera como empate.

## **LECTURA Y ESCRITURA.**

Para el área de lectura-escritura se seleccionaron los siguientes juegos: gemelos en el zoológico, pescar al alfabeto y veo, veo.

**LECTURA y ESCRITURA:** considera el uso funcional de diversos lenguajes para que los alumnos comuniquen y conozcan pensamientos, sentimientos, ideas y creencias tanto en su lengua materna como en español, y para que disfruten al hablar, escuchar, leer y

escribir.

### **JUEGO: GEMELOS EN EL ZOOLOGICO**

Número de jugadores: sin límite, siempre y cuando sea un número par.

Edad: 3 -6 años.

Tiempo: 30 min.

Material: pedacitos de papel o tarjetas con dibujos y nombres de varios animales.

Supervisión: preparar el material y ayudar a formar las parejas.

Este juego de animales es apto para niños que apenas empiezan a leer y para los que aun no lo hacen, puede volverse muy ruidoso. Antes de empezar el juego se prepara una serie de papelitos o tarjetas, cada uno con un dibujo (una fotografía de revista, etc.) de un animal con su nombre escrito abajo: se necesitan dos de cada animal. Mezcle las tarjetas y deje que los jugadores tomen una.

Cada participante identifica su animal de zoológico por el dibujo o por su nombre y luego empieza a hacer el ruido que, según él, produce ese animal. Pueden darse cambios, tigres, pericos, leones, elefantes, etc. No importa que tipo de animales sean, el fin del juego es reunir parejas de animales iguales. Escuchando los ruidos que cada uno produce, cada jugador trata de encontrar a su pareja.

### **JUEGO: PESCAR AL ALFABETO**

Número de jugadores: sin límite.

Edad: 5 años o menos.

Tiempo: 25 -40 min.

Supervisión: preparar las letras y cañas de pescar, ayudar a los niños a pescar.

Material: Cuadros grandes de papel, cada uno con una letra del alfabeto (un alfabeto completo por cada tres niños), hilo, imanes, clips y palitos. Cada niño recibe una "caña de pescar" hecha con un palito y un hilo en cuyo extremo hay un imán. Los "peces" son representados por los cuadros de papel, y cada cuadro esta provisto de un clip. Se distribuyen los "peces" en el piso, en un área bastante grande y los niños pescadores se

sientan en la orilla con sus cañas. Uno por uno trata de pescar un pez y traerlo a la orilla; entonces levantan el cuadro y pronuncian la letra que esta escrita en él. Esta letra forma parte de su captura y el siguiente niño puede probar suerte.

Los niños que tienen dificultades con las letras pueden estimularse en tratar de buscar una letra igual a la anterior que pescaron, para ver si logra conocer la misma forma. Cuando termina la pesca, se mezclan todos los peces, y se tiran otra vez al piso para una siguiente ronda.

### **JUEGO: VEO, VEO**

Edad: 5 años o menos.

Tiempo: 30 min.

Recomendaciones: cuando los niños hayan comprendido las reglas del juego se les pide que sean ellos quienes continúen con la actividad.

Si los niños nombran cosas que empiezan con una sílaba distinta a la que se dio, la profesora pregunta: ¿eso con qué empieza? Se pretende que los niños inicien el nombre.

Si algún niño dice una sílaba equivocada; por ejemplo: manzana dice que empieza con "bu", la maestra pregunta: ¿cómo empieza mesa?

Después compara con la primera palabra.

Es conveniente realizar el juego con una sola clase de objetos. Ejemplo: vamos a jugar el veo, veo de las flores. La maestra pega en la pared algunos dibujos o recortes y dice a los niños: "de los dibujos que pegué van a adivinar cuál estoy viendo, les voy a decir como empieza su nombre", (por ejemplo, manzana). Veo, veo, una cosa que empieza con Man...

Los niños tratan de adivinar cuál es el objeto. Después se nombra la sílaba inicial de otra cosa.

### **CIENCIAS NATURALES**

Propicia que los niños expresen sus emociones de manera oral y corporal, distingan partes de su cuerpo y realicen acciones para el cuidado del ambiente.

Para esta área se seleccionaron los siguientes juegos.

## **JUEGO: COMPLETAMOS LA FIGURA**

Edad: 5 años o menos.

Tiempo: 40 min.

Supervisión: las ilustraciones se seleccionan de acuerdo al tema que se haya trabajando ese día.

- Se pueden hacer dibujos o usar recortes para elaborar el cartel.
- Se debe propiciar el uso de los sentidos para reconocer las partes faltantes.
- Apoyar a los niños para que identifiquen la forma y uso de cada parte. Se pone sobre la pared el cartel correspondiente.

Sobre una mesa o en el piso se ponen las partes faltantes de la ilustración, por ejemplo: si la ilustración es de una vaca se puede preguntar: ¿todas las partes que le faltan están sobre la mesa?

¿Para qué le sirven a la vaca (ejemplo) los cuernos? ¿Qué pasaría si la vaca no los tuviera?

¿De qué tamaño y qué forma tiene una vaca de verdad?, etc. Después de estas preguntas se le pide a cada niño que por turnos que pasen a poner la parte faltante. Entre todos opinan si es el lugar adonde debe ir y si esta en la posición correcta.

## **JUEGO: EL BAILE DE LA MANÉ**

Edad: 4 años o más.

Tiempo: 45 min.

Recomendaciones: Se pretende que los niños vayan señalando la parte del cuerpo correspondiente mientras la nombran.

Aclarar a los niños que el nombre de la parte del cuerpo se dirá terminándolo con e; caré por cara, pierné por pierna, etc.

Para hacer más divertido el juego pídeles que señalen partes del cuerpo que no estén cerca una de la otra o que resulten posturas incómodas o chuscas.

El profesor pide a los niños que formen un círculo.

El profesor (a) al centro del círculo va cantando mientras los niños hacen el

movimiento que indica la canción.

Si algún niño se equivoca, pasa al centro y reinicia la canción. Cuando en la canción no se indica en donde poner la mano todos deben palmear.

La canción es la siguiente:

El baile de la mané  
que lo baile, que lo baile  
el baile de la mané  
que lo baile quien lo ve.  
La mané se ira poniendo  
donde vaya yo diciendo  
la mané se va a poner .  
Una mané en la caré  
y la otra en la espaldé  
El baile de la mané  
que lo baile, que lo baile...  
La mané se irá poniendo  
donde vaya...  
una mané en la orejé  
y la otra en la naricé.

### **JUEGO: DESCUBRIENDO CON LAS MANOS**

Edad: 4 años o más.

Tiempo: 50 min.

Material: canicas, gises, pelotitas de papel, pedacitos de madera, etc. Una pañoleta o trapo limpio. Recomendaciones: hay que preparar los materiales con anticipación tratando que sean conocidos por el niño.

- Tener objetos variados en consistencia para estimular el sentido del tacto.
- No utilizar cosas que puedan dañar o lastimar a los niños.

El profesor debe pedir a los niños que se sienten formando un semicírculo al frente de la mesa. Sobre la mesa coloca los objetos y les solicita a los niños que le digan como se llama cada uno. Les debe permitir que los palpen y observen. Después se pide a alguno de los niños que pase al frente, le venda los ojos y le da alguno de los objetos pidiéndole que le diga lo que es. Los demás niños deberán decirle si acerló o no. Se repite el mismo procedimiento con los demás niños.

## **CIENCIAS SOCIALES**

Propicia una actitud crítica ante la vida personal, familiar, social y cultural que se desarrolla en diversos espacios geográficos y a través del tiempo.

Para esta área se seleccionaron los siguientes juegos.

### **JUEGOS MAGNÉTICOS**

Edad: 6 años o menos.

Tiempo: 35 min. o más.

Material: 1 imán, lápiz, cartoncillo, crayones o colores, alfileres, cinta adhesiva.

Recomendaciones: apoyar a los niños para que intercambien opiniones.

- Aprovechar la actividad para reflexionar sobre cantidades, los letreros que tiene, etc.
- apoyarlos para inventar historias o contar algún acontecimiento de la comunidad.

Previamente elaborar sobre el cartoncillo, un dibujo grande de la comunidad, procurar que cuente con los elementos más importantes, pueden ser la iglesia, escuela, tienda, las casas de los alumnos, el río, etc. No olvides los caminos. Hacerlo muy atractivo, con muchos colores, puedes poner el nombre de cada uno de los elementos y titularlo con el nombre de la comunidad.

Con otros cartoncillos haz algunos dibujos pequeños de personas animales o medios de transporte, de tal forma que entren en los caminos y las carreteras en la parte inferior del dibujo pégalos una cinta adhesiva, un alfiler o un pequeño trozo de alambre o metal.

Consigue un imán y fíjalo a una tira de cartoncillo.

Pedir a los niños se sienten alrededor del salón, formando un círculo, así todos podrán ver el juego.

Colocar el dibujo de la comunidad en medio de los niños y comentar con ellos sobre el dibujo, los elementos que tiene, los colores, etc.

Mostrarles las figuras pequeñas y decirle a los niños que van a hacer un recorrido por la comunidad. Colocar el imán bajo el dibujo con la tira de carloncillo y dirigirlo. La figura pequeña se pone sobre el imán. Pregúntales hacia donde les gustaría que fuera. Inventar historias para hacerlo más divertido.

### **JUEGO: ANIMALES ESCONDIDOS**

Edad: 4 años o más.

Tiempo: 30 min.

Material: tarjetas con dibujos o recortes de animales. Pueden ser figurillas de plástico.

Recomendaciones:

- Procurar que la cantidad de objetos o tarjetas sea suficiente para todos los niños.
- Se deben tener dos tarjetas o figurillas con el mismo animal cuando el grupo sea pequeño, tres o más cuando sea grande.
- Invitar y apoyar a aquellos niños que no se animen a participar

La Profesora esconde las figuras de animales dentro del salón. Después se pide a los niños que los busquen y al encontrarlos deben imitar el sonido correspondiente. Por ejemplo: si encuentran un gato deberán hacer "miau", "miau", etc.

Los niños que encuentren animales del mismo tipo deberán juntarse entre si. Cuando todos los niños hayan encontrado un animal y se hayan juntado en grupos se volverán a esconder las figuras.

### **JUEGO: DOMINÓ DE MEDIOS DE TRANSPORTE**

Edad: 4 años o más.

Tiempo: 40 min.

Material: cartas con ilustraciones de medios de transporte dibujadas o recortadas.

Recomendaciones:

- ubicar a los niños de tal manera que puedan ver con facilidad las cartas que se van



poniendo sobre la mesa.

- Observarlos y ayudarlos para que coloquen en forma correcta las figurillas

Se juega con el dominó convencional.

Antes de iniciar el juego deben ponerse de acuerdo entre todos sobre las reglas a seguir. Se reparten cantidades iguales de cartas a cada niño. Las sobrantes se ponen juntos boca abajo sobre la mesa. Cada niño por turnos deberá poner la carta con la figura correspondiente a la que esté sobre la mesa. En caso que no tenga una carta con la figura de alguno de los extremos de la fila que vaya formando, deberá tomar de los sobrantes o pasar su turno al siguiente jugador.

Gana quién termine primero con sus cartas.

Para complementar las sugerencias teóricas con respecto a la solución del problema, se realizaron algunas entrevistas al colectivo escolar y a algunos compañeros del magisterio que han propuesto alternativas de solución. Entre estas se encuentra la del profesor Juan Landero Ramírez, la de las Profesoras Magdalena de la Cruz, Libia Cano García y Rosa Manzo Noverola. Sugirieron que para la solución del problema que se presenta es necesario recurrir a las actividades lúdicas, ya que es una de las formas o métodos más apropiados para que los educandos pongan interés en las actividades escolares y a la vez aprendan; sobre todo en edad preescolar. A los niños les gusta desplazarse, estar en movimiento constante, palpar objetos, descubrir cosas nuevas, etc. y que mejor que sea a través del juego. Si al niño se le pone a escribir planas es lógico que no se interese por lo que hace, si se le dan actividades que a él no le llaman la atención; sino todo lo contrario es allí donde se torna su ambiente fastidioso.

De acuerdo a las sugerencias expresadas por el colectivo escolar y los teóricos acerca del tema para controlar esta problemática de aprendizaje es necesario que los docentes no enseñen a los alumnos de manera tradicional, que los motiven despertando el interés del grupo, apoyándolos cuando sea necesario, interviniendo si ellos nos lo solicitan para enriquecer su aprendizaje. Siguiendo lo que ellos exponen propongo mi alternativa de innovación: la aplicación de juegos, pero no cualquier tipo de actividades lúdicas. Solo aquellas que propicien en el educando un aprendizaje significativo.

En la realización de las distintas actividades que se llevaran a cabo, intervendrán los elementos que estén involucrados en el aprendizaje como son el docente y los alumnos.

### **2.3 Planificación.**

Para la aplicación de la alternativa de solución se elaboró previamente un plan de trabajo en el cual se señalan las actividades a realizar durante el curso escolar, la duración que tendrá cada acción, quiénes participarán y el tipo de material a utilizar en cada sesión por parte de los involucrados.

## **CAPÍTULO III**

### **APLICACIÓN DE LA ALTERNATIVA**

#### 3.1 Ejecución de plan de trabajo y novela escolar

Con base en las actividades planeadas para la solución del problema, se aplicaron las siguientes acciones lúdicas las cuales fueron contempladas en el plan de trabajo permitiendo en los educandos un aprendizaje significativo.

Al trabajar con los juegos "bolsas con botones", Tapa al intruso", "gemelos en el zoológico", "pesar al alfabeto", "contemplamos la figura", "descubriendo con las manos", "dominó de los medios de transporte", y "animales escondidos", los sujetos involucrados en la realización de estos, desarrollaban la actividad de acuerdo con las instrucciones que les proporcionaba, como respetar turnos, reglas, formar equipos, animar a sus compañeros a continuar participando y tener cuidado para no lastimarse, lo cual permitía que se lograran los objetivos planteados.

En las actividades lúdicas "bolsas con botones" el logro alcanzado fue la habilidad que tuvieron los niños para tirar y contar, "Tapa al intruso" lograron identificar algunas figuras geométricas, "gemelos en el zoológico" se familiarizaron con la lectura, "pescar el alfabeto" conocieron las letras del alfabeto, "completamos la figura" identificaron las partes que conforman a los animales, "descubriendo con las manos" conocieron las características de algunas frutas, "dominó de medios de transporte" identificaron los diferentes transportes que hay en su localidad y "animales escondidos" se propició la comunicación en los alumnos.

Para llevar a cabo los juegos con los niños se utilizaron los siguientes recursos: botones, bolsas, mesa, tarjetas, círculos, pedazos de papel, tarjetas con dibujos y nombres de animales, cuadros de papel con letras del alfabeto, hilo, imanes, clips, palitos, carteles, pizarrón, cinta, recor1es, frutas, pañuelo, cartas con ilustraciones de medios de transporte, hojas blancas. Sabemos que para realizar alguna actividad que favorezca el aprendizaje en los niños de edad preescolar es necesario contar con materiales ilustrados, llamativos y vistosos para los niños, a la vez que puedan palparlos y observarlos.

En la aplicación de las actividades lúdicas "búsqueda del tesoro" se presentaron algunos obstáculos: al formar los equipos no se ponían de acuerdo ya que algunos querían

estar en el mismo equipo y al dar indicaciones sin señalar el lugar exacto hacían lo contrario; en el juego "veo, veo" los niños se mostraron poco interesados por lo que no se logró el objetivo planteado; en la canción "el baile de la mané" a los niños se les dificultaba realizar las acciones que indicaba la canción debido al cambio de vocales; en el de "juegos magnéticos" los alumnos se mostraron aburridos y apáticos. Los obstáculos mencionados se resolvieron aplicando otro juego que despertara en los niños interés, participación y sobre todo que fueran propicios para su aprendizaje.

### **3.2 Evaluación de la alternativa**

Al realizar los juegos con los niños del preescolar "Niños Héroes" se pudo observar que durante el proceso de aplicación se presentaron situaciones y sucesos que en su mayoría facilitaron el logro de propósitos y metas que deseaba tuvieran los educandos. Cuando se realizaban las actividades mencionadas en el capítulo anterior con los niños, éstos se mostraban interesados, atentos, participativos, estaban en comunicación continua con sus compañeros y la docente, lo que aprendían lo reflejaban al estar en situaciones complejas para ellos (identificar sus nombres, figuras geométricas, leer algún cuento, etc.).

Para llevar a cabo esta actividad se utilizó el diario de campo como parámetro que permitiera medir el éxito de la alternativa aplicada. Este instrumento sirvió para recopilar información sobre el cambio de aprendizaje que obtuvieron los educandos a través de las actividades lúdicas. A continuación se presentan las gráficas que muestran la eficacia de los resultados obtenidos.

#### **1.-juegos matemáticos que favorecen el aprendizaje**

De los tres juegos seleccionados para mejorar el aprendizaje de los alumnos en el área de matemáticas había uno en el que los niños no se ponían de acuerdo al juntarse en equipos y al dar indicaciones. Este es: búsqueda del tesoro.

#### **2.- Juegos de lectura y escritura que favorecen el aprendizaje.**

En el juego "veo, veo" no se logró el objetivo planteado, ya que los educandos se

mostraron poco interesados al realizarlo. Aquí se puede apreciar que en cuanto a esta asignatura hay un mejor aprendizaje.

### 3.- Juegos de ciencias naturales que favorecen el aprendizaje.

Los juegos que dieron mejores resultados en esta asignatura. En la actividad lúdica que presentaron dificultad los alumnos fue en "el baile del mané". Los niños no podían realizar las acciones que a canción indicaba debido al cambio de vocales.

Se puede observar que la actividad lúdica "juegos magnéticos" tuvo poco éxito pero esto no significa que los educandos no hayan adquirido conocimientos con respecto a esta asignatura.

Tomando en cuenta los propósitos contemplados en esta investigación se considera que los resultados obtenidos fueron satisfactorios, es por ello que para concluir con este apartado se puede afirmar: que al aplicar los juegos se cubrieron los objetivos propuestos y para confirmar qué tan eficaces resultaron.

Es evidente que de las actividades lúdicas que se utilizaron para favorecer aprendizaje en los alumnos de preescolar sólo el 94% de éstas dio resultados favorables. Por lo que queda claro que algunos de los juegos no cumplieron en su totalidad con las expectativas.

## CONCLUSIONES

Determinar una estrategia de observación e intervención educativa a través del juego para el nivel preescolar, requiere de una sistematización teórica, que permita sugerir la organización de escenarios de juego y conocer las diversas intervenciones que los adultos pueden realizar durante la experiencia lúdica, además de tener en consideración los materiales que motivan la representación de sucesos en los diversos tipos y formas de juego y conocer las acciones lúdicas que son características de cada etapa de desarrollo del niño. Todo ello, con la finalidad de potenciar tanto los aspectos cognitivos como los socioafectivos.

Por lo antes mencionado, la propuesta se realiza desde una visión educativa, a través de la cual se considera que la escuela contribuya creando escenarios lúdicos; así mismo, el docente puede y debe convertirse en un investigador de su propia práctica y que los niños adquieran sus conocimientos, habilidades y madurez psicológica en contextos ricos en comunicación, tolerancia, amistad y cooperación y no se diga en contacto con el marco sociocultural e histórico de la comunidad en la que viven. En esta investigación se sostiene que el juego es un buen instrumento pedagógico para ser incorporado al modelo educativo como actividad al servicio del desarrollo cognoscitivo y socioafectivo del niño; por medio de las actividades lúdicas el pequeño une el conocimiento de los otros con la adquisición de habilidades, por medio de la práctica de comunicarse, de aprender y de hacer cosas divertidas con ellos.

Algunas opiniones de autores con referencia a la solución del problema de aprendizaje: Jerome Bruner por ejemplo, sostiene que el desarrollo integral del niño es lo más importante y ello puede realizarse por medio de la relación que se establece entre juego, pensamiento y lenguaje.

Piaget sustenta: lo que interesa es la creación de nuevos pensamientos que no estén preformados, que no sean predeterminados por la maduración del sistema nervioso ni por encuentros en el medio ambiente, sino que estén contruidos dentro del individuo mismo.

Chateau menciona que el niño realiza el juego por placer en donde la personalidad se ve reforzada a partir del comportamiento lúdico y no constituye un fin en si mismo, sino que es un medio eficaz para educar al niño.

Después de un largo proceso de investigación acerca de las actividades lúdicas como

método didáctico para el aprendizaje en niños de edad preescolar, se comprobó la hipótesis que había planteado con anterioridad, ya que efectivamente el juego es un recurso indispensable y valioso para llevar a cabo el proceso enseñanza- aprendizaje. El grado de probabilidad fue bastante alto, de un 94%, el restante que es el 6% lo defino como limitaciones, las cuales se presentaron en la comprobación.

Los juegos que dieron resultados exitosos al momento de aplicarlos fueron: bolsas con botones, tapa al intruso, gemelos en el zoológico, pescar el alfabeto, completamos la figura, descubriendo con las manos, animales escondidos y dominó de los medios de transporte, por lo tanto se puede concluir que la aplicación de la alternativa dio buen resultado sobre la problemática planteada con la cual se logró que los educandos obtuvieran un mejor aprendizaje, estuvieran activos, entusiasmados y atentos.

Cada uno de los propósitos que se plantearon en la alternativa de innovación fue alcanzado. Los alumnos tienen nociones matemáticas como la clasificación, seriación y conteo, identifican algunos números, han aprendido a formar sílabas y palabras, conocen y valoran el medio en el que viven, se socializan, conviven con niños de su edad y respetan reglas las cuales son importantes para vivir en sociedad.

## BIBLIOGRAFÍA

Branderth p. Gyles, Juegos Para Niños, Una Deslumbrante Galaxia de Entretenimiento, Ediciones S. A. de C. V., México, 1989. 166 pp.

Bruner Jerome, Antología Básica, El Juego en: Juego, Pensamiento v Lenguaje, México, alianza. 1986. 113 pp.

Cabrera Angulo Antonio, El Juego En Educación Preescolar: Desarrollo Social y Cognoscitivo del Niño, México, UPN, 1995. 102 pp.

Carr Wilfred y Stephen Kemmis. Teoría Critica de la Enseñanza. Barcelona Martínez Roca. 1988. 232 pp.

Chateau Jean, Por qué Juega el Niño: En Psicología de los Juegos, Buenos aires, Kapelusz, 1987. 172 pp.

Diccionario de las Ciencias de la Educación, Editorial Santillana, S. A. de C. V., Madrid, España, 1995. 1492 pp.

Erikson H. E. Juego y Actualidad en: Juego y Desarrollo, México, ED., Critica Grijalbo. 1988. 128 pp.

Fichas de juegos, Conafe, Preescolar Comunitario. México. 1997.

García Silicia J., Psicología Evolutiva y Educación Infantil, Aula XXI, Santillana. 1986. 281 pp.



Leif J. y L. Brunelle, La Verdadera Naturaleza del Juego, Buenos Aires, Kapelusz, 1978.  
Pág. 316 pp.

Moyles, El Juego en la Educación Infantil y Primaria, Madrid, Morata, 1990. 78 pp.

Piaget Jean, La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje, México, 1995. 199 pp.

Ramsey y Bayles. Valores y propósitos del juego, México, Paidós, 1989. 281 pp.

UPN. Contexto y valoración de la Práctica Docente. Antología. México (1995). 1ª Ed. 123 pp.

----- El juego. Antología. México. (1995). 1ª Ed. 368 pp.

----- Investigación de la Práctica Docente Propia. Antología. México. (1995).  
109 pp.

----- Mecanismos. Procesos y Estrategias de Titulación, Lic. En Educación, Plan  
94, Unidad 042, CD. Del Carmen, Campeche. México. 54 pp.

Vigotsky L. S. El papel del juego en el desarrollo del niño. Barcelona, Critica, 1988. 61 pp.