

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Y CULTURA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 25-B

SUBSEDE CONCORDIA

**EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN
EDUCACIÓN PREESCOLAR**

TESINA

PRESENTADA PARA OBTENER EL TÍTULO

DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

VERÓNICA PÁEZ PÁEZ

MAZATLAN. SINALOA

ENERO DE 2003

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.

I EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

- 1.1 El juego y el aprendizaje
- 1.2 Clasificación del juego en los diferentes periodos del desarrollo del niño.
- 1.3 Funciones particulares del juego
- 1.4 Papel del juego en el desarrollo del niño preescolar
- 1.5 Definición e importancia del juego
 - 1.5.1. El juego como instrumento didáctico

II LOS PADRES Y LA EDUCADORA EN EL JUEGO DEL NIÑO

- 2.1 La función de los padres.
- 2.2 Relación educador padres de familia y alumnos
- 2.3 El maestro y el padre

III EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

- 3.1 Los proyectos de Juego
- 3.2 Relación del juego con las áreas de trabajo
- 3.3 Los bloques de juegos y actividades
- 3.4 El juego como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFIA

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el juego es un tema de investigación de moda, ya que en los últimos años, mucho se ha estudiado, sin embargo sigue presentando un problema en la enseñanza y en el aprendizaje en la educación preescolar, ya que no se ha aplicado en toda su plenitud, a pesar del esfuerzo realizado por las autoridades educativas.

Reconocer que el juego es un elemento primordial en el aprendizaje de los escolares es reconocer que es una actividad inherente al desarrollo natural del niño y por lo tanto no se puede dejar al margen del Jardín de niños

En los preescolares el juego es una de las funciones más llamativas e interesante para emprender el desarrollo de toda gestión, de antemano se sabe que la actividad lúdica no es la única que se manifiesta en el desarrollo Infantil pero sí es la más indicada y esencial para utilizarse como instrumento didáctico.

En realidad se piensa que es el medio más apropiado a través del cual el educando puede expresar todo lo que observa piensa y siente manifestándolo de diferentes formas, lo que le permite que se desarrolle integralmente

En el programa de educación preescolar las actividades giran fundamentalmente alrededor del Juego por ello es necesario que en la práctica cotidiana se aplique adecuadamente de acuerdo con las características de los educandos.

Además la importancia del juego radica también en la relación que tiene con el desarrollo del infante, ya que a través de él, se puede distinguir la relación entre los diferentes aspectos del desarrollo. Aunque en forma general se le considera como un medio utilizado por cualquier individuo sólo como un pasatiempo o para cualquier placer.

El empleo del juego como instrumento didáctico requiere que en la práctica cotidiana se respete al niño entendiendo por respeto, permitirle expresar lo que él desea, lo

que necesite comunicar y no lo que se espera que él exprese.

Se debe relacionar el juego con el trabajo, introduciéndolo en clase tomando en cuenta los intereses del niño y sus acciones que se establezca una conversación amena que permita al educador darle una función creativa es decir, que enseñe jugando

En el presente trabajo de investigación documental en su modalidad de tesina, doy a conocer algunas sugerencias didácticas de cómo aplicar el juego en todos los bloques y contenidos del programa oficial vigente desde un punto de vista teórico ya que por las características de este trabajo de investigación, se ofrecen solamente planteamientos teóricos que pueden apoyar en la reflexión de cómo somos y cómo estamos en el salón de clases

Para llevarla a cabo me propongo alcanzar los siguientes

OBJETIVOS

- Determinar la relación que existe entre el juego y el desarrollo del niño desde algunas concepciones teóricas que plantean esta relación
- Precisar el papel que desempeñan los padres de familia y los educadores en el juego a través de la opinión de algunos investigadores.
- Proponer desde la teoría, algunas estrategias didácticas que favorezcan la aplicación del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños de educación preescolar.

CAPÍTULO I

EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

1.1. El juego y el aprendizaje

En los niños el juego significa poner en práctica toda la creatividad, ya que por medio de él, se expresan estados de ánimo. Klein considera que las actividades lúdicas del infante le ayudan a vencer temores a los peligros tanto Interiores como exteriores, haciendo que la imaginación se comuniquen con la realidad

Los pequeños sienten un placer muy intenso en sus juegos, no solo a causa de las satisfacciones que e proporciona la realización de sus deseos sino también porque encuentran en él un medio de reprimir su angustia.

Con respecto al proceso enseñanza-aprendizaje el juego se considera como un elemento indispensable porque a través de él se puede identificar la relación entre los diferentes aspectos del desarrollo del preescolar

La aproximación del niño a su verdad y el deseo de hacerla suya. ocurre a través del juego puede ser también el espacio simbólico donde recaen las dificultades que él mismo produce y da una opinión diferente a lo que le causa sufrimiento o miedo y volver a gozar de aquello que le provoca satisfacción

Para que un pequeño construya lentamente su pensamiento, afiance su coordinación psicomotora y su capacidad socioafectiva, creativa y lenguaje se debe establecer un ambiente placentero y seguro permitiéndole tener experiencias a partir de su actividad física, sus acciones sobre objetos determinados y la interacción con otros niños durante el juego espontáneo o dirigido

1.2. Clasificación del juego en los diferentes periodos del desarrollo del niño

La actividad cumple un papel importante que permite al niño ir tomando posesión de lo que lo rodea en forma placentera, asimismo llena una función imprescindible para el desarrollo pleno, integral y armónico de la personalidad.

"Mientras el infante pasa de una etapa de desarrollo a otra, se van marcando las diferencias de sus juegos de hecho es esta actividad la que nos permite conocer algunas características de los pequeños, inclusive si existe en ellos alguna problemática"¹

En este proceso y mediante las experiencias acumuladas, los lleva a que ellos mismos organicen juegos Inventen participen activamente Impongan sus propias reglas o simplemente sean observadores

Dentro de la etapa sensorio motriz se dan los juegos funcionales, son los primeros en aparecer en el niño antes de andar o hablar porque sirven para desarrollar las funciones lactantes se desarrollan en la primera infancia (0 a 2 años) Es suficiente observarlo de pocos meses para comprobar tales juegos como golpear la cuna, repetir gorjeos largamente golpearse la cabeza, tomar objetos y dejarlos caer etc

La actividad de los Juegos funcionales permite a cada acción explorar su dominio y extenderse para producir nuevos resultados, la aparición en el bebé de una nueva función (caminar, hablar. etc.), da lugar a múltiples juegos funcionales, como si él quisiera probar la función en todas sus posibilidades

Otro tipo son los configurativos, que por algunos autores denominados constructivos ya que éstos caben dentro de las actividades de modelado garabateado y de lenguaje.

¹ ANGRILLI. Albert Psicología infantil p 56

"Por la tendencia configurativa, el niño mediante sus diversiones da forma a sus construcciones (con plastilina, barro material de construcción, garabateo) y va haciendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción"²

Este tipo de juego en el jardín de niños es apoyado muy directamente por el área de expresión gráfica-plástica, que es la que cuenta con el material necesario para realizar las actividades antes mencionadas, por ejemplo, el niño puede traer de su casa alguna inquietud tristeza deseo, etc. lo que puede plasmar con libertad, sintiéndose liberado de tensiones, donde la educadora debe observarlo, integrarlo y guiarlo cuando esté realizando tales actividades.

Otro tipo son los llamados de entrega, que son denominados así, porque su característica principal es la de total entrega hacia el material de recreo, aquí los niños tienen la oportunidad de manipular objetos, tocar diferentes formas, texturas, tamaños, ver y diferencias colores. Algunos de ellos más típicos son: la pelota, las canicas, el trompo, etc., que por lo general son tranquilos y propios de su edad.

Dentro de las características fundamentales del periodo preoperatorio está la función simbólica, que consiste en representar o dar vida a objetos, personas, acontecimientos en su total ausencia, siendo aquí donde entra el juego simbólico que contempla lo que es el juego dramático. El desarrollo de estas actividades cumple un papel determinante en la evolución del pensamiento del niño

En el nivel preescolar se presenta de una manera muy marcada y se considera importante para el enriquecimiento del desarrollo afectivo, lingüístico e intelectual del niño, pues mediante este juego él presenta las propiedades de las cosas y de los seres que le interesan, es muy imaginativo, creativo, lo que justifica que para él un palo sea un caballo una muñeca sea un bebé, por eso todos los juguetes modernos con mecanismos perfectos son contraproducentes para el juego de los niños. Les quita todo el poder simbólico, les

² JIMÉNEZ y Coria. L Psicología del niño y del adolescente p 311

convierte en objeto que Impide dar rienda suelta a su fantasía.

El juego simbólico es una de las expresiones más notables y características del niño en el periodo preescolar en forma casi permanente se le ve jugar desarrollando diferentes roles como: a la mamá, al papá, el doctor, etc. Mediante este tipo de juego puede expresarse sobre todo su estado afectivo pudiendo ser alguna duda, deseo y problemáticas entre otras.

El juego simbólico se ve representado muy claramente en el desarrollo de cualquier proyecto, pues el niño tiene que hacer representaciones necesarias y precisas de acuerdo al tema tratado.

“La evolución que el niño va teniendo se hace notar en la madurez de su conducta y juegos Al principio sólo le interesaba manipular y lanzar objetos, posteriormente le interesará más jugar ganando y no sólo manipular los objetos”³

Esto indica cómo el niño pasa de una etapa inferior a otra más compleja con intereses propios, presentando un egocentrismo acentuado. Es aquí donde precisamente aparecen los juegos de reglas de manera informal

Inventadas y aplicadas por ellos mismos de acuerdo a su interés, que nunca se comparan alas de los adultos.

Las reglas del pequeño son individuales y espontáneas, es decir, no son intencionales y se improvisan sobre la marcha. Algunos ejemplos podrían ser. Ir sobre una línea recta, subir una escalera hacia atrás, hacer muecas, etc., haciendo este juego que el niño se enseñe tanto a ganar como a perder sin que se produzca una inestabilidad en él.

Mientras que la etapa de operaciones concretas que abarca aproximadamente de los siete a los once años, se caracteriza por presentarse en ellos los juegos de valentía y hazaña,

³ FREDERICK. Elkin El niño y la sociedad p 45

donde los niños rivalizan a sus compañeros en su actividad por ejemplo correr más rápido saltar más alto, realizar equilibrio en lugares más difíciles, etc., desarrollándose así los juegos de grupos organizados.

A esta edad comienzan a surgir o formarse grupos de sociedad, los cuales están integrados por los propios niños aceptando éstos a otros grupos, que tengan sus mismos intereses y que obedezcan las reglas existentes (conocidas por la sociedad entera) y la ley se cumplirá de acuerdo a las normas establecidas por el grupo. Por otro lado el juego en la etapa de operaciones formales que es aproximadamente de los doce años en adelante, el niño muestra una mentalidad deportiva, inclinándose a los juegos de este tipo, tales como el fútbol voleibol, Básquetbol, entre otros dejando atrás todos sus juegos de niño aunque en ocasiones galopa en el patio de su casa imaginándose que monta a caballo como también se hacen aficionados a los cuentos policiales olvidándose de ellos de cuando era más pequeño

1.3. Funciones particulares del juego

El juego tiene varias funciones, una de ellas es la de enseñar a los niños a hacer algo cuando no hay nada más que lo enseñe, lo hace investigando, experimentando al estar en contacto con los materiales de placer, así como también observando a otras personas cómo lo manejan, de esta manera va aprendiendo y construyendo su propio conocimiento, algunas de las funciones particulares de él son las siguientes.

En primer término está la función física que es la esencia del juego, el niño también expresa lo que siente, por eso se dice que tiene una función emocional, que le ayuda porque en ocasiones no puede o no se atreve a decir abiertamente lo que siente en cambio en sus juegos sí lo expresa libremente.

"Jean Piaget define el Juego como un medio para que el niño responda a situaciones de la vida."⁴

⁴ MARK, Jeanne. Primera y segunda infancia, desarrollo y educación p 69

Es decir, un niño al presentar ciertos personajes en sus juegos, lo hace con la finalidad de aparentar o representar a otras personas que no puede ser en la vida real, se enfrenta a sí mismo en juego con situaciones que le es difícil asumir en su vida diaria y por medio de esta actividad logra salir adelante, lo que le ayudará a que poco a poco adquiera confianza en sí mismo.

Es aquí donde el docente desempeña un papel sumamente importante al estar de responsable frente al grupo tiene que ser muy cauteloso y observador en la conducta que presente cada uno de los educandos, esto es con la finalidad de detectar y conocer alguna problemática que expresen mediante sus juegos lo que servirá para saber cómo tratar al infante o de dónde partir en el trabajo cotidiano, tratando de favorecer de alguna manera la problemática que presente, un ejemplo podría ser cuando algún alumno no se integra al grupo o no tiene autonomía.

Otra de las funciones es lo social donde el niño puede relacionarse con otras personas, cooperar con ellos en sus recreos, además al jugar lo hace con un grupo de tres o cuatro integrantes, aunque entre ellos sean muy estables los lazos de amistad, dándose constantemente los cambios de equipo, teniendo como ventaja el enseñarse a compartir o tomar objetos, también al realizarlo limpiamente donde aceptará ser un buen ganador o un buen perdedor sin que esto último llegue a ser frustrante para él.

Dentro del 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 rendir un servicio social.

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 verídico dentro del aula, pues mientras los varones juegan a construir aviones, carros, edificios etc., las niñas se inclinan hacia el área de dramatización donde representan acciones o actitudes cotidianas sobre todo tipo doméstico, ya sea imitar a la mamá cocinando, limpiando la casa o cuidando al bebé. etc.

"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".⁵

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 más 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 presentando características muy conductistas, siguen trabajando con actividades totalmente impuestas y dirigidas por ellas, sin tomar en

⁵ Ibid. p 51

cuenta los verdaderos intereses e inquietudes de los niños en ese momento.

Por todas esas funciones, es importante que el juego al momento de aplicarse como actividades pedagógicas en el preescolar, lleve un objetivo específico a lograr y no sólo se aplique con el fin de entretenimiento observándose que al llevar una finalidad contribuye al desarrollo integral del infante.

1.4. Papel del juego en el desarrollo del niño preescolar

Las necesidades del niño preescolar se manifiestan por medio del juego en el desarrollo de la actividad lúdica el educando integra los aspectos de la realidad que le son incomprensibles, al manipular y combinar diferentes objetos descubre cualidades y posibilidades que aumentan su conocimiento, asimismo durante el juego pone en práctica las normas y reglas sociales

Siendo a través de estas experiencias que el infante alcanza los componentes de la autonomía, elemento fundamental para la convivencia humana, de aquí la importancia que siempre el jardín de niños le ha otorgado un papel central

El juego es un elemento necesario en la etapa preescolar mediante el cual los alumnos construyen nuevos conocimientos Aparte de considerarla como una actividad placentera también se le denomina como un medio favorecedor del desarrollo integral del educando.

“En el niño la Importancia del Juego radica en el hecho de que constituye una de sus actividades principales debido a que por medio de él produce las acciones que vive cotidianamente”⁶

⁶ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Programa de educación preescolar Desarrollo del niño en el nivel preescolar Libro II p 16

En realidad así es, porque en el trabajo cotidiano con los educandos, las actividades que se realizan dentro o fuera del aula, por lo general están encaminadas al juego donde ellos tienen la libertad de elegirlos y las actividades que deseen realizar, seleccionando todas aquellas que responden a sus necesidades e intereses, por lo cual se le da la importancia a las experiencias vividas de los pequeños

1.5. Definición e importancia del juego

El niño a través del juego y el trabajo se prepara para el encuentro de su identidad en situaciones que él mismo promueve, en pleno uso de su libertad y responsabilidad.

“El juego-trabajo es un factor revitalizador de lo humano, un incentivo de la creatividad y un instrumento pedagógico que supera las limitaciones de la educación formal, es una actividad vital consciente que permite al preescolar desarrollarse integral y armónicamente”.⁷

Algunos autores dicen que el juego desempeña en el infante, el papel que el trabajo desempeña en el adulto ya que si a un pequeño se le pone frente a las tareas reales y sociales éste los realiza mediante el juego. Para él aparte de ser diversión es una verdadera labor siendo éste el medio por el cual recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer.

A través del juego el niño puede expresar todas las maravillosas e interesantes cosas que el adulto normalmente le prohíbe por ejemplo es muy frecuente escuchar a las personas mayores decirles no hagas esto no toques aquello, quédate aquí sentado y no te muevas, etc. Lo cual algunas veces es Incorrecto, ya a esta edad le interesa conocer, tocar y explorar todo lo que le rodea, pero bajo la vigilancia de una persona adulta, si se encuentra en su hogar, pero si se encuentra en el jardín de niños, la educadora utilizando el Juego como

⁷ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Programa de actividades formativas, recreativas para jardines de niños con servicio mixto p 10

instrumento pedagógico logrará que el educando realice todo aquello que sea de su interés.

"Algunos autores como Chateau y Froebel indican que el juego del niño está desligado del concepto trabajo. Otros autores no obstante, definen el juego del niño como una intencionalidad creadora dentro de la actividad de la escuela. Ellos son Montessori, Decroly, Buhler, etc."⁸

En relación con lo que dicen Montessori. Decroly U Buhler, particularmente se considera que los juegos sin Intencionalidad, es decir sin ningún propósito, pueden volverse intencionalmente educativos, preparando así al niño para el trabajo intencional y organizado, por tal razón es difícil desligar el juego del trabajo, ya que uno depende del otro.

El niño ingresar al nivel preescolar, su interés sólo es el juego, ignorando por completo el trabajo, ya que éste tiene sus finalidades en él mismo, es libre, espontáneo y ayudado por la fantasía del pequeño, crea un mundo donde se satisface jugando mientras el trabajo busca una finalidad material.

Por esta razón si él desconoce el trabajo es necesario que la educadora sutilmente lo vaya llevando del juego al trabajo pues no podría separarse una actividad de la otra, ya que perdería su carácter placentero e Interesante En este caso la educadora puede tomar el trabajo como una meta y el juego como punto de partida para lograr los objetivos educativos.

"Las educadoras están conscientes del papel que el juego desempeña en la educación, por lo que, lo adoptan, como una forma de trabajo, considerándolo como un instrumento pedagógico accesible y útil para lograr el desarrollo integral del educando"⁹

⁸ CASTILLO Cebrián Cristina Educación preescolar, Métodos, técnicas y organizaciones p 71

⁹ Ibid p 72

1.5.1. El juego como instrumento didáctico

Los autores insisten en la necesidad de utilizar el juego, para lograr los propósitos o fines educativos; señalando que la vinculación de estas dos actividades siempre está presente en la práctica cotidiana.

El empleo del juego como un instrumento didáctico, requiere que en la práctica cotidiana se respete al niño, entendiendo por respeto, permitirle expresar lo que él quiera decir, lo que necesita comunicar y no lo que se espera que él diga. Cubriendo ese requisito primordial de no imponer, la riqueza de posibilidades que ofrece el juego a la práctica docente es inmensa permitiéndole asimismo favorecer el desarrollo integral de los alumnos.

Se recomienda que para relacionar el Juego con el trabajo, es necesario que antes de introducirlo en la clase se tomen en cuenta los intereses del niño y sus acciones que esté realizando donde se establezca una conversación amena que permita al educador darle una función educativa aplicando el Juego en forma Interactiva. En algunas ocasiones se podrá considerar que el grupo está en desorden por el hecho de Jugar es importante entender, que podrán estar en un desorden bien organizado

Hace ya cerca de dos mil años el maestro de retórica latina Quintiliano formulaba el deseo que "el estudio sea para el niño un juego", sin embargo pese a las teorías innovadoras formuladas por Claparede y más tarde por Decroly y Freinet el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las Instituciones educativas.

“Algunos adultos, en efecto, detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si éstas fueran una pérdida de tiempo y de energía, cuando existen cosas más urgentes y serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápido posible la edad de la razón”¹⁰

¹⁰ BARONE, Luis Roberto Cajita de sorpresas Vol. 4 El niño y su mundo p 179

Esta situación se presentó al vincular la teoría con la práctica en donde algunas educadoras trataban de impedir que el educando proyectara su interés a través del juego, diciendo que éste trae consigo el desorden y el libertinaje

Sin embargo, existen docentes que consideran al juego como una de las actividades más eficaces para lograr el completo desarrollo del educando por lo que están de acuerdo en utilizar el juego como el instrumento más didáctico y más apropiado para trabajar

Puede decirse que el juego constituye un verdadero sistema educativo espontáneo antes de ingresar a la escuela y al estar dentro de ésta. Se presenta al mismo tiempo como un medio pedagógico natural y accesible capaz de comunicarse con otros medios educativos.

CAPÍTULO II

LOS PADRES Y LA EDUCADORA EN EL JUEGO DEL NIÑO

2.1. La función de los padres

Cada etapa de la vida del niño, requiere distintas actitudes de él y de sus padres con respecto al juego. El padre o la madre al moverle los pies al bebé está jugando y a la vez le hace hacer ejercicios, al contarle o hablarle se está comunicando y también es una forma de diversión que se establece entre ambos. El infante cuando ya puede expresar sus deseos en acciones independientes, la relación entre padres e hijos cambia porque ya interacciona más en esas acciones.

Los padres al enseñar al pequeño que las negociaciones tienen una razón de ser al mostrarle cómo debe canalizar sus energías le da un significado a esas inquietudes y la mejor manera de realizar esto, es por medio del Juego de los animales cuando pequeños tienen que aprender cosas a las cuales adaptarse, tienen menos experiencias, pero aún los animales preparan a sus crías para la independencia por medio de él así también los padres deben preparar a sus hijos para su autonomía a través del mismo.

A los pequeños se les deben inculcar actitudes hacia las cosas, personas, conocimientos, trabajo, experiencias que vayan más allá que el detalle específico y alguna habilidad si el aprendizaje y la enseñanza de estas actitudes se da en un ambiente favorable, las relaciones que establece la familia serán de identidad y esta identidad es cultura y las distintas formas de la cultura, son expresadas en el Juego del niño. Así el juego es un elemento valioso en la comunicación entre padres e hijos, ya que le permite establecer con el adulto el lazo de confianza y la relación que se crea es libre, afectuosa, favoreciendo una situación de igualdad con el adulto "El juego con nuestros hijos nos permite incorporarlos a nuestras inquietudes y puede estimularnos a encontrar otros intereses propios"¹¹

¹¹ ARNOLD. Arnold Cómo jugar con su hijo p 28

El educar un hijo no es un oficio, ni es algo que pueda atenerse a un programa específico de acción, es una relación sutil y casi indefinible que puede ser realizada a través del juego

A medida que el niño crece exige que sus progenitores le dediquen cada vez más tiempo. Se da cuenta que el adulto puede estimularlo con una variedad de juegos. Los padres pueden proporcionarle innumerables experiencias que lo divertirán haciéndole la vida muy interesante cuando esté en su compañía.

A un padre por más que le guste observar como un hijo crece y aprende, tiene otras obligaciones y la novedad del niño empieza a perderse. El infante debe aprender a ocupar su lugar entre todos los demás miembros de la familia. Otros intereses igualmente normales alejan a sus papás de él y hasta pueden impacientarlos con su llamado persistente, reclamando una atención que no puede brindar en el momento en que lo pide. Los progenitores deben regular el tiempo que le dedican a su hijo, de manera que él se dé cuenta que hay otras cosas que éstos deben hacer y él debe percibir que al usar este derecho, no disminuye el amor que siente por él.

El hijo tiene derecho a una parte del tiempo paterno o materno no sólo para que lo cuiden, alimenten o corrijan en forma regular sino también para que lo distraigan y diviertan. También necesita un momento para estar con sus padres y éste es la hora del juego y ese momento debe ser exclusivamente suyo, suceda lo que suceda, ese momento es sagrado. No puede ser interrumpido, postergado o estorbado por amigos, parientes o por el quehacer doméstico.

Una vez que el niño advierte que puede contar con su hora de juego en forma regular y exclusivamente dedicada a él, no exigirá que lo atiendan en otros momentos. La hora de su actividad lúdica le permite saber que el padre realmente se divierte al acompañarlo y al jugar con él, entonces las ocupaciones que puedan alejarlos, no le parecerán una señal de falta de amor.

La hora del Juego será aquella en la que haya menos probabilidades de interrupciones, también es preferible que sea en un momento en que ambos padres o cada uno de ellos alternativamente puedan dedicarse al pequeño cualquier tiempo extra que puedan jugar con su hijo será beneficioso para ambos aunque el tiempo que se establezca regularmente sea de corta duración.

En las familias donde hay muchos hijos de distintas edades, una parte dedicada al juego debe consagrarse para jugar en grupo otra parte para hacerlo en forma individual si la hora es en la noche antes de acostarse, éste debe ser tranquilo de modo que no le excite antes de ir a dormir ya esta hora le ayudará para que se vaya a la cama cansado y contento

Habrán ocasiones en que el pequeño deseará que sus progenitores participen y en otras que sólo sean un espectador Algunas veces, su necesidad irreprimible de ser "travieso" lo incitará a jugar con agua, otras deseará que lo abracen o acaricien, le lean o le enseñen algún juego o manualidad También deseará comentar con el padre o la madre una idea, una aventura o un problema, ya sean reales o imaginarios.

No debe haber alguna diferencia en la actitud del padre y la madre con respecto al hijo o a la hija y en la relación a uno y otro según su sexo. La hija necesita del aprendizaje y la experiencia a través del juego llevado a cabo tanto con el padre como con la madre. Así también, la madre no debe ser excluida del juego del hijo, ni el hijo debe ser excluido de participar en esos juegos que son considerados femeninos. Tanto las niñas como los niños necesitan poder jugar regularmente con cada padre por separado, así como también con los dos al mismo tiempo

Ambos deben jugar con los hijos a otros juegos, además de los propios de su sexo "No va a ser menos hombre un padre que juegue a las muñecas con su hija, ni va a restar feminidad a la madre que juegue al trenecito en el suelo con su hijo: por el contrario, las respectivas virtudes de cada sexo se acentuarán"¹²

¹² Ibíd. P.35

Generalmente los niños cuando juegan a las muñecas quieren ser el papá y las niñas cuando juegan al tren va de compras a la ciudad, así cada actividad adulta tiene su parte que le corresponde ya sea femenina o masculina

2.2. Relación educador, padres de familia y alumnos.

Según el tipo de relaciones que un niño sostenga con las personas con las que convive va a ser su desarrollo y su aprendizaje. Pero en el Jardín de niños quien dicta las reglas, valores sociales y vínculos afectivos es el docente y ésta repercute en la disciplina, cuestión que se toma en cuenta en la aplicación de un programa escolar. Por lógica resulta muy importante saber la concepción de disciplina que tiene este programa.

"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".¹³

Lo que le da la pauta para formular cuál es el orden y la disciplina que convienen. Así se proponen diferentes actividades que despierten el interés del educando, a la vez que disfruta con ellas y adquiere experiencias con otros niños. Estas actividades, aunque se traten de juegos, llevan consigo disciplina y orden, ya que está programada según las necesidades del proyecto y de la misma actividad. Por ejemplo, si los niños trabajan haciendo dibujos, entonces tendrán que moverse alrededor de una mesa, si necesitan material que no esté al alcance de sus manos, subirán sobre algún objeto, hasta bajarlo. Si requieren de ponerse de acuerdo en la decisión de un trabajo platicarán más de lo que normalmente lo hacen. Si alguno quiere ir al baño, bastará que avise que va a hacerlo, ya que de "pedir permiso", quiere decir una manera de control que no va de acuerdo con la forma de trabajo y el respeto que al niño se debe.

¹³ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Programa de educación preescolar. Planificación general del programa Libro 1 p 66

Con esta forma de trabajo que el docente Implementa lleva consigo normas de respeto al trabajo de otros respeto de no interferir ni de impedir el que el alumno realice con libertad lo que necesite hacer siempre y cuando se evite el que se lastimen físicamente cuando haya actividades de mucha agresividad. También se involucra el respeto de algunas reglas de orden y limpieza con ellos mismos con sus compañeros, con el aula.

Lo importante es establecer normas que proporcionan a los niños un marco estructurado y definido pero con ciertas libertades. Un aspecto que debe cuidar mucho el docente es la manera en que se va a dirigir a sus alumnos, mientras éstos realizan sus actividades y los resultados de las mismas. Es decir, debe de entender respetar y reconocer las ideas que los niños hayan plasmado en su trabajo y además debe reconocer la creatividad que del niño despliega en sus trabajos.

Valorado el trabajo del niño, el maestro podrá comunicárselo a los padres de familia ya la vez tendrá la oportunidad de conocer lo que los padres esperan de sus hijos, de la escuela y del propio docente, esto ayudará a formarse una visión acerca del niño.

Hasta hoy, el padre de familia concibe la idea de que es llamado a la escuela, sólo cuando su hijo está en problemas o cuando se le pedirá algo, por eso es recomendable que el maestro intente hacerlo cambiar de opinión mediante un mayor contacto con ellos Podrían llamarlo para hablar sobre salud deportes recreaciones y si es posible que acudieran alguna vez a compartir una jornada de trabajo con sus hijos.

Con lo anterior se hace patente la importancia de la labor del maestro al propiciar un clima de confianza y afecto entre él el alumno padre de familia y la escuela y convertirse en un comunicador entre ellos.

2.3. El maestro y el padre

Cuando se habla de educación del niño se refiere aun proceso en el que Intervienen diversos factores. Entre éstos se mencionan al padre y al maestro del Infante como uno de los principales

"Si se remite a la primera infancia del niño (0-3 años) se puede notar que la educación recae solamente en los padres y es una educación asistemática, espontánea y natural, y que ocurre en un ámbito muy diferente al del Jardín de niños, en donde actúan los miembros de su familia, amigos etc"¹⁴

Después se llega a la etapa de la educación preescolar en la que el niño comienza una vida de relación estrecha entre el exterior y su hogar trayendo consigo la influencia de la maestra, además de la de la madre y se inicia una educación sistemática. En este periodo, la educación se puede dirigir hacia los sentidos, la imaginación y la del carácter.

Para la educación sensorial (de los sentidos) del niño, tanto el padre como el maestro, deben apoyarse en el sincretismo del infante. Es decir, en esta edad, la característica principal del educando es el ver todo de manera global, sin distinguir sus partes.

Existen niños que son capaces de interpretar los datos de sus sentidos, pero distinguen mal los colores en cambio hay quienes distinguen los colores pero analizan mal sus sensaciones.

Ante este problema, es necesario mediante actividades, ejercitar al infante en percibir y sentir con claridad, partiendo siempre de objetos reales, concretos para ir al análisis sensorial.

¹⁴ HULOCK, Elizabeth B. Desarrollo del niño p 215

Si no se trabaja con el análisis de los sentidos y las percepciones, entonces la educación sensorial y perceptiva no se llevará a cabo como debe, de ser sino que se reducirá únicamente a sentir la sensación y no interpretarla. Por eso se requiere de que el maestro realice actividades con todos los sentidos. Se afirma que la relación que existe entre padre-hijo en el hogar, son de gran relevancia en la vida preescolar y escolar del infante, ya que es aquí donde se establece otra relación "madre-niño", "maestra-niño", "madre-maestra"

Hay quienes aseveran que para entender el significado de la relación "maestra-alumno", será comparándolo con la relación "madre-hijo" con la diferencia de que la primera es dada por el proceso natural de la vida y la segunda, le es impuesta por el sistema educativo.

CAPÍTULO III

EL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

3.1. Los proyectos de juego

En educación preescolar para que el desarrollo de todas las actividades sean verdaderamente creativas y reproductivas, el docente deberá ofrecer oportunidades a los pequeños de proponer, escoger y aceptar libremente los proyectos de juego que desean realizar de esa manera los asumirán con seriedad y encontrarán aprendizajes útiles que les lleven a comprender el valor del esfuerzo para realizar una obra y disfrutarla.

Un proyecto juego es una propuesta de acción en la que, a través de un proceso se pretende alcanzar un producto final que puede ser un objeto, una situación vivencial, una experiencia divertida la solución de un problema.

El juego se concibe como proceso compuesto por diferentes etapas y acciones, relacionadas entre sí, y en lapsos variables de tiempo dependiendo de su complejidad.

“Los proyectos deben partir del interés de los niños por un aspecto de su realidad y efectuarse a través de actividades significativas que les brinden oportunidades de expresión, socialización, creación, cooperación, experimentación y recreación”¹⁵

Si la profesora da la oportunidad a los niños de actuar por iniciativa propia, en un ambiente que estimula todos los aspectos de su desarrollo logrará que el educando se desarrolle integralmente

¹⁵ JOSEPH, Stevens Administración de programas de educación temprana y preescolar p 19

3.2. Relación del juego con las áreas de trabajo

La educación preescolar se traza como meta hacer del niño una persona autónoma, crítica, participativa, creativa, etc. Para poder alcanzarla, se fundamenta en la teoría psicogenética, la que considera al niño un ser individual y social con características propias que le permiten desenvolverse e interactuar con los que lo rodean.

Para lograr los fines educativos en este nivel han surgido novedosos lineamientos metodológicos a través de los cuales se puede organizar las actividades educativas, vinculándolas con el juego las áreas de trabajo son ese apoyo metodológico que actualmente se está utilizando en los jardines de niños para trabajar y jugar al mismo tiempo.

Con la anterior no se desconoce la existencia de otras formas de trabajo, pero se considera que llevarlo por áreas es uno de los más acordes tanto con la teoría psicogenética, como con la práctica cotidiana del nivel preescolar.

Para llevar a cabo la labor por área primeramente es necesario saber qué es un área de trabajo y esto se define de la siguiente manera es un espacio educativo que está organizado con materiales y mobiliario con los que el niño podrá elegir, explorar crear, experimentar etc., para desarrollar cualquier proyecto o actividad libre ya sea en forma grupal por equipos o individualmente.

Al llevar a cabo el trabajo por áreas requiere la participación de tres elementos fundamentales que son la actitud facilitadora del docente, la actitud participativa de los alumnos y una organización específica de los recursos materiales y del espacio

Algunos de los beneficios que puede proporcionar el trabajo por áreas, son:

- Al utilizar el juego en esta alternativa metodológica, los niños aprenden a reconocerse a sí mismos, a familiarizarse con otras personas, etc.

- En el trabajo por áreas, los niños al estar en contacto con los diferentes materiales desarrollan su creatividad a través del modelado, dibujo elaboración de objetos. etc.
- Se promueve en el niño la autonomía o capacidad para tomar decisiones y llevarlas a la práctica al elegir libremente las actividades, materiales y compañeros con quienes trabajar, así como el tiempo y espacio en el que se llevarán acabo.

En lo referente a los recursos materiales que se utilizan en éstas, pueden ser los mismos que se usan en el trabajo cotidiano no se requiere el uso de recursos específicos o sofisticados La única diferencia es que estos materiales se encuentren al alcance de los niños y agrupados en áreas claramente definidas

Existe una gran variedad de ideas sobre cómo acomodar y nombrar las diversas áreas de trabajo a continuación se dan sugerencias para organizar algunas de ellas y varios nombres por los que se les conoce Las que comúnmente se acondicionan dentro del aula, son:

- Área de naturaleza. En esta área los niños favorecen las nociones de tiempo. secuencia. clasificación. relaciones de causalidad. a través de acciones como cuidado de plantas y animales, formación de diversas colecciones de la naturaleza, experimentos, observaciones de diversos mecanismos, etc.

Algunos de los materiales útiles en esta área son: plantas de fácil cuidado, semillas, conchas de mar, partes de aparatos mecánicos, animales domésticos, hojas, insectos etc.

- Área de biblioteca. Las actividades que se realizan en esta área propician también el desarrollo de la imaginación, enriquecen la expresión lingüística, la representación mental relaciones de signo y símbolo etc.

Los materiales que contienen esta área son: libros revistas, álbumes, fotografías, cuentos, etc.

- Área de dramatizaciones. En esta área los niños tienen oportunidad de expresar lo que viven. de representar situaciones del medio ambiente que les rodea de ensayar diversos papeles etc., a través, de esa gama de actividades el niño interioriza la información, favorece el lenguaje tanto verbal como corporal la cooperación el pensamiento simbólico, etc. Los materiales dependerán de lo que se represente básicamente se puede contar con zapatos, sombreros ropa disfraces títeres de guante de varilla etc

También es necesario contar con material complementario como espejos envases de medicina, aparatos eléctricos descompuestos o de juguete.

- Área de expresión gráfico-plástica. Particularmente en esta área es importante la creatividad que se tenga con los materiales, la iniciativa propia de combinarlos y transformarlos: a través de estas actividades los niños aprenden a generar y observar cambios, a unir, separar, coordinar, combinar, enrollar, doblar, pegar, modelar, etc. Los recursos materiales que deben contener esta área son. engrudo pinturas líquidas, crayolas plumones, plumines gises papel de diversos colores, tamaños y texturas tijeras. etc.

Las áreas anteriormente descritas no son las únicas, ya que se pueden crear nuevas, modificar la ubicación de los materiales o combinarlos, todo de acuerdo con las necesidades del grupo la institución la comunidad y el proyecto que se esté desarrollando

Es importante mencionar que todas las áreas propician el desarrollo de la personalidad del niño pero en la descripción de éstas, sólo se mencionan algunos aspectos que se favorecen.

3.3. Los bloques de juegos y actividades

“El programa de educación preescolar actualizado constituye una propuesta de trabajo para los docentes con flexibilidad suficiente para que pueda aplicarse en las distintas regiones del país. Entre sus principios considera el respeto a las necesidades e intereses de los niños así como a su capacidad de expresión y juego favoreciendo su proceso de socialización”¹⁶

Es importante que todos los docentes conozcan este programa, ya que sirve de apoyo en la práctica educativa, sugiriendo como adaptarse a las diferentes partes de la República, para poder lograr el desarrollo integral del educando que es el propósito fundamental.

Este contiene una variada organización de juegos y actividades relacionadas con distintos aspectos del desarrollo, a la que se ha denominado organización por bloques, con los cuales se pretende que el niño alcance su desarrollo integral.

"Los bloques de juegos y actividades responden más a necesidades de orden metodológicos, ya que se trata de seleccionar actividades tomando en cuenta la decisión de los niños, donde el docente tiene la responsabilidad de orientar, guiar y sugerir, ya que es el encargado de conducir el proceso de aprendizaje”¹⁷

Analizando el párrafo anterior se considera que los bloques de juegos y actividades, están relacionados con el Juego y que proponen una diversidad de actividades, en las cuales el niño aprende Jugando.

¹⁶ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Programa de educación preescolar. Desarrollo del niño en el nivel preescolar Libro II p 35

¹⁷ Ibíd p 37

Los bloques que propone este programa son:

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

Los Juegos y actividades de este bloque permiten que el niño pueda expresar, inventar y crear en general mediante la utilización de diversos materiales y técnicas que pertenecen a los distintos campos del arte.

En este bloque el niño comparte con sus compañeros en el trabajo colectivo.

Por lo tanto la educadora tratará de acercar a los niños a distintas manifestaciones del arte y la cultura, conciertos de música, danza, videos, exposiciones de pintura, etc., para así recrearlos de distintas formas.

Este bloque incluye actividades relacionadas con:

- Música.
- Artes escénicas
- Artes gráficas y plásticas.
- Literatura.
- Artes visuales.

-Bloque de juegos y actividades de psicomotricidad

Estas actividades permiten al niño que descubra y utilice las distintas partes de su cuerpo sus funciones, posibilidades y limitaciones de movimientos sensaciones y percepciones, formas corporales de expresarse, etc.

“También este bloque contribuye a que el niño vaya estructurando nociones de espacio y tiempo tales como: arriba, abajo, adelante, atrás, antes, después, dentro, fuera,

etc.”¹⁸

Aquí la educadora deberá dejar que los niños desarrollen movimientos libres que trabajen y jueguen en distintos lugares y posiciones.

Las actividades de este bloque se relacionen con: la estructuración espacial a través de la imagen corporal sensaciones y percepciones.

-La estructura del tiempo

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

Las actividades de este bloque permiten que el niño desarrolle una sensibilidad responsables y protectora de la vida humana, así como del mundo animal y la naturaleza en general.

Aquí el docente deberá exigir la observación del niño hacia los fenómenos naturales como explicarles por qué llueve, que es el día y la noche por qué hace frío, etc

Con este bloque se desarrolla también la formación de hábitos de higiene y cuidado de su cuerpo en general de su alimentación y el ambiente que lo rodea, etc.

Las actividades de este bloque se relacionan con

-Ecología

-Salud

-Ciencia

-Cuidado de la escuela.

¹⁸ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Bloque de Juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de niños p 39

-Bloque de juegos y actividades matemáticas

Las actividades de este bloque deben ser aquellas que necesiten dar solución a problemas que implican criterios de distinta naturaleza cuantificar medir, clasificar ordenar agrupar nombrar, ubicarse utilizar formas y signos diversos como Intentos de representación matemática.

Para el desarrollo de estas actividades la educadora deberá utilizar materiales interesantes variados y con cualidades diversas para ser manipulados transformados y utilizados en distintas creaciones Aprovechará el interés espontáneo de los niños en cualquier oportunidad de la vida cotidiana, para que el conteo que haga de los objetos tenga sentido para ellos. Tratará que los niños intenten representar cantidades gráficamente

Las actividades de este bloque están relacionadas con:

-Manipulación de objetos.

-El espacio.

-Formas geométricas.

-La representación gráfica del número

-Bloque de juegos y actividades relacionadas con el lenguaje

Las actividades de este apartado permiten que el niño converse libremente, solo o con sus compañeros, experimente con la lengua oral y escrita, invente palabras y juegos de palabras con la finalidad de encontrar la manera de expresar sus emociones intereses y necesidades.

Por otra parte también tiende a enriquecer su comprensión y dominio progresivo de la lengua oral y escrita, para así atender lo que otras personas le quieren transmitir y darse a entender él mismo. Utiliza representación gráfica para dar a conocer lo que quiere decir por medio de dibujos y por escrito este proceso de comprensión y dominio de los signos

socializados de la lengua escrita. Para el desarrollo de estas actividades la educadora debe contar con diversos tipos de material de lectura y escritura

En este bloque las actividades están relacionadas con

- Lengua oral
- Lectura
- Escritura

Para el niño preescolar, el juego es el medio más importante de aprendizaje y todo educador debe estar consciente de ello para aprovechar esta característica natural en lugar 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"¹⁹

Partiendo del punto de vista particular, para que esto no suceda se considera necesario organizar adecuadamente el tiempo que el educando permanece en la institución, para que así puedan seleccionarse y llevarse a cabo con finalidades educativas así como también realice los que les proporcione únicamente diversión y así no se pierda el carácter placentero de esta actividad.

Las experiencias de aprendizaje del actual programa de educación preescolar están basadas en juegos y actividades bien organizados, en las que si la educadora toma en cuenta los intereses del niño y parte de ahí, para trabajar con ellos, logrará que el educando alcance aprendizajes significativos basados en sus propias experiencias.

¹⁹ BANOET, J. El niño y sus Juguetes p 207

3.4. El juego como recurso didáctico en el proceso enseñanza-aprendizaje.

En este apartado, se dan a conocer algunos juegos que favorecen el aprendizaje de los niños preescolares, en cada uno de los bloques que ya se describieron en el apartado anterior.

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, la 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 carta 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 de 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 para hacerlo 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 el carril que tenga el mismo color de la camiseta del jinete. 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 el arbusto 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 por los jugadores.

Del 1 al 12.

Los juegos que se pueden llevar a cabo con estas tarjetas tienen como propósito apoyar al niño para que realice actividades sencillas de conteo identifique las relaciones mayor que y menor que y ensaye el establecimiento de secuencias que van de uno hasta 12. Asimismo, el niño se dará cuenta de que el nombre de los números corresponde a una cantidad que puede ser identificada mediante el conteo.

La versión más sencilla para jugar consiste en separar las tarjetas que tienen de uno a cinco juguetes, ordenarlas de menor a mayor y colocarlas con el dibujo hacia arriba sobre una superficie plana

El juego, en el que pueden participar dos o más personas, consiste en que el primer jugador retire una tarjeta sin que los demás vean cuál es y acomode las restantes de manera que no se note el espacio vacío. Posteriormente entrega la tarjeta al siguiente jugador quien deberá colocarla en el lugar que le corresponde. Si acierta gana un punto. Gana quien obtenga más puntos.

En este juego es posible establecer distintos grados de dificultad aumentando el número de tarjetas hasta llegar a 12. Cuando se alcance este nivel la complejidad puede incrementarse retirando dos tarjetas al mismo tiempo.

"Con el propósito de que los niños profundicen en su aprendizaje de los números y del conteo la educadora podrá proporcionar a solicitud de los padres, otras sugerencias y orientaciones para jugar con estas tarjetas"²⁰

²⁰ PICO Contreras Cecilia El Jardín de niños como institución educativa. P.103

Forma tu colección.

En la lámina se presentan los dibujos de cuatro hojas de formas distintas, que se diferencian fácilmente y proceden de plantas que crecen en casi todas las regiones de nuestro país. Al reverso de la lámina, hay sugerencias para que el niño forme otras colecciones.

Con este material se pretende animar al niño para que coleccionere seres y objetos de la naturaleza que puede encontrar en los lugares que recorre habitualmente. Esta actividad sirve a varios propósitos educativos. Por un lado, al explorar diversas formas, colores y tamaños de los seres y objetos que recolecte, el niño podrá desarrollar su capacidad para compararlos y clasificarlos a partir de alguna de sus características. Por otro lado formar colecciones también lo motivará para que observe y aprenda sobre su entorno.

Es importante que al fomentar las actividades de observar, comparar y coleccionar los padres orienten a los niños para que sean cuidadosos y no dañen el entorno natural. Además, es indispensable que los padres estén atentos y guíen a los niños para que no recojan insectos y hojas que puedan causarles daño.

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 discrimine las formas y el color de las diversas figuras A partir de estas características debe compararlas y encontrar la tarjeta con la que puede jugar en cada caso

Paisajes de México

Las ilustraciones representan la combinación de los vegetales los animales y el medio físico de cuatro regiones del país: el semidesierto, el bosque frío, la selva húmeda y el mundo acuático de nuestras costas.

Con este material se estimula la capacidad de los niños de obtener información a partir de las ilustraciones que incluyen muchos y variados elementos. Asimismo, los alumnos se formarán una primera idea de la variedad de paisajes de México y de la necesidad de proteger recursos que están en peligro

La primera lámina contiene un laberinto para que los niños guíen su observación. ¿Cómo puede el conejo llegar al agua sin ser comido? En general, el material persigue que los niños describan, pregunten y elaboren respuestas. ¿Cómo se llama? ¿Dónde duerme?

¿Qué come? ¿En qué se parecen o son distintos los seres y los paisajes? La participación atenta de los adultos es clave para que la actividad tenga éxito

Había una vez

Estas tarjetas representan dos historias sencillas con distintos temas y personajes. Los niños deberán observarlas y ordenarlas según como crean que se desarrollan los acontecimientos y narrar la historia que resulte.

Las actividades de este tipo están encaminadas a que los niños reflexionen acerca de las distintas secuencias que pueden seguir los sucesos representados, ejerciten su Imaginación para construir distintas narraciones con elementos semejantes y desarrollen su capacidad de expresarse oralmente

Títeres

Las figuras de personas de distintas edades y de algunos animales sirven para que los niños inventen diálogos, argumentos e historias. Estas actividades ayudan a los niños a desarrollar su expresión oral y otras formas no verbales de expresión, con la pantomima y el teatro

Junto con sus familiares y amigos, que se encargan de la actuación de distintos personajes, el niño puede participar en la elaboración espontánea de diálogos, argumentos y situaciones imaginarias, escogiendo entre las distintas posibilidades que los participantes vayan sugiriendo

Los niños pueden usar los títeres de manera libre. Sin embargo, los padres deben considerar que la narración y la lectura frecuente de cuentos estimulan la imaginación de los niños y los motiva para que ellos mismos inventen historias y las representen con el material que se les proporciona.

Hacer figuras. El tangram

El uso de este material contribuye a que los niños descubran algunas características de diversas figuras geométricas al manipularlas y combinarlas para armar con ellas representaciones de objetos o personas

Los seis modelos que se incluyen tienen diferentes grados de dificultad. Para armar los más sencillos, los niños requieren pocas piezas y pueden apoyarse en el color de las figuras. La dificultad aumenta al armar los modelos que requieren de todas las piezas del tangram pero que mantienen el color de las figuras. Los modelos más complejos se arman con todas las piezas y sólo se dispone del contorno de las figuras

Hay que animar al niño para que explore libremente las figuras del tangram e intente armar los modelos sin ayuda. No es conveniente sugerirle las piezas que debe usar es mejor que la persona que juegue con él arme un modelo para que el niño observe los que debe hacer.

El propósito final del material es que, una vez que el niño pueda armar los modelos con facilidad, utilice las piezas para formar libremente representaciones de los objetos que se le ocurran.

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.

Este juego motiva al niño a planear una estrategia que lo lleve a formar una línea con figuras o a evitar que el jugador contrario lo haga. A pesar de la aparente simplicidad del juego el niño pronto se dará cuenta de que presenta muchas variaciones y de que es

difícil ganar si acomoda las figuras en forma azarosa, sin pensar en las ventajas y desventajas de cada jugada

La naturaleza cambia

Las ilustraciones pueden utilizarse en diversas actividades que tienen un propósito común, que el niño observe y registre de manera sistemática, determinados cambios que ocurren en su entorno natural y que se dé cuenta de que algunos tienen lugar con cierta regularidad

¿Cómo está la luna?

La actividad consiste en que el niño observe la luna en varias ocasiones, con intervalos de cinco a siete días. y que compare la forma que tiene el día que la observó con la que más se parece en la secuencia que se presenta en la ilustración El registro que realice el niño debe ser sencillo, por ejemplo, puede poner una marca con lápiz en la ilustración que corresponda y pedirle a un adulto que escriba la fecha.

¿Cómo está el tiempo?

En el segundo grupo de dibujos se presenta un paisaje con cuatro cambios en el estado del tiempo que pueden observarse en cualquier región del país, días soleados, medio nublados, lluviosos y con viento. La actividad consiste en que el niño observe el ambiente del lugar donde vive en días determinados a lo largo del año, lo compare con las ilustraciones y registre a cuál se parece más. De la misma manera que en la actividad anterior, el registro que realice el niño debe ser muy sencillo

Es importante que los padres orienten a los niños para que observen diversas características del estado del tiempo el color del cielo, el color y la forma de las nubes, la dirección e intensidad del viento si hace frío o calor, etcétera

¿Cómo está el árbol?

La actividad que se propone consiste en que el niño seleccione un árbol lo observe periódicamente lo compare con los dibujos que se presentan, y registre a cuál se parece. Para la ilustración se escogió un manzano en cuatro épocas del año porque es muy sensible a los cambios estacionales. Sin embargo se debe orientar al niño para que observe un árbol que se encuentre en el lugar donde vive seleccionándolo porque registra cambios estacionales en cuanto a la presencia de hojas, flores, fruto entre otras características.

Los cambios que se presentan en las ilustraciones pueden variar de acuerdo con la región geográfica y la presencia de fenómenos excepcionales como sequías o lluvias intensas. En todo caso lo importante es que el niño observe cómo se presentan estos cambios en el lugar en donde vive.

Te mando esta carta.

Estas tarjetas son para que el niño las envíe o entregue a los familiares y amigos que él elija. Al reverso debe registrar el destinatario, identificarse como la persona que la envía y mandar un mensaje.

Aunque la mayoría de los niños aún no sabe escribir, hay que animarlos a que mediante dibujos o garabatos representen nombres de personas y mensajes. No es conveniente forzarlos a copiar letras o palabras, cuando no entienden el sentido de lo que están haciendo.

"Esta actividad ayudará a que los niños se den cuenta de que uno de los usos prácticos de la lengua escrita es la comunicación entre personas, estimulará su interés para aprender a leer y escribir y les dará una idea de la belleza y la diversidad de los paisajes de su país"²¹

²¹ SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA Programa de educación preescolar. Planificación general del programa Libro 1 p 41

La vida de los animales

Estas tarjetas contienen imágenes e información visual sobre la vida de ocho animales de México que se encuentran en riesgo de desaparición

La información sobre cada uno de los animales se presenta en seis tarjetas. Una contiene el dibujo del cuerpo o la cabeza y el nombre del animal tres representan diferentes momentos de su vida cómo nace cómo es de pequeño y cómo es de adulto. Las dos tarjetas restantes muestran de qué se alimenta y cómo es el medio donde vive. Los recuadros de la esquina inferior ayudan a identificar a qué se refieren las tarjetas

El juego más sencillo consiste en tratar de reunir las seis tarjetas que correspondan a un mismo animal. Pueden participar dos o más personas. Se revuelven las tarjetas y se reparten al azar seis a cada jugador, las restantes se apilan con la figura hacia abajo. Por turnos, cada jugador toma una tarjeta de las que no se repartieron, si le sirve se queda con ella y descarta una que no le sirva. Gana el jugador que reúna primero las seis tarjetas del mismo animal. Una variante del juego consiste en repartir ocho tarjetas, tratando de reunir, con el mismo procedimiento que se describió, todas las que tienen los nombres de los animales o todas las que representen cómo nacen, dónde viven, etc.

Otra variante más complicada y en la que también pueden participar dos o más personas consiste en colocar en forma horizontal sobre una superficie plana las seis tarjetas de alguno de los animales en el siguiente orden primero la tarjeta con el nombre, luego las de cómo nace, cómo es de pequeño, cómo es de adulto qué come y por último la del medio donde vive. En ángulo y en línea vertical

Baraja de animales

Con el uso de este material se estimulan habilidades de conteo de comparación de cantidades y de adición

Una forma de Jugar consiste en que cada jugador tome una tarjeta ya quien le toque la que tiene más figuras se queda con ella y con las de los demás jugadores. Este procedimiento se repite hasta que se terminen las tarjetas. En el juego participan tres o más personas y gana quien junte más tarjetas.

Otra forma de jugar consiste en colocar nueve tarjetas en tres filas, en una superficie plana con la figura hacia arriba. Por turnos, cada jugador busca entre esas tarjetas las parejas que suman 10 dibujos, por ejemplo, una de nueve y otra de uno, y se queda con ellas. Cuando no encuentre más parejas repone las tarjetas con algunas de las que no se repartieron y cede el turno. Gana quien reúna más pares.

Dominó.

El juego consiste en formar un camino con las tarjetas uniéndolas por el lado donde tengan 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 del camino se cederá el turno al siguiente jugador. Gana quien logre colocar primero todas sus tarjetas o quien se quede con 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.

CONCLUSIONES

Después de haber consultado y analizado- los diferentes fundamentos teóricos he llegado a las siguientes conclusiones:

- El juego es el instrumento más apropiado para favorecer la socialización del niño preescolar.
- Si el juego no se utiliza de manera correcta, el niño demuestra poco interés, falta de comunicación, aislamiento, etc.
- Es uno de los instrumentos más eficaces que favorecen el desarrollo armónico e integral del niño, porque ofrece una amplia gama de experiencias que hace al educando identificarse con ellos.
- Al utilizar el juego como un instrumento didáctico para favorecer el proceso de socialización se propicia en los niños el desarrollo y enriquecimiento de su vocabulario, al dramatizar o representar papeles más apegados a la realidad con la expresión gráfica despierta su creatividad y externa interés y sentimientos libremente, favoreciendo con éste el desarrollo del niño.
- Es importante que el padre de familia se involucre en el juego con sus hijos ya que es imprescindible para que exista mayor comunicación entre ambos.
- Los juguetes del niño deben ser adquiridos de acuerdo al punto de vista del él y no del adulto.
- Un juguete no debe ser estudiado específicamente para la función del juego, ya que todo objeto puede transformarse en las manos del niño en una actividad lúdica.

- La educadora debe ser guía y orientadora en el proceso enseñanza-aprendizaje del niño permitiendo que sea él mismo quien construya su propio conocimiento.
- Que se respete al niño en su forma de expresarse y al mismo tiempo se le estimule de manera muy natural para que interactúe con sus compañeros.
- Que la educadora mantenga una observación constante hacia los juegos y conductas de los niños.
- Que el docente en cualquier actividad que se realice trate de favorecer cada uno de los bloques de juegos y actividades.
- Es necesario que en cualquier actividad realizada se utilice el juego de manera interrelacionada, lo que le permite lograr un ambiente más placentero y significativo.
- Que las distintas áreas de trabajo estén bien equipadas y se le dé al niño la oportunidad de interactuar con ellas, ya que así podrá expresar diferentes situaciones.
- Que los niños seleccionen los proyectos educativos a partir de sus juegos e inquietudes.
- Al estar trabajando en cualquier actividad se deben respetar los intereses y necesidades que el niño exprese.
- Que al niño se le dé la oportunidad de utilizar el lenguaje oral al máximo como medio para favorecer el proceso de socialización.

- Se sugiere que la educadora constantemente esté registrando en los cuadernillos de observación las conductas que representen los niños, para conocer los avances o retrocesos que presenten en el proceso de socialización.

BIBLIOGRAFÍA

ANGRILLI, Albert. Psicología infantil. México, 1981. Ed. Continental. 182 pp.

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. Ed. Clasa. 360 pp.

CASTILLO Cebrián, Cristina. Educación preescolar, métodos, técnicas y organizaciones. Barcelona, España, 198Q. Ed. CEAC 256 pp.

FREDERICK, Elkin. El niño y la sociedad. Buenos Aires, 1992. Ed. Paidós 360 pp.

HULOCK, Elizabeth B. Desarrollo del niño. México, 1986. Ed. Trillas. 360 pp.

JIMÉNEZ y Coria, L. Psicología del niño y del adolescente. México, 1999. Ed. Fernández. 404 pp.

JOSEPH, Stevens Jr. Administración de programas de educación temprana y preescolar. México, 1991. Ed. Trillas, 182 pp.

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

PICO Contreras, Cecilia. El jardín de niños como institución educativa. México, 1984. Ed. Andrade R. Etsal, 230 pp.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Bloque de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños. México, 1992. Ed. SEP. 125 pp.

-----Programa de educación preescolar. Planificación general del programa. Libro 1. México, 1982. Ed. SEP. D.G.E.P. 119 pp.

-----Programa de educación preescolar. Desarrollo del niño en el nivel preescolar. Libro II. México, 1992. Ed. SEP. D.G.E.P. 38 pp.

-----Programa de actividades formativas, recreativas para jardines de niños con servicio mixto. México, 1990. Ed. SEP. 119 pp.