

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTE

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 042

***"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN
EL APRENDIZAJE DEL NIÑO PREESCOLAR"***

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN

Plan '94 Presenta

DELMA OLIVIA CAMPOS REYES

CIUDAD DEL CARMEN, CAMPECHE 2004

DEDICATORIA

**Agradezco a Dios
por permitirme concluir
mis estudios satisfactoriamente,
por darme la vida, la salud
Y los medios económicos que hicieron posible
poder culminar con esta etapa de mi
superación personal.**

**Mi más sincero agradecimiento
para mi hija y mi esposo por su
apoyo brindado durante estos años
de estudios.**

INDICE

I. INTRODUCCIÓN

II. DESARROLLO DEL TRABAJO

2.1. Generalidades y antecedentes del juego

2.2. Naturaleza del juego

2.3. Teorías del juego

2.4. Los juegos según el desarrollo cognitivo del niño

2.5. La Familia y el niño de 0 a 7 años

2.6. La escuela y el niño preescolar

2.6.1. Algunos métodos de enseñanza en el nivel preescolar

2.7. El juego en el aprendizaje del niño preescolar

III. CONCLUSIÓN

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

La educación escolar es un proceso a través del cual los niños, adolescentes y adultos sistematizan la amplia gama de conocimientos adquiridos en el medio social donde se desenvuelven, pero también adquieren nuevos conocimientos que les serán útiles en el transcurso de su vida diaria.

Actualmente la educación escolar en nuestro país, esta dividida en niveles, comenzando por el **preescolar (jardín de niños), primaria, secundaria, bachillerato, licenciatura y posgrado**. Y es precisamente en el nivel de preescolar en donde se desarrolla este trabajo.

Esta Tesina en su modalidad de ensayo, está titulada: **"El juego como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar"** y se refiere a la importancia que tiene el juego en el proceso de adquisición de conocimientos de los niños cuando ingresan al jardín. Este trabajo está estructurado en tres partes: Introducción, Desarrollo y Conclusión, pero es en la segunda parte donde se plantea el desarrollo del contenido.

Primeramente se presentan aspectos generales del juego, en donde se dice que ésta actividad no es exclusiva de los niños, aunque son quienes más lo practican, pues desde que nacen empiezan a jugar. El juego es una actividad de gran relevancia para el aprendizaje asistemático y sistemático al grado que muchos investigadores han realizado trabajos para demostrar su valía. Así tenemos que Bühler, dice que el juego es una etapa de evolución total del niño, en tanto que ésta es espontánea y no toma sus objetos de las disciplinas educativas.

El juego es una actividad que permite a los niños desarrollar habilidades físicas y psíquicas y por tal razón se ha considerado como un medio de aprendizaje en el contexto escolar, sobre todo en los jardines de niños.

Seguidamente se presenta una cronología de los estudios que se han hecho referente al juego, esto, sobre todo, con la intención de encontrar explicaciones acerca del por qué los animales y seres humanos juegan durante toda su vida, sobre todo en la etapa infantil.

Como tercera parte del trabajo se habla de algunas teorías del juego, entre las que se citan:

1. Las teorías del exceso de energía
2. Las teorías de la relajación
3. La teoría de la práctica o del ejercicio
4. La teoría de la recapitulación

La primera, se refiere a la necesidad que tienen los niños de consumir los excesos de energía que poseen; la segunda nos dice que el organismo después del consumo de energía, necesita recuperarse y que lo puede hacer a través del descanso; la tercera, según K. Groos el juego es necesario para la maduración Psicofisiológica y que es un fenómeno ligado al crecimiento; y la cuarta, según Vigotski, el juego es una actividad social, en donde se requiere una interacción entre individuos (niños) para adquirir papeles que son complementarios del propio.

Como cuarta parte de este ensayo, se señalan las etapas del desarrollo cognitivo, según Piaget, con la intención de señalar el momento en que el niño empieza a jugar.

Después se describe cómo la familia influye en todos los aspectos de la integración social del niño, así como en la adquisición de su personalidad.

Continuando con la descripción del contenido del trabajo se citan los antecedentes del Jardín de niños y algunos métodos de enseñanza en el nivel preescolar, entre los cuales tenemos:

- El método de Froebel
- El método Montessori
- El método Decroly
- El método Freinet

También se enfatiza la importancia que tiene el Juego en el aprendizaje del niño preescolar, pues se puede decir que es el motor de su desarrollo intelectual y emocional.

Por último se sugieren algunos juegos que se pueden realizar de acuerdo a las etapas de desarrollo del niño.

II. DESARROLLO DEL TRABAJO

2.1 Generalidades y antecedentes del juego

Todo ser humano alguna vez ha experimentado el placer de jugar y por lo mismo siente el deseo de seguirlo haciendo desde que nace hasta que se muere, tan es así que para cada etapa de la vida se han creado diferentes juegos. Así sabemos que existen juegos para niños, adolescentes, jóvenes adultos, adultos y personas mayores; también existen juegos clasificados para el sexo femenino y masculino. Pero principalmente el juego se les atribuye a los niños, ya que se considera que es una actividad propia de esa etapa de la vida humana que lo diferencia de los adultos, y dado que le prestan gran interés, algunos autores, entre ellos W. Stern, lo han etiquetado como "juegos serios". Así también, Ch. Bühler, dice que "el juego es una etapa de la evolución total del niño, en tanto que esta es espontánea y no toma sus objetos de las disciplinas educativas."¹

Durante la infancia el niño practica juegos que van evolucionando a la par con su desarrollo psicomotriz. "En el primer estadio se manifiestan los juegos estrictamente funcionales, luego aparecen los juegos de ficción, de adquisición y de fabricación".²

Los **juegos funcionales**, consisten en movimientos simples como mover los brazos, piernas, dedos, etc., entre los **juegos de ficción**, están las muñecas, montar un palo como si fuera un caballo, etc., en los **juegos de adquisición**, el niño es todo ojos y oídos, pues mira, escucha, percibe y comprende cosas y seres, escenas, imágenes, etc. y en los **juegos de fabricación**, el niño combina

¹ Universidad Pedagógica Nacional. Salud Y Educación Física. Antología básica., p 96.

² Idem.

objetos, los modifica y los transforma para crear otros.

El juego para el niño es un medio de aprendizaje, mientras que para los adultos el juego, puede ser un trabajo bien remunerado (es el caso de los deportistas profesionales) o como lo conciben la mayoría de las personas: un espacio de tiempo para la relajación física y mental.

El juego para que sea juego debe ser recreativo y sobre todo actividad agradable, aun cuando sea *modus vivendus*, pues cuando pierde estas características pierde el atractivo.

El juego, no es algo que no requiera esfuerzo, contrariamente al trabajo cotidiano, puede exigir y liberar cantidades de energía mayores que las que se utilizan en el desempeño de tareas obligatorias.

En particular, el juego no consiste en restablecer el equilibrio entre aptitudes puestas a prueba de una manera desigual como los desgastes motrices después del trabajo intelectual.

El bienestar que causa de golpe el juego corresponde aun período en el que nada tendrá valor fuera de las incitaciones, íntimas o exteriores, que se relacionan con el ejercicio de aptitudes habitualmente, recortadas de acuerdo a las necesidades de la existencia.

Los juegos de los adultos siempre están reglamentados, por lo que muchas veces se requiere de una capacitación o reeducación, situación que en ocasiones los hace demasiado rígidos y por lo mismo poco atractivos como diversión, pero en contraste los niños practican juegos en donde involucran a los adultos en actividades relajantes e indiferentes, en donde el único fin que se persigue es la convivencia.

"El juego es, sin duda, una infracción a la disciplina o a las tareas que imponen al hombre las necesidades prácticas de su existencia, las preocupaciones por su situación y por su persona. Pero el juego supone esas disciplinas y tareas, en lugar de negarlas o de renunciar a ellas. El juego se disfruta, en relación a éstas, como un respiro y un nuevo impulso".³

El juego de los niños normales, difiere mucho del juego de los adultos, ya que los pequeños no realizan los juegos con fines terapéuticos, sino espontáneamente en forma jubilosa o apasionada que tiende a probar todas las posibilidades de la función.

En la actualidad el juego como actividad lúdica de aprendizaje escolar esta siendo tema de investigaciones científicas, pues se conocen sus condiciones, los beneficios que aporta al aprendizaje asistemático y sistemático, pero no se ha podido definir con precisión, pues con la palabra en sí englobamos una gran cantidad de actividades y conductas que presentan muchas diferencias entre ellas. Sin embargo en lo que coinciden los investigadores del desarrollo psicomotriz, es en que el juego, es un acto que realizan los seres humanos, al igual que los animales irracionales desde las primeras etapas de sus vidas, infiriéndose que lo hacen con fines de preparación para la supervivencia.

2.2. Naturaleza del juego

Ver jugar a los niños es envidiable, pues a como se pueden convertir en superhombres, pueden darle vida a objetos inanimados o transformarse en ellos.

Actualmente los estudiosos de la conducta humana atribuyen una gran importancia al juego en el desarrollo del niño, sosteniendo que es una actividad necesaria para un crecimiento sano. Pero aunque el juego en el ser humano se

³ Ibidem

puede considerar natural para un aprendizaje asistemático, la Psicología, durante largo tiempo, desconoció el juego del niño, porque los estudios estaban enfocados hacia el comportamiento de los animales. Aunque se cree que desde la época de Aristóteles, el juego, ya se utilizaba con fines educativos, son los pedagogos clásicos, entre los que destacan: Rabelais, Montaigne, Rousseau y Locke, quienes señalaron la importancia del juego infantil, pero sin estudiarlo profundamente.

"El primer estudio serio del juego fue, en realidad, el que Groos consagró a los Juegos de los animales, en 1896; a ello siguió un estudio del mismo autor sobre los juegos humanos, en 1899, pero se confundía con los cuadros ya establecidos para el juego del animal. Y esta concepción del juego infantil como actividad prolongatoria del juego animal la encontramos hasta en Claparede: se subrayan en primer lugar las tendencias, las necesidades; la actividad lúdica, es considerada como la expresión de tendencias diversas, de necesidades múltiples, cada una de las cuales explica un tipo de juego. El juego, es, pues, ejercicio de las tendencias, "preejercicio", como decía Groos, y prepara para la vida formal en donde estas tendencias encontrarán su lugar de aplicación natural.⁴

"En 1937, Decroly, aplicó el juego para facilitar el aprendizaje de niños con problemas mentales y de interrelación. Veinte años más tarde Freinet promovió el método de enseñanza basada en el entusiasmo, la iniciativa, el espíritu de creatividad que caracteriza ala actividad lúdica.

A partir de la década de los años cincuenta del siglo pasado, se fomentan las investigaciones acerca de la relación entre jugar y aprender. Ya no existen dudas respecto al papel fundamental del juego en la educación. El juego integra actividades de percepción, actividades sensoriomotoras, actividades verbales y actividades donde e relaciona el conocimiento del mundo de los objetos y de los

⁴ Ibid. P 104

seres vivos con un alto contenido de afectividad”⁵

A los psicoanalistas, se les debe reconocer el mérito de continuar estrechamente los estudios acerca de los juegos infantiles. Como es el caso de los médicos que con el afán de encontrar y solucionar los problemas de sus pacientes, emplearon el juego para descubrir complejos ocultos. Continuando con la cronología del juego, se infiere que en los años setenta del siglo pasado cobra gran importancia en el aprendizaje escolar, particularmente en el nivel preescolar, al grado que han surgido algunas teorías para explicar su origen y significado.

2.3. Teorías del juego

Intentando explicar el juego mediante la evolución, han surgido dos teorías opuestas: una invocando el pasado y la otra el futuro.

Stanley Hall, nos dice que variando con la edad, los juegos son una reviviscencia de las actividades que el transcurso de las civilizaciones ha hecho que se sucedieran en la especie humana. Los instintos de caza o de guerra, por ejemplo, surgen a su vez en el crecimiento psíquico del niño, trayendo consigo, incluso, la reinención de técnicas primitivas, como las de la honda o del tiro al arco. La llamada reproducción de la filogénesis por la ontogénesis aplicada, no sin dificultad a la simple sucesión de las formas anatómicas en el embrión, se hace todavía más inverosímil cuando se trata de asimilar a las etapas de la civilización aquellas que su desarrollo espontáneo hace recorrer al psiquismo del niño, pues la unión debe ser necesariamente biológica. Asimismo, con la herencia de los caracteres adquiridos, que esta lejos de ser demostrada, habría que admitir la de los sistemas complejos, herencia en los que están implicados simultáneamente los gestos y los instrumentos que les corresponden. Pero, si el organismo fuera capaz

⁵ Universidad Pedagógica Nacional. El juego. Antología p. 101

de fijar semejantes combinaciones, ¿cómo lograría su estabilización biológica no ser un obstáculo para esta renovación de la técnica, a veces tan rápida, y sin la que no habría historia humana?

En realidad, la hipótesis de una recapitulación casi automática -por parte del niño de las épocas vividas por sus antepasados proviene de una vieja confusión entre lo biológico y lo social, que lleva a imaginar el comportamiento del individuo como la consecuencia inmediata -y en cierta manera mecánica- de su constitución Psicofisiológica. Ahora bien, el medio, inevitablemente, impone sus instrumentos, sus objetos, y sus temas a la actividad de un ser, y, cuando se trata del hombre, el medio social se superpone al natural para transformarlo poco a poco hasta llegar prácticamente a sustituirlo. Cuanto más pequeño sea el niño, cuantos más cuidados necesite, más dependerá de éstos. Toda semejanza auténtica entre sus juegos y las prácticas de otra época tiene su origen en una de esas tradiciones que el adulto puede haber olvidado; pero que se transmite entre los niños de una manera tan persistente como sutil".⁶

Por otra parte, Rubin, Fein y Vanderberg (1983), consideraron que las teorías del juego 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 ejercicio
4. la teoría de la recapitulación.

1. Las teorías del exceso de energía, se basan en que los niños pueden jugar hasta quedar extenuados, lo cual equivaldría al trabajo fatigoso de los adultos, pero con la diferencia que los primeros se fatigan por placer y no por obligación, pues el juego les sirve para gastar el exceso de energía y también para

⁶ Ibid. P. 98-99

la conservación o el aumento de aptitudes.

2. Las teorías de la relajación, pueden considerarse opuestas o complementarias de la primera, si se toma en cuenta que después de la realización de actividades difíciles el organismo necesita recuperarse lo cual puede lograrse mediante el descanso o a través de juegos que impliquen actividades sencillas de ejecutar.

3. La teoría de la práctica o del ejercicio, formulada por Kart Groos, sostiene "que el juego es necesario para la maduración Psicofisiológica y que es un fenómeno ligado al crecimiento. El juego consistirá en un ejercicio preparatorio o un preejercicio para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlos de una manera completa"⁷

4. La teoría de la recapitulación, según Vigotski, el juego es una actividad social, en donde se requiere de la interacción entre individuos (niños) para adquirir papeles que son complementarios del propio. Este investigador se refiere principalmente al juego simbólico, el cual consiste en darle a los objetos un significado (vida).

En esta síntesis de las teorías acerca del juego se puede apreciar una gran variedad de puntos de vista y sobre todo el interés que ha despertado esta actividad entre los investigadores del comportamiento humano.

2. 4 Los juegos según el desarrollo cognitivo del niño

La teoría Psicogenética de Jean Piaget, divide por etapas el desarrollo cognitivo de los seres humanos, estas etapas son:

⁷ Ibid. P. 14

1. Etapa Sensoriomotriz, que abarca de 0 a 2 años
2. Etapa Preconceptual o Preoperatorio de 2 a 7 años
3. Etapa de las Operaciones Concretas, de 7 a 11 años
4. Etapa de las Operaciones Formales: la adolescencia, de 12 años en adelante:

1. La Etapa Sensoriomotriz esta dividida en seis estadios que son:

1.1 Uso de los reflejos (primer mes de vida).

Este estadio se caracteriza por el uso o ejercicio de los reflejos, como el llanto, la succión y las variaciones del ritmo respiratorio. El uso repetitivo de los reflejos, combinado con la maduración neurológica y física tiende a formar los primeros hábitos.

1.2. Primeros hábitos y reacciones circulares primarias (de 1 a 4 Y 2 meses).

Cuando los movimientos voluntarios reemplazan lentamente a la conducta refleja, las respuestas adquiridas accidentalmente se convierten en nuevos hábitos sensoriomotrices. La experiencia se conecta estrechamente con el ambiente que estimula la reacción y la repetición. La reacción circular primaria suministra una pauta de organización, un esquema mediante el cual dos o tres factores se organizan en una pauta de relación.

1.3 La reacción secundaria, coordinación de la visión y la prensión (4 Y 2 a 9 meses).

Entre el cuarto y el noveno mes, la conducta del niño continúa desarrollando formas familiares de experiencia. El aparato sensoriomotor es capaz de incorporar solo los hechos a los cuales ha llegado a acostumbrarse. El objetivo fundamental de este estadio en su conducta es la retención. Una vez realizado, el desarrollo intelectual estimula tres nuevos procesos de la conducta: imitación, el juego y el

afecto. La principal característica o mayor logro de este estadio es la permanencia del objeto.

1.4. Coordinación de esquemas secundarios y su aplicación a nuevas situaciones (9 a 12 meses).

Los modos familiares de las actividades sensoriomotrices se aplican a nuevas situaciones, realiza experiencias con objetos nuevos; prueba y experimenta nuevas maneras de manejarlos. El niño adopta nuevas actitudes y nuevos objetos de la experiencia a los esquemas adquiridos previamente

1.5 Diferenciación de esquemas de acción mediante las reacciones circulares <<terciarias>>; descubrimiento de nuevos medios 12 a 16 meses)

El juego se convierte paulatinamente en una función expresiva del niño en desarrollo y consiste fundamentalmente en la repetición aprendida como ocupación satisfactoria para el individuo.

1.6. Primera internalización de esquemas y soluciones de algunos problemas por deducción o invención de nuevos medios (12 a 24 meses), mediante combinaciones mentales.

Hay un desplazamiento que pasa de las experiencias sensoriomotrices reales a una reflexión más acentuadas de las mismas. El niño posee una capacidad inicial de recordar sin tener que repetir una actividad con su sistema sensoriomotor, el proceso imitativo implica un predominio de un modelo ambiental.

2. La segunda fase o período llamado Preconceptual o Preoperatorio (2 a 7 años)

Esta fase tiene dos estadios que son:

2.1 La función simbólica (2 a 4 años)

Junto a la simbolidad de representaciones elementales y gracias al desarrollo del lenguaje, que le permitirá al niño adquirir una progresiva interiorización mediante el empleo de signos verbales, sociales y transmisibles oralmente; hay un gran progreso tanto en el pensamiento del niño como en su comportamiento. A medida que va desarrollando la imitación y la representación el niño puede realizar los actos "simbólicos", Piaget habla del simbolismo la función simbólica tiene gran desarrollo entre los tres y los siete años, esta le permite reproducir situaciones vividas, las asimila a su acción y deseo (afectividad). El juego simbólico es un medio de adaptación, tanto afectivo como intelectual.

2.1 El pensamiento intuitivo (4 a 7 años)

En este estadio el niño disfruta de una gran diversidad de juegos, pues sus estructuras psicológicas ya muestran el sentido de la clasificación y de la seriación. Situación que le permite jugar más, cuantas más cosas tiene para hacerlo.

Aquí el pensamiento sigue una sola dirección, sin poder dar marcha atrás, es el pensamiento irreversible, y en este sentido Piaget habla de preoperatividades.

La subjetividad de su punto de vista y su incapacidad de situarse en la perspectiva de los demás repercute en el comportamiento infantil.

3 Tercer período, de las Operaciones Concretas (7 a 11 años)

El niño sabe descentrarlo que tiene sus efectos en el plano cognitivo, afectivo o moral. Ya es capaz de coordinar los diferentes puntos de vista y sacar sus conclusiones. El niño empleará la estructura de agrupamiento en problemas de seriación y clasificación, establece equivalencias numéricas. El pensamiento se

objetiva al intercambio social. La descentralización afecta el conocimiento social y especialmente entre los mismos niños cooperan las tendencias. En este grupo se encuentran los juegos de los animales que al igual que el niño sensoriomotriz, se infiere que juegan por el instinto de supervivencia, mas que por diversión, etiquetando este tipo de actividades como "juegos de ejercicio".

En el niño, el juego de ejercicio es, pues, el primero en aparecer y es el que caracteriza los estadios del II al V del desarrollo preverbal, por oposición al estadio VI en el curso del cual comienza el juego simbólico.

El juego simbólico a diferencia del juego de ejercicio, que no requiere de mayores implicaciones estructurales lúdicas, necesita de la representación mental de un objeto ausente, para compararlo con uno presente (por ejemplo, patear una naranja pensando que es un balón de fútbol).

En el curso de los juegos simbólicos se superpone una tercera categoría que es la de juegos que se efectúan principalmente en colectivos que en cualquier momento marcan las faltas y además imponen sanciones.

Desde esta perspectiva podemos considerar que el ejercicio el símbolo y la regla son las tres etapas sucesivas para el desarrollo de las grandes clases de juegos, desde el punto de vista de sus estructuras mentales.

En la vida cotidiana muchas veces no es fácil definir cuando realmente el niño esta jugando o trabajando, pues cuando empieza a construir objetos reales basado en representaciones simbólicas, se puede deducir que se esta transfiriendo a otra etapa, sin embargo el adulto (padres o maestros) muchas veces decimos que el niño esta jugando, cuando en realidad él esta realizando un arduo trabajo.

Los juegos del niño Preoperatorio

En la etapa anterior quedó manifestado como el niño empieza a realizar juegos denominados de "ejercicio", los cuales según avanza en un perfeccionamiento psicomotriz, los hace más complejos.

En esta fase el niño prosigue con su aprendizaje, sobre todo de construcción y adaptación y para ello realiza juegos llamados "simbólicos" que se caracterizan por utilizar la ficción mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus gustos y necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad: los trozos de papel se convierten en billetes para jugar alas tiendas, la caja de cartón es un camión, un palito es una jeringa que utiliza el médico o la enfermera. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el médico, el tendero, el chofer, etc.; esto con el tiempo será parte de la convivencia adulta, pero que empieza asimilarlas entre los 18 y 24 meses de edad.

En esta etapa, el niño también empieza a incursionar en los juegos de reglas, los cuales marcan el principio de la socialización, pues, "El juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado" y para realizarlos deben de participar cuando menos dos jugadores que deben respetar los acuerdos (reglas) a través de los cuales se efectuará el juego. Esto hace necesaria la cooperación de todos los participantes, así como el reconocimiento al ganador y el respeto al perdedor.

Durante la etapa Preoperatoria el niño inicia por sí sólo su proceso de socialización, pues empieza a tomar decisiones sencillas, como por ejemplo: aceptar o rechazar ciertos alimentos, juguetes o a elegir a sus compañeros de juegos; situaciones que se pueden observar en el hogar y sobre todo en la escuela.

2.5 La familia y el niño de 0 a 7 años

En el transcurso de nuestras vidas enfrentamos múltiples situaciones, como resolver problemas, hacer planes, tomar decisiones y emprender proyectos; cuando hacemos esto) lo realizamos por diversión o por obligación. Pero lo cierto es que los éxitos o fracasos de las personas dependen del grado de seguridad y de confianza que tengan de sí mismos y estas cualidades dependen del afecto y de los valores que se reciben desde la niñez en el seno familiar, pues por excelencia la familia es el primer peldaño que escala el recién nacido.

Generalmente las personas vivimos primero en la familia y después en otros grupos. Para ello recorreremos un camino lleno de aprendizajes que nos permiten alternar con las personas que integran nuestro círculo social.

Al respecto, Jesús López Román, define a la familia por sus principales características:

- a. Es el más específico grupo primario, ya que en ella se forma la personalidad del futuro adulto y se afirma su posterior desarrollo.
- b. Sus relaciones sociales son íntimas y personales.
- c. Sus relaciones son directas, ya que cada miembro se comporta tal como es.
- d. Sus relaciones son duraderas debido a la fuerza de sus vínculos.

Existe una solidaridad que se da de forma inconsciente, basada más en los sentimientos que en la razón.

Al ser sus relaciones sociales más afectivas que efectivas, no se delimitan las obligaciones, ni las expectativas con precisión.

-Sus funciones sociales son múltiples, pero entre las principales se

encuentran:

- a) De reproducción biológica y cultural.
- b) De mantenimiento económico de sus miembros.
- c) De conferir estatus social común para todos sus integrantes.
- d) De socialización y culturización de los hijos, proporciona los canales precisos para el desarrollo de la personalidad y el desarrollo de actitudes positivas.

Interpretando de otra manera lo que dice López Román, la familia es un grupo donde los mayores tienen la obligación de proporcionarle a los menores, los elementos básicos para su desarrollo físico e intelectual la familia es una institución que da seguridad y pertenencia, ahí se adquieren los valores universales y culturales que nos hacen sentir orgullosos de nuestro origen. Pero cuando esto no sucede la persona se siente vulnerable e incapaz de sobresalir por sí misma. Por esto los padres deben prestar mucha atención al avance cognitivo de sus hijos. Es cierto que no existen fórmulas para ser padres, ya que cada pareja se comporta diferente, pero la sociedad humana ha establecido parámetros y normas comunes que el ciudadano debe acatar y respetar y en la adquisición de estos conocimientos los papás son las personas en que recae esta responsabilidad.

Los padres deben poner más empeño en la educación de sus hijos, pues lo que en el hogar se aprenda se reflejará en otros ámbitos, como el escolar. Por eso a los niños se les debe educar para la vida, haciéndoles sentir que tienen derechos, pero también obligaciones, cuando esto sucede, la alternancia con sus iguales es más fácil.

Educar a los niños no es tarea fácil, pero todavía es más difícil cuando desde el inicio de la vida no se racionalizan las conductas y procedimientos del proceso de apropiación del conocimiento. No está demás recordar que los niños son

moldeables durante los primeros años y que es necesario reforzar su espíritu, pues "... El gran principio y fundamento de todas las virtudes y de todos los valores consiste en que el hombre sea capaz de privarse de sus deseos, rechazar sus propias inclinaciones y seguir, en última instancia, lo que la razón le prueba ser mejor, aún cuando los apetitos se inclinen a otra cosa ".⁸

Uno de los peores errores que comete "... la gente al educar a sus hijos es que no prestan atención a este punto en el **momento debido**: que no se haya hecho al espíritu dócil a la disciplina y obediente a la razón en los primeros tiempos, cuando era muy tierno y fácil de doblegar. Los padres -a quienes sabiamente la naturaleza ha hecho amar a sus hijos- se inclinan mucho, cuando la razón no vigila cuidadosamente este afecto natural, a dejarlo convertirse en un amor ciego. Aman a sus pequeños, ése es su deber; pero con frecuencia consienten también sus faltas. Nunca deben ser contrariados, deben hacer siempre su voluntad, y como en la infancia no son capaces de grandes vicios, suponen los padres que pueden pasar por alto pequeñas infracciones y aún hacen bromas acerca de esta genial malicia que, según piensan, corresponde a esta edad inocente".⁹

En la vida diaria de los hogares permanentemente impera la tolerancia hacia conductas no muy agradables que son extremistas, pues van desde los malos tratos, hasta los premios y recompensas. Corregir los actos indebidos de los hijos, no es un deber, es una obligación, pero estos correctivos no deben estar basados en el miedo, sino en el respeto, procurando que formen parte de los aprendizajes significativos. Golpear a los niños cada vez que cometen violaciones a las reglas establecidas, no ha sido, ni es adecuado, ya que esta práctica en la mayoría de los casos es contraproducente, pues propicia el odio, la rebeldía, la apatía, etc..

⁸ Universidad pedagógica Nacional. Salud y Educación Física. Antología complementaria. P. 14

⁹ Ibid. P. 14

Por otra parte, halagar a los niños con recompensas materiales que les son agradables cada vez que hacen bien las cosas que les corresponde hacer, tampoco es recomendable, pues se estaría iniciando la cimentación hacia la codicia, la ambición y la irresponsabilidad que tarde o temprano les traería consecuencias nada agradables.

En todo este asunto de la educación, los padres, siempre serán el punto de partida, por ello deben ser sensatos en su trato, sabios en sus enseñanzas y discretos en sus propios actos, en los consejos y en las orientaciones de sus hijos. Por esto no deben dejar que la educación durante los primeros años de vida, esté a cargo de segundas y terceras personas, pues si alguien quiere a los niños son sus padres. En caso de que se requiera de la atención de otra persona, este debe de estar conciente de los sucesos mundiales presentes y sus posibles repercusiones futuras, para que a través de él, el niño conozca el mundo.

2.6 La escuela y el niño preescolar

Antecedentes del jardín de niños

Se considera que la educación preescolar sistemática fue iniciada por el pedagogo alemán Friedrich W. A. Froebel (1782-1852), y surgió como una necesidad social y familiar.

La primera escuela de este tipo fue creada por Roberto Owen en Inglaterra en 1816, quien consideró necesario que los hijos de los trabajadores de su fábrica de New Lanark, debían incorporarse cuando los niños supieran andar, resultando un modelo para fundar otras escuelas para párvulos en Europa.

Así, como producto de esta iniciativa, los pedagogos y psicólogos comprendieron la importancia de este nuevo nivel educativo y comenzaron a realizar experiencias ya desarrollar nuevas teorías educativas que permitieran aprovechar las ventajas de iniciar la tarea pedagógica con los niños más

pequeños.

De esta manera, surgieron los sistemas de educación preescolar que actualmente conocemos y que modificaron radicalmente la visión sobre la infancia.

2.6.1 Algunos métodos de enseñanza en el nivel preescolar

El método de Froebel

Este método, se basa principalmente en el aprendizaje natural y activo, tomando en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad.

"Influido por la tradición roussoniana Froebel, tomó muy en cuenta los bloques del desarrollo infantil generados por la familia y la escuela; por esta razón consideró que la actividad espontánea del niño sería la principal protagonista de su educación y de la formación de su personalidad. La autoactividad infantil resulta la palanca esencial y mas fecunda para considerar desde el punto de vista educativo y el desacierto mayor resulta la autoridad impuesta que frena la actividad espontánea. Por lo que el niño, debe ser considerado y respetado en su desarrollo con plena autonomía, pero debe ser guiado para asumir lo bueno y el mal." ¹⁰

Para lograr el aprendizaje de los niños Froebel, tomó muy en cuenta sus percepciones y sensaciones, lo cual le permitió diseñar un programa de juegos y canciones para padres y educadores. Este investigador parte de considerar que los niños son capaces de comprender los símbolos, y por lo tanto, los significados y relaciones que les redituaran un aprendizaje nuevo.

El método Montessori

María Montessori fue una educadora italiana que se preocupó por la educación de los niños en sus primeros años. Su inquietud por tal etapa infantil la llevaron a desarrollar el postulado **puerocéntrico**, que parte de la naturaleza de la

¹⁰ Zapata A. Oscar. Juego y Aprendizaje Escolar. Perspectiva psicogenética. P. 24

diferencia que existe entre el niño y el adulto, ya que considera que el infante necesita mucho cariño, pero además está dotado de una gran potencialidad latente; el niño es inquieto y está en constante evolución corporal y mental, por lo cual, es necesario permitirle aprender a través de su propia necesidad de actividad.

Los principios que fundamentan la pedagogía Montessoriana son:

El principio de libertad

El principio de la actividad

El principio de la vitalidad

El principio de la individualidad

Como se puede observar, estos principios reflejan el respeto a que todo ser humano tiene derecho. El niño por naturaleza es un ser esencialmente activo, y la actividad física y el movimiento son básicos para la apropiación del conocimiento.

El hombre se relaciona con el mundo exterior a través del movimiento y la acción, por eso la escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado, en el que pueda actuar con plena libertad y pueda disfrutar del material y los juguetes didácticos que respondan a sus necesidades de actuación.

Montessori, se preocupa por desarrollar integralmente la personalidad del niño, para que al llegar a la adultez, sea una persona creadora y conciente de sí misma.

El método Montessori concibe la educación, como **autoeducación**, por lo cual exige a los educadores que estimulen los ejercicios de la vida práctica infantil y que asuman la no intervención directa", en razón de que el niño debe realizar su trabajo por sí mismo; la intervención de la educadora debe ser de orientación materna a través de la persuasión. Enfatiza con total claridad que: "Toda ayuda infantil que se da al niño solo sirve para detener su desarrollo".

Por lo que el maestro es un guía, que al principio es muy activo, pero que según avanza el tiempo debe tratar de que se inviertan los papeles, concretándose a ser un director y canalizador continuo de la energía física y mental del niño hacia la creación.

Psicológicamente el método se apoya en el asociacionismo, y por medio del material adecuado se inicia con la educación de los sentidos.

Los principales materiales didácticos que se utilizan para la aplicación de este método son los siguientes:

- Sólidos encastrables (objetos de uso común como pelotas, lápices, mesas sillas, etc.) que permiten ejercitar la observación y comparación de cosas.
- Material para ejercitar el tacto, consistente en superficies rugosas y lisas de materiales de distintos pesos (papel, madera, etc.).
- Ejercicios para el sentido cromático, es recomendable la utilización de tablillas de madera cubiertas con hilos de distintos colores.
- Planos encastrables, para la distinción de figuras geométricas planas.
- Cuerpos geométricos, para el desarrollo del sentido estereognóstico (forma, consistencia y temperatura).
- Cajas, para el reconocimiento de diferencias entre ruidos y una serie de campanillas que forman una octava que emite sonidos ordenados y desordenados de las siete notas musicales.

"La utilización del material por lo regular, se implementa en una ideología de tres tiempos que se desarrolla en forma de dialogo docente-alumno, por ejemplo:

Primer tiempo: asociación del nombre con una percepción sensorial: "este lápiz es de color rojo".

Segundo tiempo: reconocimiento del nombre con una percepción sensorial: "me puedes facilitar el lápiz de color rojo".

Tercer tiempo: Memorización del nombre correspondiente a un objeto: "¿Qué es esto?".¹¹

Es necesario hacer notar que este tipo de materiales les agrada a los niños, ya que se presta para la realización de diferentes juegos.

El método Decroly

Con la intención de atender la educación integral de los niños Decroly creó un método, cuyos principios fundamentales son:

1. **El principio de globalización**, la base psicológica del método consiste en abordar la vida mental como una unidad, y no considerarla como la suma de partes, razón que propicia la necesidad de presentar y estudiar los contenidos como una totalidad estructurada y no como un conjunto de disciplinas.

2. **El principio del interés**, nos dice que las necesidades del niño generan el surgimiento del interés. Por lo que el maestro debe investigar cuales son las necesidades vitales del educando, con el objeto de partir de las mismas y contar con una fuente esencial de motivación para el aprendizaje, pues el niño actúa bajo un interés relacionado con sus necesidades y sus proporcionalidad es en relación directa con su motivación.

Para Decroly el proceso de enseñanza debe partir de lo sincrético hacia lo analítico para finalizar en lo sintético, es decir, la aprehensión consciente del todo sincrético, inicial. Con este proceso de trabajo Decroly elaboró el método ideovisual para la enseñanza de la lectura y la escritura, por medio del cual, el niño inicia el aprendizaje con la frase entera, luego continúa con el conocimiento de las letras. Este método invierte radicalmente la forma de la enseñanza que se venía realizando en forma tradicional.

¹¹ Ibid. P. 28

El programa educativo del "jardín de la infancia" de Decroly, contempla los juegos libres y los juegos didácticos. De estos últimos, postula que no se utilicen mucho colectivamente y considera que sirven sobre todo para ocupar a los que terminan un trabajo antes que los demás.

El método Freinet

El trabajo de Freinet se orientó a construir una "educación del pueblo y para el pueblo". Esto surge del momento de crisis mundial que le toca vivir (la primera Guerra Mundial), como protagonista, pues por sus ideas es perseguido y finalmente recluido en un campo de concentración de Vichy, Francia, allí escribió algunas obras como "la educación por el trabajo" y "La psicología sensitiva y la educación". Debido a la situación del momento, Freinet reacciona contra la escuela separada de la vida, aislada de los hechos sociales y políticos, que la condicionan y determinan; parte de una pedagogía unitaria y dinámica, que relaciona al niño con la vida; con su medio social y con los problemas que enfrenta, tanto personales como de su entorno. Entiende asimismo, que la escuela debe ser la continuación de la vida familiar y de la comunidad en la que interactúa, por lo que la tarea del maestro consiste en hacer una escuela viva y solidaria con la realidad del niño, de su familia y de su entorno.

Freinet, parte de la búsqueda de una educación popular, eficiente y humana, donde se reflejen los valores de la especie. Su trabajo se organiza en torno a una gran variedad de técnicas, entre las que se citan:

- La introducción de la imprenta en la escuela, que desarrolla una gran cantidad de juegos-trabajos, como la elaboración de textos libres.
- El periódico escolar.
- La correspondencia Interescolar.
- La creación de la Cooperativa escolar.
- Las fichas de trabajo.

También adopta treinta principios que deben operar en todo proceso educativo, a los cuales denomina invariantes pedagógicas. A continuación se citan algunos:

- El comportamiento escolar de un niño depende de su estado fisiológico, orgánico y constitucional.
- A nadie le gusta que le manden autoritariamente; en esto el niño no es distinto al adulto.
- A cada uno le gusta escoger su trabajo, aún cuando no sea el mejor.
- El trabajo siempre debe ser motivador.
- El maestro debe hablar lo menos posible.
- Las calificaciones y notas constituyen un error.

El método Freinet, considera que los niños deben aprender haciendo, es decir, por la libre exploración y experimentación, pues la adquisición del conocimiento no se da por la razón, sino a través de la acción, la experiencia y el ejercicio. A esta acción la denomina trabajo y la escuela lo debe ejercer en forma de trabajo-juego, consistentes en actividades que integran los dos procesos y responden a las múltiples exigencias que el niño necesita.

2.7 El juego en el aprendizaje del niño preescolar

Sin abandonar la etapa Preoperatoria el niño ingresa a la escuela, específicamente al Jardín de Niños, en donde se inmersa en un mundo totalmente desconocido, rodeado por personas extrañas que a diferencia de los padres no le toleran algunas conductas o no respetan sus intereses, situación que lo hace sentir inseguro, pero que a la vez hace aflorar su instinto de supervivencia y empieza la etapa de adaptación escolar, esto desde luego no es tan sencillo y además es variable entre los niños, pues hay quienes tardan pocos días en adaptarse, mientras que otros tardan semanas.

Este proceso de adaptación depende mucho del trato recibido en el hogar, pues hay niños muy independientes y otros muy dependientes.

En el proceso adaptativo, los antecedentes familiares del niño tienen gran influencia, pues sabemos que muchos padres sobreprotegen a sus hijos, aun cuando ya no son tan niños. Estos pequeños son los que mayormente tienen dificultades adaptativas, pues son muy egocéntricos, antisociales y caprichosos, atributos que no favorecen su integración grupal, sin embargo en estos casos es cuando la maestra emplea estrategias que muchas veces no están escritas, pero que las ha ejercido durante la práctica y que le han dado resultados positivos, cabe aclarar que a cada niño como ser pensante que es, se le trata de diferente manera.

"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".¹²

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 para que florezca el desenvolvimiento de sus juegos imaginativos, sino además que los pequeños requieren de un modelo específico y estímulos atractivos en el juego. El niño hace uso del juego como un recurso para comprender y darle sentido a lo que hace un adulto, simula lúdicamente, estimula la imaginación e interpreta su contexto, el de la casa y el de 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 lenguaje mismo y desarrollar estrategias de aprendizaje: hace meta lingüística.

¹² Cabrera Angulo Antonio. El juego en educación Preescolar. Desarrollo social y cognitivo del niño. Tesis p.61

También el juego:

- Promueve el desarrollo físico
- Proporciona al niño una sensación de poder
- Estimula la resolución de problemas
- Fortalece el desarrollo emocional
- Ofrece una oportunidad de adquirir conceptos
- Brinda un medio para el desempeño de roles y estimula la auto expresión.

Todo lo anterior engloba un alto índice del desarrollo físico e intelectual y el niño lo adquiere a través de la interacción con sus compañeros, padres y maestros.

El juego como medio del desarrollo intelectual y emocional del niño

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.

Los investigadores M.E. Ramsey y K. M. Bayles, consideran que el valor que tienen los juegos para los niños, son innumerables. Por tal razón, como actividad en la enseñanza preescolar hasta hace algunas décadas era motivo de controversias, tanto para los educadores, así como para los padres que siempre decían "que sus hijos en el jardín de niños no aprendían nada, pues se la pasaban jugando", de esto, lógicamente culpaban a los maestros.

Actualmente esta mentalidad ha cambiado y el juego en el proceso de aprendizaje del niño preescolar, se considera básico, pues quienes se dedican al arte de enseñar se han convencido de sus aportaciones en la adquisición y formación de la personalidad humana.

Al ingresar el niño a por primera vez a la escuela, centra su atención e intereses en el descubrimiento del mundo que le rodea y precisamente lo hace a través del juego, pues éste le permite interactuar con sus semejantes, acrecentado así su intelecto. En este contexto, a diferencia del hogar, -donde los padres son los guías- es la educadora quien se encarga de vigilar que los juegos que se efectúen, sean los apropiados a la edad de los párvulos, pues a través de ellos deberá evaluar los avances cognitivos.

La educadora como la madre son testigos del desarrollo de los niños, están pendientes de los avances o por el contrario de sus limitantes físicas e intelectuales. Precisamente por esta situación es necesario que todas aquellas personas que atienden niños cuenten con elementos teóricos e instrumentos confiables que les permitan conocer, comprender y valorar la importancia del juego en el desarrollo de los infantes.

Involucrarse en los juegos de los niños preescolares aparentemente es sencillo, para los adultos, pero esto no es cierto, si en realidad se quieren respetar sus derechos, pues cuando ellos juegan establecen sus propias reglas a las cuales se someten todos los participantes y desde Juego el adulto no debe ser la excepción. Sin embargo por su experiencia y adultez le son permitidas muchas de las sugerencias que ayuden a mejorar el desarrollo de las actividades, pero la excesiva participación puede tener efectos negativos, he ahí la importancia de saber dónde, cuándo y como intervenir.

Por eso particularmente se les recomienda a las maestras de preescolar que deben estar muy bien capacitadas en el "arte de jugar" con sus alumnos si quieren lograr un aprendizaje significativo. La capacitación para el juego se interpreta como una acción oportuna, discreta y sobre todo, tener bien definidos los beneficios que se pueden obtener en cada actividad.

Al respecto Bruner, dice, que cuando los maestros se involucran adecuadamente en los juegos preescolares, los alumnos logran elevar su desarrollo cognitivo. Pero desafortunadamente los adultos somos impositivos y cuando participamos en los juegos de los niños por lo regular los desplazamos de sus papeles protagonistas y absorbemos la atención, haciendo del juego una actividad tediosa y sin interés.

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.

El juego es un comportamiento que no trata de obtener información sobre los objetos, sino que está relacionado con generar estimulación y se encuentra gobernado por las necesidades y deseos del niño. Es decir el juego cambia el sentido de la pregunta ¿qué hace este objeto? a ¿qué puedo hacer con este objeto?, pues el niño es creativo y desinteresado, respecto del valor material de las cosas.

Los niños preescolares practican juegos en condiciones interiores y exteriores. Esto desde luego es saludable en todos los aspectos, aunque la experiencia obtenida de la convivencia, nos indica que la mayoría de los niños prefieren los juegos al aire libre, pues les permite gozar de la libertad, sin que nadie les coarte sus inquietudes; mientras que las niñas se inclinan más por los juegos relativos al sexo, entre los que destacan, el cuidado de las muñecas y el desarrollo de actividades propias del hogar.

Estas vivencias son confirmadas y aún más profundizadas por Harper y Sanders, quienes aparte de puntualizar la preferencia de los niños por los juegos exteriores, también hacen hincapié que el nivel socioeconómico bajo influye en éste tipo de juegos. Esto, es más ampliado por McCloud, Smilansky y Rubin, los cuales dicen que los niños de clase social baja manifiestan diferentes

comportamientos en relación con sus compañeros de clase media, porque los materiales de juego les presentan dificultades y por lo tanto le dedican mucho tiempo a su exploración y reconocimiento, situación que no sucede con sus discípulos del otro nivel social. También manifiestan que el lenguaje de estos niños es muy concreto, lo cual se refleja en el juego simulado.

Esto último es claramente palpable durante el desarrollo de la práctica docente, pues el lenguaje es un factor que influye preponderantemente en el proceso de aprendizaje de los alumnos.

De todas formas, el juego en el niño es una actividad que lo educa, pues a través de él:

- aprehende los valores como la amistad, el respeto, la cooperación desarrolla destrezas y habilidades psíquicas, como la clasificación, la acomodación y el análisis;
- es básico en el proceso de socialización, pues propicia la integración grupal a través de la convivencia con sus iguales y mayores y se concientiza de sus derechos y obligaciones
- contribuye al desarrollo de habilidades físicas a través del ejercicio.

Por todas las bondades que tiene el juego en la adquisición de la personalidad del ser humano, debe ser considerado en todo plan de trabajo educativo, pero procurando combinar los juegos libres con los juegos psicomotrices.

En los aportes del aprendizaje escolar se dice que:

El juego es conducta, porque siempre actúan tres áreas: el área del cuerpo, el área de la mente y el área del mundo externo.

Todo juego es aprendizaje, ya que a través de él, el niño conoce y descubre los objetos del mundo externo.

El juego es un proceso de comunicación del niño con distintas relaciones objetables, pues cuando el niño juega se interrelaciona con los objetos y personas que se encuentran en su entorno y las respuestas que recibe las va ingresando a su personalidad.

El juego del niño con objetos permite el tránsito de lo sensoriomotriz a lo lógico-concreto, el niño por medio de los juegos sensomotores va incorporando y operando mentalmente, por lo tanto los progresos del conocimiento están íntimamente asociados al progreso del sistema motor.

Por medio del juego el niño estructura su esquema corporal y desarrolla e integra las nociones espaciotemporales, a través del juego el niño conoce su cuerpo y el de los otros, y va constituyendo su imagen corporal, pues al tomar conciencia de la estructura corporal y de sus partes, también lo hace de su uso y ubicación tiempo espacial.

Por medio del juego el niño, elabora conflictos psicológicos básicos. Por naturaleza el niño tiene que separarse del núcleo familiar e incorporarse a otros grupos, situación que se torna conflictiva, pero que las supera por medio del juego al representarlas y repetirlas una y otra vez.

El juego es la actividad esencial que posibilita su socialización y la incorporación de su identidad social. El juego le permite al niño integrarse a diferentes grupos sociales reconociendo sus derechos y obligaciones como persona.

Por medio de los juegos se pueden lograr los aprestamientos para la lectura, escritura y matemáticas, los juegos psicomotrices favorecen el proceso de maduración, y el desarrollo de habilidades que son básicas para la adquisición de los contenidos curriculares escolares.

Como queda plasmado en este trabajo, por medio del juego se alcanza una punta esencial para el logro de los procesos del aprendizaje escolar por parte del niño, la adaptación socio-emocional al ambiente escolar, lo cual sabemos que es básico para que el alumno pueda lograr un aprovechamiento significativo de los contenidos curriculares.

En la actualidad se le presta mucha atención al juego como estrategia de aprendizaje escolar, -sobre todo en el nivel preescolar -al grado que existen obras especializadas en donde se especifican los juegos acordes a la edad del niño, que le brindan conocimientos educativos, pues cabe aclarar que no todos los juegos son educativos.

A continuación se citan algunos juegos educativos que se pueden utilizar en diferentes etapas del desarrollo cognitivo.

1. Juegos de la etapa maternal (3-4 años)

a) Juegos de motricidad general Quitarle la cola al zorro

La educadora se coloca un pañuelo o cinta, amarrado a la cintura, de forma tal que pueda ser arrancado fácilmente por los alumnos. El grupo la tiene que perseguir corriendo por todo el patio; hasta que alguien pueda quitársela. La maestra debe regular su velocidad y desplazamiento, de acuerdo a las condiciones motrices de los niños, de modo que no resulte imposible quitarle la "cola" y puedan sentir gusto por el juego.

b) Juegos de percepción sensoriomotriz

A ciegas

Varios niños se esconden detrás de la esquina de una pared, de una puerta o de un biombo, dejando fuera solo una mano Igual número de niñas se acercan y cada una escoge una mano: la de su caballero. La siguiente ocasión elegirán los

niños. Es un juego útil para la formación de parejas.

c) Juegos para la estructuración del esquema corporal.

Los monitos imitadores

Todo el grupo frente a la maestra, cada uno trata de repetir lo mejor posible los gestos que ella hace con la cara, tocarse diferentes partes del cuerpo, mover los brazos hacia distintos lados, adoptar distintas formas con todo el cuerpo, hacer equilibrio con los pies, realizar diferentes gestos y adoptar distintas posiciones.

d) Juegos de ritmo, tiempo y espacio Cumplir la orden

El grupo debe correr rápidamente a los lugares que la educadora indique: al borde de aquella línea, a la pared, al aula, correr alrededor del poste del aro de básquet, etc.

e) Juegos de atención y memoria

Te llamas...

Cuando los niños conocen bien sus nombres se puede realizar este juego; el grupo con una pelota y cada vez que un niño lanza la pelota a otro, debe decir el nombre del mismo, si dice otra cosa o equivoca el nombre, al que se la tira no debe tomarla, en caso contrario pierde. El jugador que tomó la pelota continúa así.

f) Juegos de expresión oral y aprestamiento para la lectura

El juego de las acciones

La educadora realiza una serie de acciones con mímica y los niños deben enunciar la acción y comentarla; por ejemplo, la educadora puede realizar las

siguientes acciones:

- Lavarse la cara
- Cepillarse las manos y peinarse
- Ponerse los pantalones y el saco
- Ponerse los guantes.

g) Juegos de expresión gráfica y aprestamiento para la escritura

Caminar como si...

Pedir a los niños que caminen como si estuvieran en ciertos lugares:

- sobre la arena
- en la nieve
- sobre una cuerda tendida
- sobre arena caliente por el sol
- en agua fría a la altura de la rodilla.

h) Juegos de aprestamiento para las matemáticas

El juego de los círculos, triángulos y cuadrados

Se realiza con cartón igual cantidad de triángulos, cuadrados y círculos; se colocan en el centro del patio ya una orden de la educadora cada niño debe ir corriendo a buscar un cartoncito y sentarse en el refugio correspondiente, que estará marcado con gis y en forma de triángulo, cuadrado y círculo; posteriormente se pueden ir colocando más refugios con la misma figura alrededor del patio.

i) Juegos de aprendizaje y socialización

Vamos de paseo por la ciudad

Se marcan distintos refugios en el patio de juegos, por ejemplo: la plaza de juegos, la nevería, el carrusel, la juguetería, la escuela, etc. El grupo camina libremente por el patio; cuando la educadora nombra algunos de los lugares ya identificados por los niños, todos deben correr dentro del mismo.

2. Juegos de la etapa preescolar (primer nivel, 4-5 años)

a) Juegos de motricidad

El juego de las parejas

Las parejas corren por el patio. A una señal de la educadora se detienen, uno de los compañeros separa las piernas; otro pasa en cuadrupedia por entre las piernas del primero sin tocarlo; los compañeros cambian los papeles. Al principio el juego se puede realizar caminando y luego; corriendo, y combinando otras formas de desplazamiento de acuerdo a las posibilidades de los niños.

b) Juegos de percepción sensoriomotriz

El león y los conejos

La educadora y después un niño serán el león que pasea por el bosque, mientras los conejos comen pasto, corren y juegan en las puntas de los pies, guardan silencio para no ser oídos por el león, en un momento dado se acercan al león por la espalda. Cuando éste los oye persigue a todos hasta el refugio.

Aquel conejo que sea alcanzado antes de llegar al refugio pasará a ser el león y así continúa el juego.

c) Juegos para la estructuración del esquema corporal

El juego de la granja

La educadora realiza un relato sobre la vida de una granja ya medida que va hablando de los distintos animales; patos, gallinas, burros, caballos, vacas, perros, gatos, etc. ; le va dando la denominación de un animal a diferentes grupos y cada vez que los nombra el grupo de niños debe interpretar los movimientos del animal que le corresponde cuando la educadora dice: "la granja", todos, a la vez, deben imitar e interpretar los diferentes animales.

Luego los grupos cambian los papeles.

d) Juegos de ritmo, tiempo y espacio

Seguir los movimientos de la educadora

El grupo esta sentado y la educadora realiza en forma reiterada movimientos lentos, y muy marcados. El grupo de niños sigue el ritmo de estos movimientos con palmadas, golpeando en el suelo o con la voz.

e) Juegos de: atención, memoria y deducción

Seguir el tren

Un grupo de niños formados como trenecito realizan un recorrido determinado, realizan distintas acciones o se detienen. Después otro equipo debe hacer lo mismo que el anterior".

f) Juegos de expresión oral y aprestamiento para la lectura

Jugar con la lengua

Es importante que el niño se ejercite frente aun espejo, debe mover la lengua: hacia adentro y hacia fuera; hacia un lado y hacia el otro; alrededor de la boca; etc."

g) Juegos de expresión gráfica y aprestamiento para la escritura

Lotería de letras

Jugar con distintos tableros en los cuales estén marcadas todas las letras del abecedario, también cada jugador, debe tener cartoncitos con letras sueltas, lo mismo .que el maestro; éste va sacando letras y las va nombrando y dibujando en el pizarrón.

Cada cartón debe contener muchas y diferentes letras y lo mismo los cartoncitos o fichas deben ser más de las 27 letras. Gana el niño que primero cubra todo el cartón.

h) Juegos de aprestamiento para las matemáticas

Los cerillos y la caja

Se colocan varios grupos; delante de cada grupo hay un montón de cerillos con su cajita; el primero de cada bando, debe correr a la mesa, poner uno o más cerillos en la cajita que abrió, luego cerrarla y sentarse, así sucesivamente pasan los demás. Gana el equipo que no se equivoca en la ejecución y se sienta mejor.

i) Juegos de aprendizaje y socialización

Las figuras de las revistas

Se les dan a los niños distintas revistas para que recorten láminas interesantes o se les facilitan ilustraciones, éstos se dividen en pequeños grupos, las miran y seleccionan, luego de discutir las que más les interesan. Luego cada grupo dramatiza su lámina, mientras el resto de los niños observa y responde. Posteriormente la educadora discute con todos los niños la dramatización".

3. Juegos de la etapa preescolar (segundo nivel, 5-6 años)

a) Juegos de motricidad

El puente

Todos los niños en pareja corren libremente por todo el patio, en todas direcciones, en ocho. A la voz de la educadora las parejas se levantan tomadas de las manos para que otra pareja, pueda pasar por debajo del puente.

b) Juegos de percepción sensoriomotriz

Cuál es diferente

Varios niños toman una posición gimnástica cualquiera y otro la modifica muy levemente. Los demás tratan de reconocer quien tiene una posición diferente. Por ejemplo, unos cuantos de pie con los brazos y piernas abiertas, pero uno además deberá tener los brazos hacia atrás.

c) Juegos para la estructuración del esquema corporal

El juego del espejo

Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de un metro los niños se alinean frente afrente. En cada línea debe haber el mismo número de jugadores. Al grupo de la línea A se le informa que son la imagen reflejada en el espejo, es decir, que deben reproducir simétricamente todos los gestos y mímicas de sus compañeros: grupo B.

d) Juegos de lateralidad

Derecha o izquierda

Cada niño parado al frente de dos aros simétricos o (cartoncitos de colores, bolsitas de colores), etc. A la voz de la maestra: "saltar a la derecha o a la izquierda", deben caer en el aro o bolsita que tienen de acuerdo a la consigna. Luego, se le agrega adelante y atrás, de la bolsita, etc.

e) Juegos de ritmo, tiempo y espacio

El cazador de libres

El cazador se pasea agazapado, tratando de cazar una liebre. Éstas salen de sus refugios, brincan troncos, hierbas, pasan por túneles, y así poco a poco se van acercando al cazador. A la voz de la educadora "¡cuidado el cazador!", salen corriendo y el cazador las persigue hasta sus refugios. El niño que sea alcanzado será el cazador.

f) Juegos de atención, memoria y deducción

Rompecabezas y ensartados

En esta etapa ya se pueden utilizar ensartados, rompecabezas y juguetes para armar de mucha mayor complejidad que el anterior. Los objetos a utilizar son elegidos por la educadora.

g) Juegos de expresión gráfica y aprestamiento para la escritura

La rana y el niño

Una vez un niño vio una rana en un charco y entonces colgó de un hilo un trapito rojo; la rana, cuando lo vio saltó para tomarlo y el niño lo levantaba; así que la rana, saltaba y caía,...saltaba y caía. Cada vez que se dice "saltaba", los niños trazan una línea ascendente y "caía", una línea descendente, diez veces cada uno y luego repetir.

h) Juegos de expresión oral y aprestamiento para la lectura

Decir, encontrar y repetir

La educadora coloca un cuadro con letras en el suelo, se le dice al niño una letra o figura; de acuerdo a las que sabe, se puede comenzar con 4 o 5 y aumentar progresivamente a medida que se van enseñando. De acuerdo a la letra que se solicitó, el niño debe encontrarla frente dos o más letras, saltar en ella en el cuadro del piso y al mismo tiempo, repetir el nombre de la letra. Posteriormente se puede jugar por equipos, al principio de parejas y luego se aumenta.

h) Juegos de aprestamiento para las matemáticas

Buscar el número

Delante de cada equipo de cinco niños, una cesta llena de números de cartón, del 1 al 5, a medida que aprenden se pueden agregar otros números. Los niños sentados por equipos a 10 metros de la cesta; a la orden de la educadora que muestra un número de cartón y dice el número. Los niños tienen que ir corriendo a buscarlo y volver a sentarse. Gana el equipo que menos equivocaciones tengan y mejor sentado esté.

i) Juegos de aprendizaje y socialización

El cuento grupal

Uno por uno, los niños van agregando una oración, frase o una idea para formar un cuento. Una vez que se haya relatado el cuento, se pueden distribuir roles para su dramatización o realizarlo por capítulos y seguir otro día.

La intención de proporcionar estos ejemplos de juegos en etapas diferentes del desarrollo cognitivo, es la de guiar a la educadora en su quehacer docente, aunque es bien sabido que existen infinidad de juegos educativos.

Cabe aclarar que los juegos que se citan en este trabajo no son nuevos y que quizá sean conocidos con otros nombres, además de utilizar otras estrategias y materiales para su desarrollo.

CONCLUSION

Día a día las exigencias sociales de los seres humanos se multiplican, sobre todo en el aspecto educativo, pues a la educación se le considera el medio para lograr un mejor estatus de vida, situación que ha obligado cambios constantes en los planes y programas de nuestro sistema educativo.

Así tenemos que cronológicamente, primero con saber leer y escribir era suficiente para desempeñarse productivamente, después, hacia mediados del siglo pasado se empezaron a exigir estudios de primaria terminados, luego estudios de secundaria y en el caso de los maestros, normal básica (estudios equivalentes a bachillerato); actualmente para desempeñarse en empleos de cierto nivel (ejemplo: como empleado de mostrador), se exigen estudios de bachillerato y para los maestros y empleos de responsabilidad institucional o empresarial, estudios de Licenciatura y Postgrados, todos con conocimientos de computación y además titulados.

Pero retomando la educación básica, ésta también ha evolucionado y no solo se concreta a los niveles de primaria y secundaria, sino que a partir del año 2004, se integrará el nivel preescolar a los planes de estudios obligatorios, pues actualmente, se puede decir que son estudios convencionales ya que no es un requisito este antecedente escolar para ingresar a la primaria.

En nuestros días a la educación preescolar se le está brindando mucha atención y por lógica, a las educadoras de los Jardines de niños se les exige que estén capacitadas en las actividades que se desarrollan en esos centros educativos, ya que deben poseer la habilidad de la creatividad, pues en preescolar, la educación se basa en los intereses del niño, convirtiéndose la educadora en una guía, una mediadora y una coordinadora, para lograr el aprendizaje de los niños. Por otra parte, pero relacionado con lo mismo, se han realizado muchas investigaciones para encontrar una estrategia metodológica

para la enseñanza del niño preescolar, llegándose al resultado que para aprovechar el potencial de energía de los niños en los primeros cinco años de vida, no hay nada mejor que el juego.

El juego, es una actividad amena que permite a los niños desarrollar sus potencialidades físicas e intelectuales y les ayuda a formar su personalidad, adquiriendo valores y destrezas.

En conclusión, "**El juego, como estrategia didáctica en el aprendizaje del niño preescolar**", es básico.

Por tal razón, el Jardín de niños tiene un alto grado de importancia, considerándolo como básico en el aprendizaje, siempre y cuando la educadora esté atenta y no pierda de vista el tipo de juegos que practican los niños, pues éstos deben ser 100% educativos y adecuados a la edad y el fin que se pretende conseguir, por ejemplo: juegos que contribuyan a definir la lateralidad, la escritura, la lectura, etc.

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Cabrera Angulo Antonio. El juego en educación preescolar. Desarrollo social y cognitivo del niño .UPN. 1995. 147 pp.
- ❖ Estrada Magaña manuela et.al. La socialización del niño en edad preescolar. Tesis. 2001. 58, pp.
- ❖ Gutiérrez Ramírez María de Lourdes. El vínculo Familia-Escuela en la educación preescolar. Proyecto de innovación. 2003. 100 pp.
- ❖ Jares Xesús R. El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos. Edit. CCS. España. Tercera ed. 2000. 220 pp.
- ❖ Universidad Pedagógica Nacional. Corrientes Pedagogías. Antología básica. 165. pp.

-----El Juego. Antología básica. 370 pp.

-----Salud y educación física. Antología básica. 164 pp.

-----Salud y educación física. Antología complementaria. 99 pp.

- ❖ Zapata Oscar A. Juego y Aprendizaje Escolar. Perspectiva psicogenética. Edit. Pax. México. Sexta reimpresión. 2002. 156 pp.