

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Y CULTURA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 25-B

SUBSEDE CONCORDIA

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL PROCESO
ENSEÑANZA –APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

TESINA

PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN

MARIA VIRGINIA AVILA RUIZ

MAZATLÁN, SINALOA,

JUNIO DE 2004

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

JUSTIFICACIÓN

OBJETIVOS

I. PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL PREESCOLAR,

1.1. El papel de los sujetos

1.1.1. Papel del alumno

1.1.2. Papel de la educadora

1.1.3. Papel de los padres de familia

1.2. Influencia del contexto social

1.2.1. El contexto institucional

II. REFERENTES TEÓRICOS ACERCA DEL JUEGO Y DE APRENDIZAJE

2.1. Concepto del juego

2.1.1. Función del juego en el desarrollo del niño

2.2. La construcción del conocimiento escolar

2.3. Diversas perspectivas teóricas

2.3.1. La perspectiva de Bruner

2.3.2. La perspectiva de Vigotski

2.3.3. La perspectiva de Piaget

2.3.4. Etapas del desarrollo

III. EL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR: ESTRATEGIAS QUE FAVORECEN EL APRENDIZAJE

- 3.1. Los intereses de los alumnos
- 3.2. Relación entre el juego y el aprendizaje.
- 3.3. El juego en el tercer grado del preescolar.
 - 3.3.1. Los bloques de juegos
- 3.4. El juego como estrategia didáctica

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

La presente tesina con modalidad de ensayo en la cual describo el papel del proceso enseñanza aprendizaje, así como el sustento teórico en la cual me apoyo para realizarlo surge de la inquietud que como docente manifestamos en torno al juego como estrategia didáctica en el proceso enseñanza-aprendizaje ya que se considera en el aspecto pedagógico como el eje central de todas las actividades que se desarrollan en el jardín de niños.

Entre los principales propósitos que persigue la educación preescolar, es lograr el desarrollo integral del niño. Es por ello que algunos autores como: Jean Piaget, Vigotski, Bruner, así como algunos otros, insisten en la necesidad de utilizar el juego, para lograr los propósitos educativos. Para ellos a través del juego se puede lograr un desarrollo integral mucho más significativo. Ya que por medio de éste el niño puede explorar, manipular, experimentar, etc. Y así llega a liberar sus conflictos y expresar sus alegrías.

El juego en la etapa preescolar representa una forma de expresión por medio del cual el niño puede desarrollar sus potencialidades, establece relaciones con otras personas, con su medio ambiente, le permite conocer su cuerpo, su lenguaje en general. Por todo esto el juego representa un elemento indispensable en el proceso enseñanza aprendizaje y no se puede prescindir de él en ninguna de las actividades que se realizan para lograr obtener mejores resultados en dicho proceso.

Además es muy importante conocer cada una de las características y conocimiento del individuo por lo cual considero que toda educadora debe conocer las etapas por las cuales el niño va pasando a lo largo de su desarrollo.

Para que ese juego logre un fin educativo la educadora siempre debe de estar consciente que el niño es un ser único y por lo tanto se le debe de tratar como tal.

Respetándolo y permitiéndole expresarse, así como tomar en cuenta el interés que en ese momento manifiesta y de ahí partir para llevar a cabo un día de trabajo.

Otro de los puntos que se toman en cuenta para que haya una enseñanza aprendizaje por medio del juego es que las actividades que como educadora mostramos sean motivantes y tengan una función creativa.

JUSTIFICACIÓN

Al llevar a cabo esta investigación, son varias las causas que me motivan para realizarla, entre estas están las siguientes

En cuanto al proceso enseñanza-aprendizaje, muchas veces los niños en edad preescolar muestran aburrimiento porque no existe ajuste entre las actividades a las que se le obligan a realizar y sus necesidades. Es muy importante tomar en cuenta el interés de los pequeños en todo lo que realizan ya que sus intereses son la fuente de motivación. El cual los impulsa a hacer lo que desean cuando tienen libertad de elección.

Se considera que el juego es un elemento indispensable en el proceso enseñanza-aprendizaje porque a través de, el se puede identificar la relación entre los diferentes aspectos del desarrollo del preescolar.

En el jardín de niños se les da mucha importancia al juego ya que se sitúa en el acto de formar una de las actividades primordiales del niño, debido a que por medio del repite acciones que vive diariamente.

También es muy importante conseguir que los niños demuestren interés en las actividades para propiciar un mejor aprendizaje y así podemos colaborar y evitar posibles problemas que en ocasiones muestran los niños.

Mediante el juego el niño prueba y practica los trabajos y obligaciones que probablemente desempeñe cuando sea grande.

En la actualidad la educación preescolar, pretende inculcar el juego en todos los bloques ya que se ha estudiado y descubierto su importancia y muy a pesar de ellos no se ha logrado el objetivo ya que no siempre se logra el objetivo que se quiere, o bien a veces nos da flojera ya que es un poco cansado o bien no andamos de humor y no lo realizamos.

Otro de los puntos por los cuales en ocasiones se dificulta llevarlo a cabo es que los padres de familia tienen el pensamiento de que los niños van a la escuela a estudiar no a perder el tiempo jugando. Es por ello que como educador también debemos de tratar de que el padre de familia haga conciencia de la importancia que tiene el juego en el proceso enseñanza aprendizaje.

Por todo lo anterior antes mencionado y por los libros los cuales se llevaron a cabo en las clases que nos impartían algunos maestros en la Universidad Pedagógica Nacional, en los cuales hacían énfasis en la importancia de éste para lograr que el niño alcance un desarrollo integral, por ello es que me motive y me llevo a realizar esta pequeña investigación.

OBJETIVOS

- Identificar el papel de los sujetos en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Definir desde la teoría algunos planteamientos teóricos y conceptuales del juego y su aprendizaje.
- Proponer algunas estrategias didácticas que se pueden implementar a través del juego en preescolar.

CAPÍTULO I

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL PREESCOLAR

1.1. El papel de los sujetos.

El papel de los sujetos es de suma importancia, pues en éste intervienen lo que es el papel del alumno, el papel de los padres de familia, así como también es de suma importancia el papel que juega el maestro como guía y orientador del infante

El papel que juega cada uno de estos personajes es la base para que exista una cimentación sólida en el desarrollo de un infante. Ya que cada uno proporciona información para que el niño se desarrolle día a día de una manera adecuada.

"Mc Cartney y Howley argumentan que uno de los requisitos esenciales de un programa eficaz de intervención es que se tome en cuenta a la familia como unidad educadora del niño y que se haga el esfuerzo de proporcionar las condiciones que mejoren los ambientes domésticos negativos, y así mismo los padres tienen que participar directamente en los programas educativos".¹

Si uno de estos sujetos falla es muy difícil que el pequeño logre tener un desarrollo integral. Para que ello se lleve a cabo y se logre el propósito, es importante que tomemos en cuenta que el papel de los padres de familia consiste en apoyar y brindar confianza al pequeño, y todo esto lo podemos lograr acercándonos más a ellos por medio del juego ya que por medio de éste nos ponemos en intercambio más cercanos con ellos, además jugando nos comunicamos, nos damos a entender, a conocer ya entendernos mejor con los niños.

¹ UNIVERSIDAD DE ALBERTA. El ciclo de la vida. p. 201.

Al igual como el papel que juega el educador es de vital importancia, por ello es que invito a todo educador a que consideremos nuestra función como debe de ser, un guía, promotor, orientador y coordinador del proceso educativo, y de manera muy importante, como es el referente afectivo a quien el niño transfiere sus sentimientos más profundos.

1.1.1. Papel del alumno

Los primeros años de vida del infante son muy significativos para su desarrollo. El pequeño en edad preescolar es egocéntrico su juicio y razonamiento se caracteriza por la falta de objetividad y por su incapacidad de entender los sentimientos de los demás. Es decir, él sigue sus propias reglas y es casi incapaz de entender las ajenas.

El niño en edad preescolar es una persona que se expresa, atreves de diferentes formas, y busca siempre satisfacciones Tiene la necesidad de desplazarse de un lugar a otro.

Éste no conoce la tristeza aceptó que se encuentre enfermo, es alegre y manifiesta siempre interés por saber conocer, indagar, explorar y manipular.

"El papel del alumno desde el punto constructivita es un ser activo en el aprendizaje y destacan la importancia de la exploración y el descubrimiento.²

El niño no sólo es gracioso y tierno, también tiene impulsos agresivos y violentos. Se enfrenta, reta, necesita pelear y medir su fuerza es competitivo. Reconociendo estos rasgos del niño como tal, se parte de hay para proporcionarles una gran cantidad y variedad de actividades juegos con los cuales .se pueda encausar al niño y conviertan esos impulsos en creatividad y aprendizaje.

² COLL, César. "Un marco de referencia psicológico para la educación escolar, la concepción constructivita del aprendizaje y de la enseñanza". Antología UPN. Corrientes pedagógicas contemporáneas. p. 32.

"Ser creativo no significa tener éxito o ser aclamado en el mundo del arte, se puede ser creativo en cualquier actividad de la vida cotidiana, al hacer, representar, en forma original aquello que tiene sentido personal. De ahí que una creación puede ser cualquier cosa que un niño produzca y que tenga que ver con su modo personal de ver la vida y la realidad que lo rodea".³

El infante desde su nacimiento tiene impulsos sexuales por lo cual a la edad preescolar empieza a tener la curiosidad por conocer acerca de ello, pero ello no ha de entenderse con los parámetros de la sexualidad adulta, sino a lo que corresponde a la infancia.

Estos rasgos y muchos más son manifestados a través de dos actividades lúdicas donde se expresa con toda libertad, sin restricciones ni sanciones.

A lo largo del preescolar el niño irá desarrollando una capacidad de análisis de totalidades que lo permitan apreciar elementos y relaciones. Esta capacidad se va estructurando a través de una ampliación de esquemas de un proceso de equilibrio constante.

1.1.2. Papel de la educadora

La estrategia didáctica requiere que la educadora sea guía, promotor, orientador y coordinador del proceso educativo. Además algo muy importante es que él es el referente al que el niño transfiere sus sentimientos más profundos.

Debe de reconocer que el juego es un instrumento didáctico en el proceso enseñanza aprendizaje, por lo cual siempre debe de trabajar por medio de juegos y actividades creativas y de acuerdo al interés y características del infante, ya que éste es el eje central de la enseñanza aprendizaje y por lo que nos lo maneja el programa

³ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de educación preescolar. p. 12.

"El programa encuentra su fundamento en el propósito de favorecer el desarrollo del niño, a partir de considerar sus características en este periodo de vida".⁴

Todo lo anterior nos da la pauta para formular cual es el orden y la disciplina que conviene. Así se proponen diferentes actividades que despierten el interés del educando, ya la vez disfruta con ello y adquiere experiencias con otros niños y niñas.

Estas actividades aunque son juegos, llevan consigo disciplina y orden ya que están programadas según las necesidades del proyecto que se lleve a cabo.

Uno de los aspectos que la educadora debe cuidar es la manera de dirigir a los alumnos mientras estos realizan sus actividades y los resultados de la misma. Es decir debe entender, respetar y conocer las ideas que los niños plasmaron en sus trabajos.

Además debe de reconocer la creatividad que el niño transmite en sus trabajos.

Al igual también debe de valorar las acciones de los niños para que esté en posibilidades de afirmar y reafirmar el aprendizaje que el niño va adquiriendo a través de su vida diaria.

También debemos de conocer cada una de las características particulares de cada niño, su etapa de desarrollo cognitivo, así como sus limitaciones, en cuanto a su actitud y vocabulario, afectividad y aspecto funcionales con respeto y espacio. Tal y como nos lo indica el programa

Otro de los puntos muy importante es el de proporcionarles todo el apoyo que requieran y no dirigirlos de manera prepotente, ni imponerles actividades que ellos no quieran, ya que estos merecen todo el respeto, ya que son seres únicos.

⁴ Ibid. p. 66.

"Común mente los niños se indisciplinan, cuando no tienen nada que hacer, cuando se les impone a hacer algo que en aquel momento no les interesa o no quieren, cuando llevan bastante tiempo con el juego y se fastidian".⁵

Es por ello que debemos de respetar lo que desean realizar y la mejor manera de estimular al infante es hacer las actividades de una forma agradable, divertida, interesante y motivadora para él y logra despertar el interés por aprender.

Al igual debe de propiciar un clima de confianza, seguridad, de tranquilidad y compañerismo la cual favorezca la integración grupal de forma natural y espontánea.

Con todo lo anterior antes mencionado se refleja la importancia que tiene la labor del docente al proporcionar un clima de confianza, afecto y respeto entre el alumno, así como de relacionar el trabajo pedagógico con el juego de tal manera que el educando aprenda jugando, que construya jugando, y que adquiera un aprendizaje integral jugando.

1.1.3. Papel de los padres de familia

La educación del infante compete tanto al padre de familia como a la educadora de manera conjunta, ya que son los agentes directos de la educación del niño aun que en diferentes situaciones.

Es por ello que la colaboración de los padres de familia en la enseñanza aprendizaje es de vital importancia, ya que es con la familia con quien pasan la mayor parte del tiempo y por lo cual obtienen los patrones de su formación y repercutirán a lo largo de su vida.

⁵ CASTILLO Cebrián, Cristina. Educación preescolar, métodos, técnicas y organización. p.118.

Es por ello que debemos concienciar al padre de familia para que tenga esa disposición de participación con el jardín de niño. Ya que la gran mayoría no la tienen por concebir que son llamados sólo cuando su hijo se encuentra en problemas o para pedirles algo, es por ello que:

Nosotros como educadores debemos acercarnos con más frecuencia a ellos y se borre esa opinión del educador.

Por ello considero las reuniones o comunicación constante entre padres y educadora, ya que por medio de ello el padre de familia podrá conocer el aprendizaje del niño e involucrarse más en su educación.

Todo ello le ayudara al infante en su desarrollo educativo por que de esa manera el padre de familia le inculcara al niño actitudes hacia las cosas, personas, conocimientos, y habilidades, que el niño pondrá en practica y por lo tanto tendrá un mejor desarrollo educativo.

La relación que establecen las familias es cultural y ella es expresada por medio del juego, es por ello que el juego es un factor importantísimo en su educación.

"El jugar con nuestros hijos nos permite incorporarlos a nuestras inquietudes y puede estimularlos a encontrar otros intereses propios".⁶

El educar a tu hijo no es un oficio, ni es algo te lo escriban en un programa específico de educación, es una relación sutil y casi indefinible que puede ser realizada a través del juego.

⁶ ARNOLD, Arnold. Cómo jugar con su hijo. p. 28.

Por todo lo anterior antes mencionado los padres y madres de familia deben jugar con sus hijos, ya que esto le brinda confianza al infante y le ha de servir como base para el desarrollo psicológico, pedagógico y social en la labor educativa.

"No va ser menos hombre un padre que juegue a las muñecas con su hija, ni va restar feminidad a la madre que juegue al trenecito en el suelo con su hijo, por lo contrario las respectivas virtudes de cada sexo se retoman".⁷

De aquí surgió la idea de la asociación de padres de familia y la escuela, ya que en conjunto se realiza una labor muy importante.

Además de que los padres de familia son los primeros educadores de sus hijos, y todo lo que los padres les enseñen eso aprenderán por lo que considero el papel de los padres de familia un factor importantísimo en la vida del niño.

1.2. Influencia del contexto social

El contexto social ejerce una influencia notable en el desarrollo del niño es por esto conveniente que el maestro procure conocer el medio social-económico del que provienen sus alumnos. Las diferentes situaciones a las que por ello están expuestos. Los educandos, se reflejan en las deficiencias que presentan en el desarrollo del lenguaje, las matemáticas. Las estructuras mentales y la motricidad.

"El contexto es el conjunto de circunstancias en las que se inscribe un hecho, una actividad, un comportamiento. El contexto da significado a las actividades que se desarrollan ya los acontecimientos que pueden ocurrir en tal o cual momento".⁸

⁷ Ibid. p. 35.

⁸ SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. "Psychosociologie de l'action, París. La interacción". En U.P.N" Salud y educación física p 103.

El entorno es el marco general, y su organización condiciona, por un lado, los diferentes contextos en los cuales vive el infante, y en los que se desarrolla sus cambios y sus actividades y por otra parte la orientación que asumen sus acciones.

Es por ello que durante la infancia y la adolescencia, las experiencias que ofrece el ambiente de la familia, la escuela y el entorno social más cercano ejercen una influencia decisiva en el desarrollo de las personas. Por consiguiente las madres y los padres deben estar atentos a la manera en que cada niño crece y cambia, pero esas transformaciones no deben ser motivo de angustia, ni razón para calificar al niño prematuramente, sin una base firme para hacerla, y cuando apenas inicia el desarrollo de sus inmensas posibilidades.

Debemos de estar siempre conscientes de que el contexto es uno de los principales factores para la educación ya que dependiendo de él es como el infante se va desarrollando, tomando en cuenta que si en su contexto existe una pobreza remarcada lógico que su educación tampoco será muy buena, ya que si existe pobreza no habrá una buena alimentación y por lo tanto el niño no tendrá la capacidad de aprendizaje que un niño el cual viva en un contexto mejor económicamente hablando, ya que éste estará mejor alimentado.

Las actividades económicas políticas sociales y culturales varían dependiendo de la zona geográfica, en la cual se encuentre el centro educativo, el niño refleja el ámbito social y cultural dependiendo de la actividad o labor en que se desempeñen los padres.

1.2.1. El contexto institucional

El contexto institucional es un factor de suma importancia ya que es la institución el primer espacio en el cual el niño se va formando.

Además de ser una influencia socializadora más intensa en la vida del niño, además de tener como función central el de enseñar buena parte de lo que es necesaria para que se relacione con eficacia en nuestro mundo que es cada día más complejo.

Es en éste en donde el pequeño va aprendiendo a formarse y va creando conciencia de que vivimos en una sociedad en la cual existen reglas que debemos de acatar como son:

- Los horarios de clases
- Portar uniforme
- Respetar compromisos del salón

Con todo esto el niño se va formando hábitos institucionales, así como también valores.

Por ello que es recomendable que estas actividades se lleven a cabo para que el niño vaya creando conciencia y conocimiento de los derechos y obligaciones que tiene como ser social que es.

La institución es un instrumento que utilizamos los individuos para favorecer nuestra educación, por lo que ésta debe de crear un ambiente ameno, y para ello se requiere de los acuerdos entre todas las instancias involucradas, en un clima abierto y democrático que permita la libre expresión y el respeto.

CAPÍTULO II

REFERENTES TEÓRICOS ACERCA DEL JUEGO Y DEL APRENDIZAJE

2.1. Concepto del juego

Los vocablos: juego y jugar, tienen muchas acepciones. La palabra juego se emplea con el significado de entretenimiento o diversión. Jugar significa divertirse: también se emplea en el sentido figurado de trastear a alguien, jugar con una persona, o de obrar con honestidad, "jugar limpio", ocupar ciertas opciones: "jugar un papel corrector, correr un riesgo, jugarse la vida, etc."

Es difícil saber que clase de actividades y sus rasgos abarcan el significado inicial de dichas soluciones y como fueron adquiriendo nuevos sentidos.

La primera descripción sistemática de los juegos infantiles comienza así: El concepto de juego a manera simple, es que el juego es la actividad que tiene una meta de largo alcance, si bien puede tener juegos inmediatos como (saltar de aquí a allá, hacer una colina de arena, volar un cometa, servir una taza de té imaginario). El juego es lo que los niños y los grandes hacemos por diversión.

El juego es considerado como uno de los factores más confiables para la formación del infante en edad preescolar, ya que por medio de él, se logra desarrollar su personalidad y la capacidad de integrarse de una manera positiva al contexto que le rodea.

Además de ser una característica del niño, le permite socializarse, aprender a colaborar, a convivir y respetar a todas las personas que lo rodean, al mismo tiempo que se identifica con las diversas situaciones que acontecen todos los días a su alrededor. Por consiguiente, el juego empleado y adaptado a situaciones de enseñanza y aprendizaje, conllevan grandes ventajas tanto para el profesor como para el alumno.

La profesora Margaret Lowenfeld dice que:

"La falta de habilidad para el juego no es natural y no se trata de una característica innata. Es algo neurótico y como tal, debe ser contemplada, es una función esencial en el paso de la inmadurez a la madurez emotiva. Un individuo que carece de oportunidades para jugar satisfactoriamente en los primeros años de su vida continuara buscándolas en la vida adulta. Las satisfacciones emotivas no vividas en el periodo apropiado no se presentan más adelante de la misma forma. Los impulsos no llevados a la práctica en la infancia se convierten en una fuerza interior que busca salida y que lleva a los hombres a expresarlos, no ya en el juego pues éste se considera como una actividad propia de la infancia sino en la competencia, en la anarquía y en la guerra".⁹

Por todo ello considero al juego como un factor de vital importancia en el desarrollo del infante.

2.1.1. Función del juego en el desarrollo del niño

El juego se considera como un medio utilizado por cualquier individuo sólo como un pasatiempo, pero para el niño es considerado como una actividad primordial, ya que éste da vida a todo lo que realiza día tras día, además de que le da la oportunidad de hacer suyas todas las emociones y experiencias que esto le acarrea con su entorno.

El juego tiene varias funciones, una de ellas es que el niño logre aprender ya comprender que al colaborar con la ejecución de las actividades adquiere deberes, pero también derechos. Todo esto le va permitiendo relacionarse socialmente, ya que al llevar a la práctica ese juego se relaciona con los de más individuos.

De esta manera se va familiarizando con todo su alrededor y por lo tanto va aprendiendo a ser un ser sociable.

⁹ TAILOR, Bárbara J. Cómo formar la personalidad del niño. p. 217.

En esta etapa preescolar, la actividad lúdica es primordialmente simbólica y esto debe de ser aprovechado al cien por ciento ya que es muy importante para que el educando se desarrolle psíquicamente y durante él, el infante puede hacer diferencia entre un objeto y otro y teniendo esta capacidad es probable que domine el estrato social y por lo tanto se relacionara tanto social como afectivamente y de la misma manera estructura su pensamiento.

En el desarrollo del niño se dan ciertas tendencias, tales como socialización, autonomía, lenguaje etc. las cuales surgen por necesidad, ya que al encontrarse en una sociedad activa debe de aprender a vivir en ella por naturaleza, tomándose el juego como un medio valioso para el desenvolvimiento de esa tendencia. Encauzándolo a cooperar, participar y crear en él una actitud optimista hacia la vida.

Todas estas tendencias deben ser aprovechadas en el jardín de niños organizando actividades en donde existen condiciones de convivencia con otros compañeros con mismas ideas opiniones y ambiciones, que se puede hacer mediante la organización de equipos y siempre con el fin de que haya un aprendizaje significativo.

El juego dentro de la función social también permite al niño conocer cuál es el sexo al que pertenece y qué conducta o actitud debe asumir, lo que es muy relevante dentro del aula ya que cuando las niñas juegan a la casita con las muñecas, los niños juegan a los carritos.

"Como el educando aprende a través del Juego, es importante que esta actividad natural se tome en cuenta para estimular su desarrollo integral, se sabe que por medio de él, el pequeño adquiere la capacidad de hacer juicios al solucionar un problema, de concentrarse y ejercitar la imaginación".¹⁰

¹⁰ MARK, Jeanne. Primera y segunda infancia, desarrollo y educación. p. 69.

Cuando un niño juega asume el papel de un investigador, como consecuencia de una de las características está presente en él la curiosidad, por eso siempre está preguntando o inspeccionando todo lo que encuentra, lo que le llama la atención.

Al manipular los objetos se dará cuenta de su textura. Color, forma, tamaño, etc. y posteriormente llegará a una conclusión de lo que ese objeto es cuál es su función, y si no lo conoce entonces preguntará entre sus compañeros o bien. La educadora podrá cuestionarlo para que sean ellos mismos quienes den sus respuestas a sus preguntas.

Dentro de esta misma función otra de las técnicas que aprende el niño es la del ensayo de ideas éstas las construye por medio de la manipulación de juguetes y materiales de trabajo al estar jugando con ellos se les ocurre hacer tantas cosas que no tienen tiempo suficiente para ponerlas en práctica.

En relación a esta función, en el jardín de niños se ha observado que las educadoras no le dan la importancia debida y siguen trabajando de manera tradicionalista, no tomando al juego como un a estrategia didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje. y siguen realizando las actividades imponiéndolas a sus posibilidades de estado de ánimo, sin tomar en cuenta los verdaderos intereses e inquietudes de los niños que en ese momento requiera el infante.

2.2. La construcción del conocimiento escolar

La educación escolar es uno de los instrumentos que utilizan los seres humanos para promover el desarrollo de sus miembros. Éste tiene varias funciones; entre ellas, conservar o reproducir el orden social existente. La concepción constructivista no ignora esta, función de la escuela; sin embargo se encarga de promover el desarrollo y el crecimiento de los alumnos que a ella asisten.

El apoyo que brinda la escuela al desarrollo del niño le facilita el acceso a un conjunto de saberes y conocimientos culturales, tratando a la vez que lleven a cabo un aprendizaje de los mismos, los cuales pueden ser una fuente creadora de desarrollo si posibilita el doble proceso de socialización y de individualización, es decir, que les permita construir su propia identidad en el contexto social y cultural donde habitan.

Esto es posible gracias a que el aprendizaje no solamente es una reproducción del contenido, sino que esto implica un proceso de construcción o reconstrucción mental del conocimiento, en el que las aportaciones del alumno juegan, un papel muy importante. Por ello, se puede comprender que mediante esa construcción del aprendizaje los alumnos se convierten en miembros de un grupo social, con características comunes y compartidas y por lo tanto con carácter de un ser individual y social.

Precisamente éste es el encuadre en que hay que situar el proceso del conocimiento escolar.

Desde el punto de vista de la concepción constructivista:

"El alumno es el responsable único de su propio proceso de aprendizaje, es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esta tarea".¹¹

Pero si se analizan los contenidos escolares, estos ya se encuentran contruidos y elaborados socialmente

"Los contenidos que constituyen el núcleo de los aprendizajes escolares son saberes y formas culturales que tanto los profesores como los alumnos encuentran en buena parte elaborados y definidos".¹²

¹¹ COLL, César. Op. Cit. p. 34.

¹² Ibíd. p. 17.

La educadora debe intentar orientar y guiar esta actividad para que la construcción mental del sujeto se acerque a lo que significan los contenidos escolares como saberes culturales.

Desde luego, que es una tarea nada fácil, pero que sin embargo, mucho se puede hacer, si consideramos que aprender un contenido implica atribuirle un significado; es así como el alumno soluciona y organiza las informaciones que recibe de diferentes fuentes; del educador principalmente; estableciendo una relación recíproca entre esta información y los conocimientos previos que posee en el momento de iniciar el aprendizaje de un contenido escolar.

Un aprendizaje es significativo cuando cumple con dos condiciones específicas; la primera consiste en que el contenido que se desea aprender tenga significatividad lógica y psicológica y la segunda es que el alumno tenga disposición favorable para aprender significativamente, es decir se debe estar completamente motivado.

Como puede analizarse, la primera condición no resulta tan importante como la segunda, ya que aunque el material de aprendizaje

Sea potencialmente significativo, lógica y psicológicamente, si el pequeño tiene disposición para memorizarlo, no establece ningún tipo de relación y por lo tanto no construye conocimientos nuevos.

Bajo estas condiciones el papel del docente debe replantearse a la vista de la concepción constructivista; obliga a sustituir la imagen del maestro como transmisor de conocimientos por los de guía orientador.

2.3. Diversas perspectivas teóricas

El desarrollo del niño sigue una secuencia permanente, la que ha sido estudiada por varios autores desde una perspectiva diferente. Freud exploró el desarrollo emocional del

niño, su característica esencial fue lo psicosexual del niño; Erikson, estudió las interrelaciones del desarrollo social y emocional del niño; Piaget, Bruner y otros se centraron en el desarrollo cognoscitivo del niño; Vigotsky y otros, estudiaron el lenguaje, a pesar de que cada uno de los autores investiga desde un punto específico o central distinto, todos coinciden en que cambios previsibles en las funciones psicológicas del niño que está creciendo.

Diversos autores, desde el inicio de las investigaciones sobre el desarrollo infantil, han tomado en cuenta el juego, atribuyéndole cada uno, distinta importancia a éste.

"Para Bruner el desarrollo integral es lo más importante y éste sólo puede realizarse a través de la relación que se establece entre juego pensamiento y lenguaje; El jugar según Bruner permite al individuo a reducir errores, también perder el vínculo entre los medios y los fines".¹³

Entendiéndose por esto, que el juego es un facilitador en el desarrollo de niño y por medio de éste, el infante puede adaptarse a situaciones nuevas con mayor facilidad, además sin proponérselo, adquiere conocimientos.

"Según Piaget, el juego es la expresión y el requisito del desarrollo del niño. A cada estadio del desarrollo corresponde un tipo de juego ya un que la categoría del juego pueda aparecer a diferentes edades según la sociedad que se trate, Piaget afirma que su orden de participación será siempre el mismo".¹⁴

El juego simbólico es de gran importancia para el desarrollo social y para el desarrollo de la inteligencia, y por medio de éste el infante tiene la posibilidad de remplazar un objeto por otro.

¹³ BRUNER, J. "Juego, pensamiento y lenguaje", en antología UPN. El juego. p. 71.

¹⁴ REBOREDO, A. "El juego", en antología UPN. El juego. p. 99.

Gracias a esta función, se forma la posibilidad de clasificar, al centrarse en la observación de las cualidades de los objetos, (por la similitud de forma, color o semejanza de las características funcionales, que existen entre los objetos reales y los que representan) así como también es un medio importante para que el niño exprese sus emociones y afectos.

2.3.1. La perspectiva de Bruner

El desarrollo integral que es lo más importante para éste y ello sólo puede realizarse por medio de la relación que se establece entre el juego pensamiento y lenguaje. El jugar según Bruner permite al infante reducir errores.

También nos dice que por medio del juego se interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal proporcionarle placer.

El jugar además le 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.

Bruner también nos señala que el juego al ser relevante para su vida futura, constituye un "medio" para mejorar la inteligencia.

Destaca también la importancia que tiene el hecho de revisar las actividades que realiza el pequeño así como las conductas asumidas por las personas que se encuentran a su cuidado, por todo ello Bruner considera que el jugar para el niño y el adulto es una forma de utilizar la mente.

Nos afirma que el juego proporciona placer, tanto que Incluso los obstáculos que con frecuencia establecemos en el juego nos proporcionan un gran placer cuando logramos superarlos.

Los obstáculos parecen necesarios pues sin ellos los infantes se aburrirían enseguida. Por ello es necesario aceptar que el juego tiene alguna cualidad que comparte con otras actividades como las de resolución de problemas, pero de forma mucho más interesante

2.3.2. La perspectiva de Vigotski

Vigotski atribuye gran importancia a las relaciones sociales así como a la gran importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño en edad preescolar y nos afirma

"Que el autocontrol del que el niño es capaz se produce en el juego".¹⁵

Por otra parte existe un profundo vínculo entre la percepción y el significado, y puede observarse en el proceso del desarrollo del lenguaje en los niños, ya que éste es un medio para definir los objetos y establecer después los conceptos.

También considera que la imaginación contribuye un nuevo proceso psicológico en el niño. El cual ayuda a liberar al pequeño de las coacciones a que se ve sometido.

Para resolver tensiones en el niño en edad preescolar entra en un estado ilusorio e imaginario en el cual aquellos deseos irrealizables encuentran cabida ya esto se le llama juego.

Además de que la situación imaginaria enseña al niño a guiar su conducta no sólo a través de la percepción inmediata de objetos o situaciones que afecta de modo inmediato, sino también por el significado de dicha situación.

Estos juegos imaginarios tienen que tener reglas pero no el tipo de reglas que se formulan por adelantado y que van cambiando según su desarrollo del juego, sino reglas que se desprenden de la misma situación imaginaria.

¹⁵ VIGOTSKY, L. S. "El papel del juego en el desarrollo del niño". En antología UPN, El juego. p. 61.

También nos dice que el juego es una actividad conductora la cual determina la evolución del niño.

2.3.3. La perspectiva de Piaget

Según la teoría de Piaget, la inteligencia ocupa el papel central de los procesos psíquicos y existe una continuidad entre los procesos superiores y la organización biológica. Según él, el organismo es esencialmente activo y es a través de su actividad como va construyendo sus propias estructuras, tanto biológicas como mentales. La fuente del conocimiento está en la actividad del sujeto que nunca es pasivo sino que busca en el medio los elementos para modificar sus esquemas.

Para Piaget el juego es considerado un elemento importantísimo del desarrollo de la inteligencia.

"El desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación. Cuando están en equilibrio de acomodación o ajustes al objeto puede predominar sobre la asimilación, entonces nos encontramos ante la limitación, o por el contrario puede predominar la asimilación cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades: esto es el juego".¹⁶

Y como puede verse al jugar el infante emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente, en una especie de "lectura de realidad" a partir de su propio y personal sistema de significado.

Para este autor la actividad lúdica que comienza en el periodo sensorio motriz con el ejercicio de acciones centradas sobre si mismas y no impuestas por las circunstancias externas, el niño las ejecuta simplemente por placer.

¹⁶ PIAGET, Jean. Juego y desarrollo. p. 105.

2.3.4. Etapas del desarrollo

Estas etapas según Piaget teórico constructivista son por las cuales el niño tiene que pasar a lo largo de su desarrollo.

1.- Etapa sensoriomotriz

Esta etapa abarca desde (el nacimiento hasta los dos años), a esta edad, los niños no tienen la capacidad de descubrir el mundo en función de los objetos existentes en el espacio y en el tiempo, sigue un punto de luz en movimiento que al desaparecer, el no expresa ninguna resistencia.

Más tarde en la etapa lactante, cuando el infante succiona, lo hace con el fin de realizar movimientos de succión en él vacío, y sigue mirando fijamente el punto en el que perdió la visión importante. Aquí no se puede considerar que está realizando el juego, sino que es considerado como una prolongación del placer de alimentarse y mirar. Hasta este momento la conducta del infante se han integrado nuevos medios de relación circular entre estímulos y respuestas pero sus actividades son sólo una reproducción de lo que han realizado con anterioridad. A esto Piaget lo denomina asimilación reproductiva. Hasta aquí él considera al juego como un aspecto de asimilación.

"Piaget remarca el hecho de que el niño busca un objeto desaparecido de su vista, mientras que durante los primeros meses dejaba de interesarse por el objeto en cuanto escapaba de su vista".¹⁷

Esto nos muestra que el niño se ha desarrollado y que muestra interés por lo que le rodea.

¹⁷ DE AJURIAGUERRA. "Estudios del desarrollo según Jean Piaget". En antología UPN, El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. p. 53.

2. -Etapa preoperatoria

De los 2 a los 7 años aproximadamente aparece el juego simbólico y de fantasía, éste es el periodo que se denomina de la inteligencia preoperacional.

Para Piaget las representaciones resultan de las adaptaciones corporales aun objeto o persona ausente. Estas actividades se realizan por medio de movimientos completos y observables, por ejemplo un trapo anudado representa aun niño, al inicio de estas actividades sustituyen al resultado como símbolos concretos, después como símbolo dándoles un significado al objeto. Al estar realizando todo esto el lenguaje no lo considera como fundamental.

El juego simbólico y fantasía tiene la misma función en el pensamiento preoperacional que tuvo el juego conocedor en el periodo sensorio motor. El símbolo también sirve para relacionar y fortalecer las experiencias emocionales del infante.

En esta fase el carácter del juego de la fantasía desvía el proceso intelectual del niño por su reacción egocéntrica, y su manera intelectual de las ideas y símbolos que utiliza.

Durante este ciclo preoperatorio el juego de habilidades se transforma y cada día es más preparado y ordenado, los símbolos y conceptos individuales se tornan sociales ya causa de estos dos aspectos son más racionales y objetivo, entre los 8 y 11 años.

La actividad lúdica está basada en reglas y una disciplina colectiva de tal manera que los juegos son estatutos que remplazan al juego fantástico, simbólico e individual del primer periodo.

A pesar de que los juegos están regidos por normas, están socialmente adaptados y perduran en la edad adulta y nada más una adaptación a la verdad, muestran una asimilación.

El juego "influye de manera importante en la conducta y pensamiento del niño ya que constituye una herramienta cognoscitiva y en sistema de comunicación".¹⁸

Al niño se le considera como una unidad biopsicosocial porque es un ser único, constituido por distintos aspectos con Diferente grado de desarrollo, de acuerdo con sus condiciones físicas, psicológicas y la influencia de su medio ambiente.

3.- Etapa de operaciones concretas

Éstas comprenden entre los 6 y los 11 años. Aquí el pequeño ya sabe centrar repercutiendo en lo cognoscitivo o moral. En éste comienza a dar sus primeros conocimientos en la asociación y objetividad del pensamiento.

Aquí nos comenta Piaget que el niño puede conocer entre uno y otro objeto a través del cambio, lo que hace que se encuentre inmóvil.

En esta etapa, las operaciones del pensamiento son concretas en el sentido que sólo llegarán a la realidad y puede ser manipulado. También comienza ha tomar encuesta los factores que van a llegar al juego y su relación es el principio de una casualidad objetiva y especializada al mismo tiempo. Es decir empieza a entender los puntos de vista y la presencia de objetos desde ciertos grados de superioridad.

En esta etapa, "avanza positivamente en el desarrollo de los conceptos".¹⁹

¹⁸ *Ibíd.* p. 54.

¹⁹ *ídem.*

Es de suma importancia mencionar también que "el pequeño en edad preescolar, no cuenta con una capacidad absoluta de abstracción, por lo tanto, desde el punto de vista educativo, es importante que se le dé en forma objetiva y concreta un estímulo que libere el aprendizaje".²⁰

4.- Etapas de las operaciones formales (la adolescencia).

En este periodo del adolescente, aparece el pensamiento formal, que hace que éste tenga una coordinación de operaciones que antes no tenían. Aquí la esencial característica del pensamiento es la capacidad de prescindir del contenido concreto, para ponerlo en un esquema de posibilidades más extensas.

Todo lo que este gran teórico Piaget nos dio para el sistema educativo, es un salto gigantesco para el quehacer educativo. Los propósitos en el campo educativo son los de hacer individuos creativos, innovadores, críticos, reflexivos, que sepan crear, y sobre todo que contribuyan lo que está bien o mal, que no sólo se encarguen de repetir y ser tradicionalistas, que sepan ser capaces de realizar cosas nuevas.

J. Piaget no niega que las operaciones promocionales vayan unidas al desarrollo del lenguaje progresivamente más preciso y móvil, lo que facilita la formulación de hipótesis y la posibilidad de combinarlas entre sí.

"Cree que la movilidad del lenguaje es igualmente un efecto de la operabilidad del pensamiento como causa".²¹

Por todo lo anterior, tomo la teoría constructivista de Piaget por considerarla como la mejor para retomarla dentro de mi quehacer como docente.

²⁰ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. p. 27.

²¹ ídem.

Ya que los niños en educación preescolar se les ubica en el período preoperacional.

"En donde se da lugar a estructuras, tanto en el aparato psíquico (afectividad, inteligencia), como en todas las manifestaciones físicas (estructura corporal, funciones motrices)".²²

La importancia de conocer y estimular al niño es cada una de las etapas o estadios del desarrollo promueve la formación integral del educando atendiendo desde luego a los tres campos de su personalidad como son cognoscitivo, afectivo social y psicomotriz. Considerando no sólo su inteligencia, sino sus sentimientos, valores, desarrollo de sus habilidades y destrezas físicas y mentales.

El haber explicado anteriormente las etapas de desarrollo de acuerdo a la teoría psicogenética y dar puntos de vista analíticos de cómo la evalúa; la inteligencia del niño va transcurriendo de un nivel menor a otro mayor permitiendo conocer como se estructura la misma y que ello sirva como marco general para el tema específico que he seleccionado en esta investigación.

El niño del nivel preescolar se encuentra en la etapa preoperatoria, tiene como características una mayor integración social por la convivencia con otras personas por lo que permite ir reduciendo poco a poco su egocentrismo (incapacidad de aceptar que existían puntos ajenos y que puedan ser tan veraces como el propio) .

En este período el lenguaje es su principal forma que utiliza para expresar sus deseos aunque su pensamiento, incluido el mismo y su comportamiento es similar al de los mayores y continua con características irreversibles pero ya exhibe los primeros indicios reales de razonamiento.

²² SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de educación preescolar p. 7.

En esta edad su pensamiento consiste sobre todo en la verbalización de sus procesos mentales, anteriormente utilizaba el aparato psicomotor para expresar su pensamiento, ahora emplea el lenguaje aunque persista su egocentrismo. Pondré en práctica una alternativa en donde las actividades que se planean favorezcan la construcción del conocimiento matemático en la seriación en niños de mi grupo de clase, facilitándoles material concreto variado para que puedan descubrir características de los objetos y así puedan formar conjuntos de objetos iguales y diferentes.

CAPITULO III

EL JUEGO EN EL NIVEL PREESCOLAR: ESTRATEGIAS QUE FAVORECEN EL APRENDIZAJE

3.1. Los intereses de los alumnos

El infante es un ser que nada más juega, la infancia es la etapa apta para imitar y jugar, si no se realizan estas actividades entonces no se considera que hay una infancia, ya que por medio del juego se desarrolla el alma y el intelecto, si el niño no realiza esta actividad lúdica se le pueden presentar deficiencias mentales.

"Un infante que no sabe jugar es un pequeño viejo, y será un adulto que no sabrá pensar".²³

Por ello se considera que el juego en la infancia es la base para el aprendizaje, para que cuando el niño crezca, no sólo crezca sino que también se desarrolle.

El juego es el agente formativo más importante de la vida. Éste es la superación del comportamiento natural.

Respecto a las cosas que despiertan el interés en los niños pequeños, se ha dicho que las cosas mismas le dictan lo que debe hacer, por ejemplo: un plato y una cuchara lo insita a comer, la cama le exige acostarse, una prenda a ponérsela, etc. En conclusión se puede decir que los objetos poseen una fuerza motivadora en relación con las acciones del niño pequeño, y que sus movimientos los dirige de acuerdo a la distribución de las cosas.

²³ BARONE, Luis Alberto. Cajita de sorpresas. Vol. 4. El niño y su mundo. p. 40.

El pequeño a esta edad siempre quiere estar jugando y el adulto lo debe de aprovechar al cien por ciento, y lograr un aprendizaje correcto para el niño.

3.2. Relación entre el juego y el aprendizaje.

El juego y el aprendizaje son procesos esenciales en el desarrollo del niño; ambos procesos se encuentran presentes en la vida del infante.

El juego es una herramienta que le permite al niño la expresión de emociones y la alimentación de la imaginación.

"Los juegos de los niños son formas originales de trabajo intelectual, de creación social y de reelaboración de experiencias. Al jugar van conociendo las posibilidades de su cuerpo, por ejemplo, si pueden saltar más rápido o correr más rápido. De este modo van adquiriendo seguridad y van aceptando sus limitaciones".²⁴

A través de las actividades lúdicas el niño va convirtiéndose progresivamente en experimentación de sí mismo y del mundo exterior.

"El niño juega al principio con sus manos, brazos, pies, boca, etc., luego juega con todo su cuerpo, juega a arrastrarse por el suelo, a andar, acorrer, asaltar, etc. esta actividad funcional vinculada al placer de moverse, es importante en el bebé y va decreciendo progresivamente hasta los 4 y 5 años para renacer posteriormente bajo otros aspectos".²⁵

²⁴ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Guía técnico pedagógica el maestro y el desarrollo del niño. p. 24.

²⁵ BARONE, Luis Alberto. Op. Cit. Pág. 37

Después de dar lectura a diferentes concepciones o posturas de varios autores sobre el juego, se llegó a la conclusión de que a pesar de que cada autor concibe al juego desde un enfoque en particular, todos lo consideran esencial para el desarrollo del niño.

Porque "entre el juego y el aprendizaje hay una relación estrecha, tanto que jugando aprendemos y aprendemos jugando. Tu ya sabes el juego no es nada más diversión, descanso, entretenimiento".²⁶

Por lo anterior, se deduce que el juego presenta amplias posibilidades educativas para el niño de una manera divertida y agradable, e incluso, se puede afirmar que el niño adquiere los conocimientos sin necesidad de proponérselo o de que lo obliguen, ya que el juego está presente en las etapas del desarrollo del infante.

De ahí la importancia que se retome el juego como uno de los elementos didácticos fundamental en la educación del niño en los preescolares.

3.3. El juego en el tercer grado del preescolar.

No se puede concebir al niño sin jugar, ya que éste es una actividad inherente; en todos los niños, éste se encuentra desde que nace hasta el final de la infancia.

El juego contribuye a desarrollar las destrezas físicas de los pequeños por medio de las actividades de tipo locomotor como: correr, trepar y otras que implican movimientos en el espacio y de las de tipo estático como: agacharse, brincar, darse la vuelta, estirarse o adoptar una determinada postura.

²⁶ CONSEJO NACIONAL DEL FOMENTO EDUCATIVO. Aprender jugando. p. 21.

"Los años de juegos en otra palabra, desarrollan los músculos grandes y también la coordinación y precisión neuromuscular".²⁷

Por medio del juego adquieren fe y confianza en sí mismos, en los demás y en su entorno, Aprenden a dominar los temores y ansiedades. Reconocen su propia valía y desarrollo una satisfacción íntima.

En él pueden ejercitarse la formulación de reglas y el acatamiento de las normas, ambas cosas son importantes para la relación con otros y para el aprendizaje posterior.

Es un medio por el cual los infantes pueden expresar sus sentimientos positivos o negativos, mientras juegan no tiene necesidad de observar los procedimientos de las personas adultas y pueden sustraerse a expectativas serias con sus maneras infantiles. Siempre que un niño parta por una experiencia favorable, aumentan sus sentimientos de valía y capacidad propia.

3.3.1. Los bloques de juegos

El programa de educación preescolar nos presenta una propuesta de trabajo que toda educadora debe conocer, ya que nos sirve a toda educadora, puesto que se adapta a todas las necesidades de todo el país, además que es muy flexible. Éste considera al respeto, a las necesidades e interés del niño, así como su capacidad de expresión y juego.

Este programa presenta una organización de juegos y actividades relacionadas con los diferentes aspectos del desarrollo, a las que se les han nombrado organización por bloques, mediante el cual se requiere que el niño se desarrolle integralmente.

²⁷ BARONE, Luis Alberto. Op. Cit. p. 37.

"Esta organización responde más a necesidades de orden metodológico, ya que se trata de garantizar un equilibrio de actividades, que pueden ser, incluso, planteadas por los niños, pero siempre bajo la orientación, guía y sugerencias del docente" quien es el verdadero responsable de, lograr este equilibrio y conducir el proceso en general."²⁸

Los bloques que propone este programa son:

- Bloque de juegos y actividades de sensibilidad y expresión artística.

La expresión artística es una forma de comunicación fundamental para el desarrollo del ser humano ya que a través de ella" es posible expresar los diferentes estados de animo, así como entender lo expresado por otras personas.

Estos juegos y actividades le dan la oportunidad al niño de expresar, inventar y crear por medio de la utilización de distintos materiales y técnicas, que pertenecen a los diferentes campos del arte, se favorece el trabajo colectivo donde el alumno comparte con sus compañeros.

La educadora tratará de llevar a los niños a las diversas manifestaciones del arte y la cultura como: conciertos de música, Danza, videos, exposiciones de pintura, etc. para así motivarlos de varias formas.

Este bloque presenta actividades relacionadas con:

La música: en la actualidad, se le da gran importancia porque por medio de ella el niño expresa sus sentimientos, siente y origina ritmo, adquiere la noción del tiempo y puede favorecer su socialización.

²⁸ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Los bloques de juegos y actividades. p.35.

Artes escénicas: el pequeño tiene la oportunidad de relacionar su expresión oral y corporal de acuerdo a un tiempo y un espacio; expresa lo que cotidianamente vive en su hogar, su contexto social y natural él crea y desarrolla el pensamiento simbólico, la fantasía, se relaciona con las demás personas.

En educación preescolar, es primordial que a los alumnos se les motive por estas artes, ya que de este modo en cualquier representación que se organice o realice, el pequeño participará en forma voluntaria.

Las artes gráficas y plásticas: se realizan por medio de la utilización de diferentes materiales mediante el dibujo, la pintura y la escultura.

Mediante la utilización de estas técnicas en el preescolar el infante tiene la oportunidad de demostrar que es creativo, que se está desarrollando tanto emocional como intelectualmente.

Literatura: es muy importante que al niño desde muy pequeño se le inculque el gusto por ella. El jardín de niños representa el lugar ideal para este fin, por lo cual se debe contar con material suficiente relacionado con la literatura como cuentos, rimas, adivinanzas, leyendas, etc. por medio de ésta se puede favorecer el lenguaje del educando y despertar su gusto por la lectura.

Las obras literarias que existan en el plantel deben de ser de acuerdo a la edad, pensamiento, intereses, necesidades, el nivel sociocultural del preescolar.

Artes visuales: en los últimos años en cuanto a la educación, se le está dando mucho auge a la utilización de los medios audiovisuales como recursos didácticos, para estimular al alumno mediante la vista, el oído, con el fin de alcanzar algunos aprendizajes. Los aparatos que con más frecuencia se utilizan son: las proyecciones, video, cine, televisión, aunque siempre se debe tomar en cuenta la participación de la maestra para explicar o cuestionar al alumno sobre lo que han visto.

El cine y la televisión pueden ser un auxiliar educativo muy valioso, siempre y cuando se utilice de manera adecuada y el docente será coordinador y orientador entre lo que los infantes estén observando y los conceptos e ideas que las imágenes originales.

- Bloque de juegos y actividades de psicomotricidad.

Las actividades de este bloque le dan la oportunidad al pequeño de descubrir y hacer uso de las partes de su cuerpo, expresarse de modo corporal, conocer sus funciones, posibilidades y limitaciones de movimientos, sus sensaciones, percepciones. De igual manera este bloque coopera para que el alumno estructure nociones de espacio y tiempo como: arriba, bajos adelante, atrás, cerca, lejos, hoy, mañana, tarde, temprano, etc.

La maestra les debe dar libertad a los alumnos de desarrollar movimientos libremente, que trabajen y jueguen en diferentes lugares y posiciones.

Sus contenidos son:

- Imagen corporal.
- Estructuración del espacio.
- Estructuración temporal.

- Bloque de juegos y actividades de relación con la naturaleza.

Las actividades que incluyen en este bloque dan la oportunidad de que el niño se sensibilice y actúe de manera responsable y protectora de la vida humana el mundo animal y la naturaleza en general.

En el jardín de niños la educadora debe motivar al pequeño para que se interese y observar los fenómenos naturales y explicarles por qué llueve por qué hace frío, qué es la noche, el día, etc.

Con este bloque, se fomentan y adquieren los hábitos de higiene y cuidado de su cuerpo, alimentación y medio ambiente, por medio de campañas de aseo, vacunación, etc.

En cuanto a la ciencia en educación preescolar, se quiere lograr que el niño la viva como una investigación, por medio de la observación y experimentación y que haga una exploración de lo que no sabe, basándose en lo que ya conoce.

El educador puede propiciar que el pequeño sea el que descubra y ponga en práctica su conocimiento, es decir, que actúe como un sujeto activo.

Los contenidos de dicho bloque son:

- Salud
 - Ecología
 - Ciencia
- Bloque de juegos y actividades matemáticas.

Estas actividades deben ser todas aquellas que necesitan dar solución a problemas mediante los criterios de cuantificación, medición, clasificación, seriación, ubicación, etc. y de utilizar formas, signos convencionales con el fin de representar las matemáticas. Para que la educadora las lleve a cabo es necesario que eche mano de diferentes materiales, que pueda ser transformado, manipulado y empleado en varias creaciones. Cuando el niño muestra interés por contar cualquier objeto, la maestra debe aprovechar para que ese conteo tenga sentido para él y tratará que represente en forma gráfica esas cantidades.

Este bloque presenta actividades relacionadas con:

- La construcción del número como síntesis del orden y la inclusión jerárquica.

- Adición y sustracción en el nivel preescolar

- Medición

- Creatividad y libre expresión, utilizando las formas geometría

- Bloque de juegos y actividades relacionadas con el lenguaje.

En este bloque el niño tiene la oportunidad de conversar solo con los demás compañeros o personas adultas, de emplear el lenguaje oral y escrito para inventar palabras, con el fin de encontrar la manera de exteriorizar sus emociones, intereses y necesidades. Al tener un mejor dominio de estas formas de lenguajes, le dan la facilidad de relacionarse con otras personas, saber qué es lo que le quieren transmitir y darse a entender él mismo.

Se fomenta el uso de la representación gráfica mediante la cual el pequeño expresa lo que quiere a través del dibujo y escritos, por medio de este proceso se logra que domine los signos relacionados con la lengua escrita.

Para que la educadora tenga éxito en su labor docente en cuanto a este bloque, es necesario que cuente con diferente material de lectura y escritura, ya que es uno de los aspectos más complicados del desarrollo del lenguaje; por el alto grado de convencionalismo. Motivará a sus alumnos para que intenten utilizar el lenguaje escrito en todas las actividades que en el jardín de niños realicen, les dará la oportunidad para que lean los libros que hay en el área de biblioteca, para que en un futuro posiblemente sean unos buenos lectores.

La docente se debe de dar ala tarea de concientizar al niño sobre la escritura, que él relacione y comprenda que lo que habla también se puede escribir, que sepa para qué le sirve y todo lo que puede lograr con ella.

Este bloque incluye actividades en relación con:

- Lenguaje oral.
- Lectura.
- Escritura.

Tomando en cuenta que para el infante en edad preescolar, el juego es un medio primordial para que adquiera buenos aprendizajes, cualquier maestro debe aprovechar esa característica natural en vez de reprimirlo.

"El problema que puede presentarse en ciertas ocasiones, es que el juego empleado de manera didáctica, pierde su carácter placentero al ocultar tras de sí objetivos muy precisos o al centrarse sólo algunos aspectos del desarrollo".²⁹

Pero para que esto no ocurra es necesario organizar adecuadamente el tiempo que se necesita para trabajar en la institución. y de esta manera se puedan seleccionar y llevar a cabo todas las actividades con finalidades educativas, de una manera adecuada a los niños que por supuesto es el juego el cual se le proporcione diversión.

3.4. El juego como estrategia didáctica

La importancia de los juegos educativos se produce cuando se motivan la curiosidad, la observación y las capacidades de preguntar y buscar respuestas.

Los adultos que participan en estos juegos deben aprovechar la ocasión para que los niños exploren y reflexionen utilizando los elementos que les ofrecen los distintos materiales.

²⁹ BANDET, J. El niño y sus juguetes. p. 207.

Sin someter al niño a un interrogatorio forzado, el adulto puede orientar su atención utilizando preguntas sencillas para que observe con cuidado y busque elementos que probablemente se le han escapado: ¿En qué se parecen y en qué son distintos dos objetos? ¿Qué es más grande? ¿Cuáles son más? ¿Qué va antes y qué después? ¿Cómo se llama? ¿Qué está haciendo? ¿Por qué crees que sucede eso?

Lo principal es alentar al niño a imaginar respuestas. Cuando se equivoque no es conveniente corregirlo y darle la respuesta correcta, sino ofrecerle otras pistas y sugerirle que se fije en elementos que no tomó en cuenta.

Una interacción de este tipo crea un ambiente de conversación que estimula la capacidad expresiva de los niños y les ayuda a ampliar el vocabulario y las formas de construcción gramatical, más allá del lenguaje limitado que con frecuencia se utiliza en las situaciones de la vida diaria.

En este apartado doy a conocer algunos de los juegos con los cuales el infante logra obtener grandes habilidades y por lo tanto un aprendizaje integral en el preescolar. Ya que los juegos para los niños en esta etapa de su vida son lo que más les interesa y es por ello que es de suma importancia que se utilice este recurso para que el niño se interese por la educación. Además de que la inteligencia en esta etapa es de rápido desarrollo, es por ello que se dan a conocer los siguientes juegos:

Juego de la tiendita:

El propósito de esta actividad es que el niño seleccione, agrupe, manipule, conozcan las diversas cosas que contiene una tienda, y sepan para qué nos sirven cada una de ellas, además de que se favorece el conteo.

También aquí pueden lograr clasificar, conocer formas, tamaños, colores, texturas, etc.

En este juego participa todo el grupo unos como los tenderos y los demás como los clientes.

Juego de la canasta revuelta:

En este juego se pretende lograr que los niños pongan total atención y puedan aprender a escuchar y con ello también se logra conocer las diferentes partes de tu cuerpo, así como lo que se traiga puesto.

En este juego participa todo el grupo ya que se realiza un círculo sentados en sus sillas y uno se encuentra al centro dando la orden de lo que se realice diciendo traigo canasta revuelta para todos aquellos que traigan zapatos, y todos los que traigan zapatos se tienen que parar y sentarse en una silla que no sea en la que estaba sentado y también se deberá sentar el que dio la orden y entonces se quedará otro sin silla y ese seguirá de dar la orden.

Nota: Es importante que al iniciar el juego la maestra sea quien da inicio al juego dando la orden para que el niño entre en confianza y no le dé pena.

El juego del capitán manda:

Este tiene el propósito de que los niños logren formar equipos organizados y puedan darse cuenta que con la participación de todos o bien agruparse en equipos, podrán tener un mejor resultado.

En este juego se pueden jugar con todos los integrantes del grupo ya que se dividen en dos y se forman dos equipos seleccionando cada equipo un representante para que cuando el capitán ordene que le traigan algún objeto sea a él a quien se lo entreguen para que se lo lleven al capitán; para esto el capitán debe colocarse en frente de los dos equipos pero a una distancia más o menos considerable para que se lo lleven hasta donde esté. El equipo ganador será quien le haya llevado más objetos al capitán.

Memoria

Las tarjetas con imágenes de animales, plantas y juguetes sirven para reunir pares de figuras iguales. Con esta actividad se estimula la capacidad de diferenciación y clasificación de los niños y se les coloca ante situaciones en las que deben desarrollar un alto grado de concentración y constancia.

El juego consiste en acomodar las tarjetas en una superficie plana, con la ilustración hacia abajo, formando filas y sin que los jugadores sepan dónde está colocada cada figura.

Pueden participar dos o más personas. Por turnos, cada jugador debe levantar dos tarjetas. Si las figuras son iguales, las conserva; si son diferentes, las muestra al resto de los participantes y las coloca en el mismo lugar que ocupaban. Gana quien reúna el mayor número de pares.

Puesto que para formar pares es necesario recordar dónde están las figuras que se van destapando, la colocación en filas sirve para -tener puntos de referencia que faciliten la localización de las tarjetas.

El número de pares de tarjetas permite realizar el juego con diferentes grados de dificultad, de acuerdo con el interés y la capacidad de concentración de los niños. Por ejemplo, inicialmente pueden seleccionarse sólo cinco pares de tarjetas y aumentar progresivamente este número hasta colocar los 24.

Lotería

La lotería es un juego popular muy antiguo que se practica en muchas regiones del mundo. Para jugarlo se emplean 24 tarjetas de la memoria, una de cada par, y los cuatro tableros de dos vistas.

En el juego pueden participar dos o más personas. Los participantes eligen el tablero con el que desean jugar. Las tarjetas se colocan al azar una sobre otra, con la cara hacia abajo y sin que los jugadores sepan el orden que ocupan. Por turnos, cada jugador toma una tarjeta, la muestra a los demás jugadores mencionando de qué figura se trata. Los jugadores buscan en su tablero, y si tienen esa figura colocan una ficha o una semilla sobre ella. Se puede optar por dos reglas: gana el primer jugador que complete su carta o quien complete primero una línea en dirección vertical, horizontal o diagonal.

Las habilidades que se estimulan con este juego son similares a las de la memoria, ya que los jugadores tienen que identificar pares de figuras iguales. Sin embargo, el esfuerzo que deben realizar es distinto, pues, en este caso, deben relacionar el nombre de la figura con la imagen de la tarjeta en su carta.

Corre, caballo, corre

Con este juego se apoya el aprendizaje del conteo, pues los niños usan los primeros números de la serie numérica y establecen la relación entre los puntos que obtienen con el dado y la cantidad de casillas por las que pueden avanzar sobre la pista de carreras.

En el juego participan hasta tres jugadores, quienes deben elegir un caballo y colocarlo en alguno de los carriles de la pista. Por turnos, los jugadores avanzan sobre las casillas de la pista de acuerdo con el número de puntos que obtienen al lanzar el dado. Gana el juego el primero que llegue a la meta.

Con las casillas del charco, el tronco y la valla se puede variar la forma del juego, al considerarlas obstáculos. Por ejemplo, cuando alguno de los jugadores caiga en una de ellas podrá simplemente ceder el turno o retroceder una o dos casillas, y en su siguiente oportunidad intentar pasar el obstáculo. La variante deberá ser acordada y respetada por los jugadores.

El gato.

En este popular juego participan dos jugadores, que deben elegir quién es el gato y quién el ratón, Por turnos, van colocando en las casillas del tablero las figuras que seleccionaron. Gana el juego el primer jugador que logra formar una línea continua, en dirección vertical, horizontal o diagonal.

Dominó.

El juego consiste en formar un camino con las tarjetas, uniéndolas por el lado donde tenga la misma cantidad de puntos. Al jugar el niño debe utilizar el conteo para identificar la tarjeta que le sirve en cada jugada.

En el juego participan cuatro personas. Cada quien toma al azar siete tarjetas. Inicia el juego quien tenga la tarjeta con el mayor número de puntos. Por turnos, los jugadores colocan la tarjeta que en uno de sus lados tenga la misma cantidad de puntos que estén en los extremos del camino formado por las tarjetas que hayan sido colocadas anteriormente. Por ejemplo, si el primer jugador colocó la tarjeta que en ambos lados tiene seis puntos, el segundo deberá colocar una que en alguno de sus lados tenga seis puntos.

Cuando no se tenga una tarjeta con la misma cantidad de puntos de las colocadas en los extremos de camino se cederá el turno al siguiente jugador. Gana quien logre colocar primero todas sus tarjetas o quien se quede cor, el menor número de puntos. Si juegan menos de cuatro personas se seguirá el mismo procedimiento es decir cada jugador tomará siete tarjetas pero si alguno de ellos no tiene una tarjeta con la que pueda seguir jugando. Tomará una o varias según requiera de las que nadie escogió. Cuando éstas se terminen se cederá el turno.

Dominó de figuras y colores

El juego consiste en formar un camino con las tarjetas, uniéndolas por el lado donde tengan figuras idénticas en forma y color.

En el juego participan cuatro personas quienes toman al azar siete tarjetas. El jugador que inicia coloca la tarjeta que desee. Por turnos los jugadores colocan una tarjeta que en alguno de sus lados tenga la misma forma y el mismo color de las figuras que han quedado colocadas en los extremos. Por ejemplo si -el primer jugador colocó la tarjeta con dos círculos rojos, el segundo deberá colocar una que tenga un círculo rojo. El tercer jugador deberá colocar una tarjeta que en alguno de sus lados coincida con un extremo libre de las tarjetas que acomodaron los jugadores anteriores.

En caso de no tener una tarjeta con la misma forma y color de las colocadas en los extremos del camino se cederá el turno al siguiente jugador. Gana quien coloque primero todas sus tarjetas o quien se quede con el menor número de ellas cuando ya no sea posible colocar alguna.

En el caso que jueguen menos de cuatro personas se seguirá el mismo procedimiento, es decir cada jugador tomará siete tarjetas, pero si el jugador en turno no tiene ninguna que pueda colocar en alguno de los extremos, tomará una de las que nadie escogió. Si esa tarjeta no tiene la figura que busca seguirá tomando hasta que encuentre la que necesita o hasta que se acaben las tarjetas. En esta situación se cederá el turno.

Por medio de este juego se estimula al niño para que observe y describa las formas y el color de las diversas figuras.

CONCLUSIONES

Después de haber analizado los diversos fundamentos teóricos sobre la temática llegué a las siguientes conclusiones:

- El juego es uno de los instrumentos didácticos más apropiados para llevar a cabo el proceso enseñanza-aprendizaje.
- Si este recurso es utilizado de manera correcta, el alumno mostrará gran interés, se comunicará con sus compañeros, expresará sus sentimientos, etc.
- Otros de los puntos muy importantes son que la educadora registre todas las actividades desarrolladas durante el transcurso del día. Con respecto a lo que hacen los niños, para que de esta manera tengamos elementos suficientes para diseñar estrategias didácticas que logren despertar el interés de los pequeños.
- Debemos propiciar un ambiente de confianza, de tranquilidad y de atracción en el salón de clase, que motive al niño a trabajar con placer y entusiasmo.
- La educadora debe ser guía y orientadora en el proceso enseñanza-aprendizaje del niño dándole la oportunidad de construir sus propios conocimientos.
- Tomar en cuenta los intereses de los infantes en la elaboración de preguntas en el jardín, que dejen de ser impuestas por la educadora, que estas surjan de la interacción entre los alumnos y la maestra.
- Considerar en todo momento, que la vida del niño en esta etapa del desarrollo cognoscitivo, se desarrolla a través del juego.

BIBLIOGRAFÍA

ARNOLD, Arnold. Cómo jugar con su hijo. Buenos Aires, 1966. Ed. Kapelusz. 236 pp.

BANDET, J. El niño y sus juguetes. Madrid, 1972. Ed. Narcea. 254 pp.

BARONE, Luis Roberto. Cajita de sorpresas. Vol. 4. El niño y su mundo. Buenos Aires, 1983. Ed. Clasa. 360 pp.

CASTILLO Cebrián, Cristina. Educación preescolar, métodos, técnicas y organizaciones Barcelona España, 1980 Ed. CEAC. 360 pp.

CONSEJO NACIONAL DE FOMENTO EDUCATIVO. Aprender jugando, México. 2002. Ed. CONAFE. 79 pp.

MARK, Jeanne. Primera y segunda infancia, desarrollo y educación. México, 1986. Ed Diana. 315 pp.

PIAGET, Jean. Juego y Desarrollo. Barcelona, España. 1982 Edit. Laia. 208 pp.

SECRETARIA DE EDUCACION PÚBLICA. Programa de educación preescolar. México. 1982 Ed. S.E.P.-D.G.E.P. 90 pp.

-----Guía para madres y padres. México, 2002. Ed. S.E.P. 29 pp.

-----Guía técnica pedagógica el maestro y el desarrollo del niño. México, 1993. Ed. S.E.P. 225 pp.

-----Antología de apoyo a la práctica docente del nivel preescolar. México, 1992. Ed. S.E.P.-D.G.E.P. 152 pp.

TAILOR, Bárbara J. Cómo formar la personalidad del niño. España, 1984. Ed. CEAC. 220 pp.

UNIVERSIDAD DE ALBERTA. El ciclo de la vida. México, 2001. Ed. 6ta Ed. 670 pp.

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL: El juego Guía del estudiante. Antología. México, 1995. Ed. SEP-UPN. 370 pp.

-----El niño: Desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. México, 1994. Ed. SEP-UPN. 159 pp.

-----Corrientes pedagógicas contemporáneas. México, 1994. Ed. SEP-UPN. 167 pp.

-----Salud y Educación Física. México 2000 Edit SEP-UPN. 140 pp.