

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**  
**UNIDAD-AJUSCO**

---

---

**IMPORTANCIA DEL JUEGO, COMO FUENTE DE  
APRENDIZAJE EN PREESCOLAR**

**TESINA**

**PRESENTADA EN OPCIÓN AL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA**

**Fonseca Ramírez Sandra Lilia**

**ASESORA**

**Mtra. Sosa Peinado Eurídice**

**MÉXICO, D.F., FEBRERO 2007.**

## ÍNDICE

	Pág.
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I. TEORÍAS DEL JUEGO.</b>	<b>2</b>
A. El juego en el enfoque psicogenético. Jean Piaget.	<b>3</b>
B. El juego condiciona el desarrollo y la educación. Vigotsky.	<b>12</b>
<b>CAPÍTULO II. APUNTE HISTÓRICO SOBRE EL JUEGO</b>	<b>18</b>
A. Elementos conceptuales del juego.	<b>18</b>
B. El juego en el desarrollo del niño.	<b>25</b>
C. Posible clasificación del juego.	<b>30</b>
D. El juego en la práctica pedagógica.	<b>35</b>
<b>CAPÍTULO III. IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO FUENTE DE APRENDIZAJE</b>	<b>38</b>
A. Juego y desarrollo (psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo-social).	<b>38</b>
B. El juego como técnica de aprendizaje en niños preescolar.	<b>47</b>
C. Función de la educadora como guía y coordinadora en el proceso enseñanza-aprendizaje con ayuda del juego.	<b>49</b>
<b>CAPÍTULO IV. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA: “EL JUEGO UTILIZADO COMO ESTRATEGIA EN LAS MATEMÁTICAS”</b>	<b>57</b>
A. Importancia de la estrategia.	<b>57</b>

B. La estrategia y su aplicación.	58
C. Planeación de la propuesta.	59
D. Estrategias de la propuesta.	60
E. Ejemplos de estrategia.	62
<b>CONCLUSIÓN</b>	<b>72</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>74</b>



*"Basta recordar que la actividad vital del niño es el **juego**, para comprender que, bien orientados los aprendizajes escolares por medio de los juegos motores, se lograrán aprendizajes significativos que permitirán desarrollar los factores cognoscitivos, afectivos y sociales".*

Oscar A. Zapata (1989)

## INTRODUCCIÓN

El planteamiento central que orienta la presente investigación se sintetiza en el siguiente cuestionamiento: “los valores del juego son muchos, pero aún persiste la controversia entre si se reconoce el juego como un medio para promover el desarrollo infantil y el aprendizaje o simplemente es una actividad que sólo vale en sí misma”.

Las posibles interrogantes que surgen a partir del cuestionamiento anterior del cual a lo largo de esta investigación se darán respuestas son las siguientes: ¿Cuáles son las principales teorías que hablan del juego?, ¿Qué contribuye a formar el juego?, ¿Por qué influye en el aprendizaje?, ¿Qué es necesario para lograrlo y que se lleve a cabo?

Para tener un mejor manejo del tema, hay que destacar que se manejarán cuatro capítulos, en el primer capítulo se dará una explicación de las dos teorías que van a servir de base en la presente investigación y son las etapas de desarrollo de Jean Piaget y la zona de desarrollo próximo de Vigotsky, en el segundo capítulo se darán varios conceptos de juego y su posible clasificación ya que a través de la historia se han expresado diferentes definiciones del juego como técnica de aprendizaje que al paso del tiempo la reformulación del concepto ha obedecido al enriquecimiento de previos estudios, en el tercer capítulo se da a conocer la importancia que tiene el juego en los niños de preescolar, con la finalidad de que se de un mejor aprendizaje en el jardín de niños y en el cuarto capítulo se presenta la propuesta de intervención pedagógica: “El juego utilizado como estrategia en las matemáticas”. Con esta propuesta se intenta dar un valor al juego como fuente de aprendizaje en el niño preescolar.

Finalmente se enuncian las conclusiones a las que se llegaron y se relaciona la bibliografía utilizada.

## **CAPÍTULO I**

### **TEORÍAS DEL JUEGO**

Antes y ahora, muchos educadores se han ocupado del juego, enmarcándose en distintas corrientes de pensamiento, y ofreciendo desde allí alternativas variadas, propias de las fundamentaciones pedagógicas que sustentan.

Sin embargo, no siempre se reconoce, en nuestros días, el verdadero valor del jugar como acción que conlleva la educación, la formación, el desarrollo de la personalidad. Independientemente de la intencionalidad del docente.

Ahora bien: se sabe que en algunas escuelas desestiman el verdadero valor del juego, dado que son instituciones que tienen sus propios objetivos, y éstos se oponen a las necesidades naturales del niño en especial del preescolar: jugar es para algunos maestros sinónimo de desorden, falta de interés, descontrol, indisciplina y ocio.

Así, se considera que el tiempo dedicado al juego es tiempo perdido para el estudio. El saber se adquiere a través de la enseñanza, y ésta no se lleva bien con el jugar.

Sin embargo, los grandes pedagogos siempre han afirmado que el juego, para el niño preescolar, es el método más eficaz de aprendizaje. Es sabido que el juego recorre los estadios evolutivos del niño y en cada uno de ellos se ejercita con juegos distintos.

En este capítulo se exponen dos teorías relevantes sobre el juego, aludiendo especialmente a los trabajos de Jean Piaget y Vigotsky. En ellas hay un grupo importante de aportaciones las cuales ven el juego como el motor esencial de desarrollo en el niño.

La primera es útil para conocer y comprender los tipos de juego en relación con la edad del niño, en tanto que la segunda aporta respuestas a cuestiones relacionadas con el valor formativo del juego y la conveniencia de respetarlo y potenciarlo para tener un mayor aprendizaje en el niño preescolar.

## **A. El juego en el enfoque psicogenético. Jean Piaget**

Retomaremos la teoría de Jean Piaget, ya que en ella se explica con claridad los estadios y los diferentes tipos de juego por los que atraviesa el niño.

Piaget planteó en su teoría del desarrollo los cambios más significativos que se producen desde el nacimiento hasta la adolescencia. Para establecer los diferentes momentos en los que atraviesa este proceso, Piaget estudió las manifestaciones infantiles etapa de la que se va abordar en esta investigación y, entre otras, el juego, por la información que podía aportar al desarrollo intelectual del niño. Saber como piensa el niño preescolar a partir de su forma de jugar sería una forma de plantear el trabajo de Piaget en este ámbito. Sin embargo, su obra más importante sobre el juego infantil se plantea a la inversa: ¿Cómo juega un niño que se encuentra en un determinado estadio del desarrollo?

En sus últimos trabajos previos, Piaget había establecido unos estadios del desarrollo evolutivo del niño. “Desde el nacimiento hasta los dos años, los niños y las niñas se encuentran en el estadio sensoriomotor, en el que su capacidad se limita a una interacción con el medio basado en la acción. El niño de este primer estadio resuelve problemas sencillos siempre que solo le exijan una respuesta a base de manipulaciones y movimientos.”<sup>(1)</sup>

Tomando en cuenta que el niño conoce el mundo a través de su cuerpo, podemos concluir que el avance de esta etapa sensomotriz es fundamental para el desarrollo integral del niño preescolar.

Al nacer el niño no tiene conocimiento de la existencia del mundo ni de sí mismo. Sus modelos innatos de conducta se ejercitan en el medio ambiente y son modificados por la naturaleza de las cosas sobre las que el niño actúa. A lo largo de esta actividad van coordinándose sus sistemas sensoriomotrices. El niño va construyendo gradualmente

---

<sup>1</sup> Moor, P. (1972) *El juego en la educación*. Herder. Barcelona. p. 112.

modelos de acción interna con los objetos que lo rodean en virtud de las acciones verificadas sirviéndose de ellos.

Una vez que ha adquirido estas habilidades, aproximadamente a los dos años, surge la etapa preoperacional que abarca hasta los siete u ocho años en donde el niño ya ingresa al jardín de niños.

La adquisición del lenguaje es, quizá, el acontecimiento más importante de este periodo, ya que su desarrollo modifica sustancialmente tanto las estructuras mentales como su relación con las demás personas.

A los dos años aproximadamente, cuando el niño empieza a hablar, su mundo se amplía considerablemente, porque le permite evocar acciones pasadas o futuras. Es decir, anteriormente, el niño solo podía manifestar su situación presente a través de movimientos y algunas palabras o frases aisladas. Sin embargo, al llegar a la fase preoperacional puede ligar frases y formar un texto.

Ahora bien, es muy difícil determinar el momento en el cual aparece el pensamiento como tal, sin embargo el hecho de que el niño preescolar ya sea capaz de reconstruir situaciones sin necesidad de que estén presentes los objetos o personas, o bien que anticipe determinados acontecimientos hace evidente la aparición del pensamiento en el niño.

En el plano cognoscitivo tiene tres repercusiones principales. Primera, permite mayor relación entre los individuos y el niño. Segunda, aparece el pensamiento propiamente dicho. Y tercera, estimula la formación del pensamiento intuitivo.

El pensamiento da un gran paso en el momento en que el niño preescolar, intenta dar una explicación lógica a los fenómenos que ocurren. Solamente toma en cuenta algunas partes del acontecimiento y no logra ver el todo. Dice Piaget que si un niño ve una carrera de carritos, para él, el auto más veloz es el que llegue primero a la meta, sin tomar en cuenta

la distancia recorrida. O bien, si a un niño se le dice que escoja entre dos vasos con agua; uno chico que está lleno y otro más grande no tan lleno, él escogerá el vaso chico porque tiene más agua, aunque haya visto que se vertió en ellos la misma cantidad de líquido.

El pensamiento intuitivo es en general, “una simple interiorización de las percepciones y los movimientos en forma de imágenes representativas y de experiencias mentales que prolongan por tanto los esquemas sensoriomotores sin coordinación propiamente racional.”<sup>(2)</sup>

En la etapa preoperacional el pensamiento está limitado a la primacía de la percepción. Estas adquisiciones coinciden con el ingreso del niño a preescolar. Esto evidentemente permite que el niño preescolar se relacione con personas de su misma edad, por que sus actividades son más diversas.

La principal actividad del niño preescolar en el jardín de niños, en esta edad es jugar y, con su énfasis en el cómo y el por qué se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño preescolar transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez.

Las actividades mencionadas anteriormente dan paso a una nueva etapa que, como las dos precedentes, permiten un mayor equilibrio en las estructuras mentales.

A la edad de siete u ocho años, corresponde la etapa de las operaciones concretas que se prolonga hasta los doce años aproximadamente.

Sí bien es cierto que en la etapa preoperacional el pensamiento del niño preescolar avanza a pasos agigantados, también es cierto que en esta edad se logra la formación de operaciones, aunque éstas se limiten a situaciones concretas.

Resulta necesario definir el elemento que permite al niño preescolar llegar a formar operaciones concretas la reversibilidad, que es, la característica principal de este periodo.

---

<sup>2</sup> Piaget, J. e Inhelder, B. (1997) *Psicología del niño*. Morata. Madrid. p. 91.

“La reversibilidad es la capacidad que tiene el niño para analizar una situación desde el principio al fin y regresar al punto de partida, o bien para analizar un acontecimiento desde diferentes puntos de vista y volver al original.”<sup>(3)</sup>

La forma de pensamiento del niño, es algo más organizado, toma en cuenta todas las partes de una experiencia y las relaciona entre sí como un todo organizado.

Ahora el niño preescolar puede clasificar y seriar, pero solo cuando tiene los objetos presentes para manipularlos, de ahí el nombre de operaciones concretas.

La clasificación consiste básicamente en concebir un objeto con relación a un conjunto más amplio. Es decir, al mismo tiempo que los objetos tienen diferencias, existen características que hacen permanecer cierta similitud.

La seriación aparece en el niño cuando hace una relación que se establece entre varios objetos, en el momento de hacer comparaciones y establecer un criterio de jerarquía.

Si analizamos la reversibilidad, que hace posible estos avances en el pensamiento del niño podemos darnos cuenta que presupone el concepto de permanencia.

Por ejemplo, ya en esta etapa el niño se dará cuenta que si “el contenido de un vaso chico lleno de agua se vierte en un vaso más grande, sigue siendo la misma cantidad de líquidos aunque se vea menos lleno, es decir la cantidad permanece. Esto se debe a que ahora el niño preescolar piensa en la situación inicial. No puede ser más líquido porque no sé, ha aumentado nada.”<sup>(4)</sup>

Más tarde, el niño podrá realizar la misma operación con relación al peso y dimensión, no será sino hasta el final de esta etapa, que obtendrá la capacidad para hacerlo con respecto al volumen de un objeto o líquido.

---

<sup>3</sup> *Ibíd.*, p. 100.

<sup>4</sup> *Ibíd.*, p. 101.

A la vez que el intelecto va cambiando, el factor afectivo se modifica sustancialmente como en etapas anteriores.

Se desarrolla principalmente el respeto y la voluntad. El respeto en tanto se inicia un sentimiento de justicia y la voluntad que surge como reguladora de la energía tomando en cuenta cierta jerarquía de valores.

Estos dos elementos repercuten en las relaciones sociales del niño, en esta etapa el niño preescolar esta a un paso de ingresar la primaria. Se interesan por la existencia de reglas que definan sus actividades. Las respeta y hace respetar, si alguien viola una ley, está cometiendo una injusticia y por lo tanto se merece una sanción.

Por último, el desarrollo cognoscitivo del niño llega a la etapa de las operaciones formales.

Esta fase se alcanza entre los once y doce años en donde el niño ya esta cursando la primaria y coincide con cambios físicos fundamentales. Desde el punto de vista de la maduración sexual el niño pasa a ser adolescente, esto trae como consecuencia grandes diferencias con respecto a las demás etapas, sobre todo en el aspecto emocional.

La posibilidad de formular hipótesis, es decir, de hacer proposiciones mentalmente, es lo que permite que las operaciones concretas lleguen a ser operaciones formales.

En esta edad el niño, que ya está en transición hacia la adolescencia, puede pensar dejando a un lado la realidad concreta. Al principio se produce una especie de egocentrismo intelectual debido a que, como en otras etapas, el niño piensa que su punto de vista es el único. Pero en la medida que ejercita su nueva habilidad de reflexión, su punto de vista se amplía en el momento que toma en cuenta a los demás.

Hasta aquí se explica el desarrollo de la inteligencia del niño según el enfoque piagetiano, esto ha permitido hablar de la forma en que aprende un niño en edad preescolar.

Tomando en cuenta que las experiencias y las ejercitaciones de las actividades en el jardín de niños, es básicamente lo que permite al niño llegar al equilibrio intelectual, se puede decir que el aprendizaje se logra cuando el niño realiza actividades significativas para él, es decir, cuando actúa de acuerdo a sus intereses y aptitudes.

Para Piaget existen tres clases de juego fundamentales que se van presentando en el desarrollo del niño en esta investigación mencionaremos los siguientes:

❖ **Los juegos de ejercicio.**

❖ **Los juegos simbólicos.**

❖ **Los juegos reglados.**

Los juegos de ejercicio, son los primeros en aparecer, por lo que “su práctica se considera de los cero a los dos años, edad en la que pierde predominio el ejercicio motor al presentarse el símbolo” <sup>(5)</sup>, aunque ello no quiere decir que posteriormente lo llegue a presentar, ya que reaparece durante toda la vida.

Esta clase de juego, como su nombre lo dice, tiene que ver con el ejercicio sensoriomotor y cumple un papel en el desarrollo de las capacidades motrices en el niño. “En esta etapa sensoriomotora el juego no se acompaña de representación alguna, por lo que el niño responde a los estímulos por sus colores vivos, formas sencillas y texturas suaves” <sup>(6)</sup>.

El valor del juego de ejercicio se entiende en relación directa con las estructuras que favorece y que servirán como cimiento para el ingreso al juego simbólico y este se va a presentar en el niño cuando este dentro del jardín de niños, de la misma manera que éste contribuirá en ulteriores estructuras que ayudarán a la comprensión de reglas y a la colaboración en equipo trabajando con niños de su misma edad.

---

<sup>5</sup> Martínez Criado, G. (1999) *El juego y el desarrollo*. Octaedro. Barcelona. p.130.

<sup>6</sup> *Ibíd.*, p. 132.

Con la aparición del símbolo y la representación de objetos ausentes, el niño ingresa a una clase de juego que evidencia su evolución, es decir, ingresa al juego simbólico y, es aquí en donde el niño ya está dentro de un jardín de niños. El acto motor ahora es acompañado de imágenes mentales que propician desempeños de mayor elaboración y conciencia.

La capacidad de evocar objetos ausentes es el elemento fundamental que caracteriza este tipo de juego; en él se transforman las cosas de acuerdo con las necesidades del niño, de tal manera que una caja de cartón puede convertirse para ellos en un coche.

Esta capacidad de transformar la realidad a través del símbolo es una capacidad exclusiva del niño por cuanto se sustenta en la imaginación, y es característica del hombre, de ahí que el juego simbólico es exclusivamente del ser humano.

De los dos a los seis años el símbolo desempeña un lugar muy destacado en la vida lúdica del niño quien, conforme se va socializando, pasa del juego simbólico individual al ejercicio del juego simbólico colectivo.

En su etapa inicial el juego simbólico en el niño “es una expresión egocéntrica en la que se establecen las bases para la adquisición del lenguaje. Debido a este hecho y tomando en cuenta que la palabra es la herramienta de la que se vale el niño para expresar sus pensamientos, es importante incentivar dentro del jardín de niños el juego con títeres, teléfono de juguete, muñecas o monos de peluche, para que así practique y amplíe su capacidad verbal” (7).

Piaget dedica una atención especial al juego simbólico. Nos dice que forma parte de un conjunto de manifestaciones que denomina función simbólica. “Es una de las más claras y es el tránsito de lo sensoriomotor a lo simbólico, va a ser un medio de expresión de los propios intereses del niño y la forma personal de interpretar las cosas, en una expresión libre dentro y fuera del jardín de niños. Las conductas que acompañan al juego en el

---

<sup>7</sup> *Ibíd.*, p. 132.

conjunto de manifestaciones simbólicas son la imitación en ausencia del modelo, del lenguaje, del dibujo y de la imagen mental del niño. Todas ellas permiten representar la realidad de forma discreta y sin limitarse al momento en que se produce el acomodamiento o acción representada” (8). Según Piaget los niños se adaptan a una situación de dos maneras: por asimilación y acomodación. La asimilación es la adquisición de la nueva información y la acomodación es la forma como los niños ajustan esa información recibida, por ejemplo: los niños ven un perro por primera vez (asimilación) y aprenden que puede ser una mascota segura y otras no (acomodación).

En definitiva, cuando se produce el desarrollo intelectual del niño que lleva a la posibilidad de utilizar símbolos en sus intercambios con el medio y no solo acciones u objetos reales (capacidad intelectual general) aparece el juego simbólico de representación, ficción o dramatización y no al revés.

Según Piaget, “existen tres formas en las cuales el niño preescolar trata con la realidad: a) mediante un comportamiento principalmente de acomodación, y van a ser las capacidades del niño preescolar en un momento dado, en donde se intentan amoldar a las circunstancias externas del niño; b) mediante un comportamiento opuesto de asimilación en el que el niño preescolar utiliza sus capacidades para modificar las condiciones del medio en función de sus propios deseos; y c) mediante comportamientos adaptados en los que las dos formas de actuación anteriormente mencionadas guardan un equilibrio en base a la coordinación y la integración del niño preescolar”(9).

En estas tres formas de interacción del niño con el medio se ajustan bastante bien a unas conductas o manifestaciones concretas. Así tenemos que la imitación del niño en edad preescolar es la manifestación típica de la acomodación.

Para Piaget, las verdaderas combinaciones simbólicas, se presentan en el niño de los tres a los cuatro años y constituyen la condición para el juego simbólico en el que se observa la apropiación de la realidad de una manera más clara. Además para el niño, “el

---

<sup>8</sup> Elkonin Daniíl, B. (1980) *Psicología del juego*. Río. Madrid. p. 198.

<sup>9</sup> Martínez Criado, G. (1999) *El juego y el desarrollo*. Octaedro. Barcelona. p. 128.

desarrollo intelectual es un proceso de reestructuración del conocimiento, en el que el juego ocupa un lugar destacado dentro del jardín de niños y los errores infantiles constituyen, en realidad, pasos naturales para propiciar nuevos conocimientos”(10).

La tercera y última etapa en la evaluación del juego es aquella que se sitúa entre los once y los doce años, es cuando el niño ya ingresa a la primaria y es el juego reglado. Este tipo de juego se caracteriza por la disminución del símbolo en provecho de los juegos de reglas o de las construcciones simbólicas cada vez menos deformantes y cada vez más cercanos al trabajo continuo y adaptado del niño.

Para llegar a este nivel, el niño debió haber evolucionado en su pensamiento en dirección a las operaciones lógico–abstractas. Lograrlo tuvo que pasar por un proceso en el que el niño pasó del juego paralelo al juego colectivo, lo que manifiesta la descentralización de su concepto egocéntrico, para dar lugar a una posición sociocéntrica.

“En este nivel el niño tiene más conciencia de las implicaciones del juego, el cual provee de constantes emociones que lo impulsan; esta carga emotiva es una fuente de estímulos placenteros que dinamizan y dan dirección a la actividad. La comprensión plena del concepto de competencia se encuentra relacionado, en este nivel, con la función de la satisfacción que se logra en la confrontación de las capacidades y no en el mero desafío, como se presenta en los niños, menores de siete u ocho años, que dan cauce o salida a sus impulsos, destacándose la osadía y el riesgo como elementos psicológicos predominantes”(11).

Las maestras de jardín de niños que ha utilizado la teoría de Piaget, en la mayoría de los casos, han utilizado el juego para potenciar estadios concretos y lógicos que ya se han mencionado en este apartado, el estadio concreto es un trampolín para desarrollar procesos psicológicos superiores; según Vigotsky “El aprendizaje orientado hacia los niveles evolutivos que ya se han alcanzado resulta ineficaz desde el punto de vista del desarrollo total del niño.

---

<sup>10</sup> *Ibíd.*, p. 133.

<sup>11</sup> Elkonin Daniíl, B. (1980) *Psicología del juego*. Río. Madrid. p. 201.

Un buen aprendizaje es sólo aquel que precede al desarrollo en términos prospectivos y no en términos de lo pasado” (12), en el siguiente subcapítulo se profundizara la teoría de Vigotsky.

## **B. El juego condiciona el desarrollo y la educación. Vigotsky.**

Una segunda teoría en relación con el juego en edad preescolar es la de Vigotsky y para comprender más desde su punto de vista sobre las relaciones entre el aprendizaje y desarrollo del niño preescolar, hay que entender su noción de zona de desarrollo próximo.

El punto de partida de los análisis sobre este tema por parte de Vigotsky consiste en la constatación de que el aprendizaje del niño comienza mucho antes del aprendizaje escolar. Para decirlo con sus propias palabras, “el aprendizaje escolar jamás parte de cero”(13). Todo el aprendizaje del niño dentro del jardín de niños tiene una prehistoria. Así, según el ejemplo del propio Vigotsky, cuando el niño comienza a estudiar aritmética en la escuela, tiene tras de sí una cierta experiencia de la cantidad, de operaciones de adición y sustracción; el niño según Vigotsky, ha tenido ya una pre-escuela de aritmética.

De acuerdo con el análisis de Vigotsky, “el error que más frecuentemente se comete cuando se analizan las relaciones entre aprendizaje y desarrollo del niño preescolar estriba en prestar atención sólo a uno de los niveles de desarrollo que el niño posee. En donde hay que distinguir entre el nivel de desarrollo efectivo que presenta el niño preescolar, y el nivel de desarrollo potencial que puede alcanzar. El primero de ellos, se refiere al nivel de desarrollo que el niño ha conseguido como resultado de su desarrollo y experiencias previas fuera del jardín de niños. El nivel de desarrollo potencial del niño se refiere a los procesos de desarrollo que están ocurriendo y progresando o a aquellos que están a punto de ocurrir y empezar a progresar” (14). Para Vigotsky, el nivel de desarrollo del niño posible y, por así decirlo a la mano, lo reconoce con el nombre de desarrollo próximo.

---

<sup>12</sup> Vigotsky, L. S. (1988) *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo. México. p. 137.

<sup>13</sup> Siguán, M. (1987) *Actualidad de Vigotsky*. Anthropos. España. p. 122.

<sup>14</sup> *Ibíd.*, p. 122.

Según lo entiende Vigotsky, una enseñanza orientada hacia la etapa de desarrollo ya realizado es ineficaz desde el punto de vista del desarrollo general del niño preescolar; no es capaz de dirigir el proceso de desarrollo. Por el contrario, la teoría de la zona de desarrollo potencial sostiene que la única buena enseñanza es la adelantada al desarrollo.

De acuerdo con Vigotsky, el proceso de desarrollo va ligado con el proceso de aprendizaje a condición de que ese aprendizaje actúe sobre la zona de desarrollo próximo que el sujeto ya tenía. Dicho de otra forma: el aprendizaje no produce desarrollo en cualquier circunstancia, sino sólo en aquellas en donde el niño ha alcanzado ya un determinado nivel de desarrollo potencial.

Esta teoría, a diferencia de la posición piagetiana, “considera la relación entre aprendizaje y desarrollo del niño de manera que el desarrollo es una condición previa para que se puedan establecer los aprendizajes posteriores del niño, en ella la relación es dialéctica y con privilegio de los aprendizajes porque estos empujan el desarrollo. Desde el punto de vista didáctico la maestra no necesita esperar que las estructuras cognitivas estén preparadas en su desarrollo para ofrecer las nuevas experiencias de aprendizaje al niño preescolar. Lo nuevo debe ser cualitativa y cuantitativamente superior, a lo previo para que obligue al aprendiz a la superación cognitiva. El reto no debe ser muy grande para el niño preescolar porque puede desmotivarlo y darse por vencido antes de iniciar la tarea; tampoco muy fácil porque distrae y hace perder el entusiasmo por aprender” (15).

La interpretación que da Vigotsky a la relación entre desarrollo y aprendizaje permite evidenciar la raíz que le atribuye al conocimiento del niño preescolar y el gran aporte que ha recibido la educación con su teoría sobre la “zona de desarrollo próximo” (ZDP), la cual concibe como “...la distancia entre el nivel de desarrollo del niño preescolar, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de la maestra o en colaboración con un adulto”(16).

---

<sup>15</sup> Baquero, R. (1999) *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Aique. Buenos Aires. p. 210.

<sup>16</sup> *Ibíd.*, p. 211.

Las teorías de Vigotsky sobre el juego, sirven para potenciar la zona de desarrollo próximo, el cual “no es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad del niño para resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial que presenta, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz, el sentido de la didáctica del juego cambia” (17).

De acuerdo con los planteamientos anteriores, el juego podría facilitar la zona de desarrollo próximo del niño preescolar, para aquellas funciones del desarrollo que no han madurado y que, según este autor, se encuentran en estado embrionario como capullos o frutos en desarrollo; lo importante no es cómo llega el niño preescolar a ser lo que es, sino cómo puede llegar a ser lo que aún no es.

La función del jardín de niños, retomando la teoría de Vigotsky en lo relacionado con la zona de desarrollo próximo, debe estar orientada en sus fines y propósitos hacia el mañana del desarrollo del niño; es decir adelantarse al desarrollo para poderlo favorecer. En relación con esto Vigotsky, afirma: “la zona de desarrollo próximo proporciona a las maestras un instrumento mediante el cual pueden comprender el curso interno del desarrollo del niño. Utilizando este método se puede tomar en consideración no sólo los ciclos y procesos de maduración del niño que ya se han completado, sino también aquellos que se haya en estado de formación que están comenzando a madurar y a desarrollarse” (18). Así pues, la zona de desarrollo próximo permite trazar el futuro inmediato del niño preescolar hacia la sucesión de sus estudios venideros.

Las teorías de Vigotsky con respecto al juego se mueven en el terreno del significado y en el de la interioridad. De esta forma el pensamiento está separado de los objetos y de las acciones que los niños hacen frente a los juegos imaginarios; los cuales surgen a partir de las ideas más que de las cosas, para un niño, una caja es una nave espacial, una sombra es un monstruo, un palo es un caballo.

---

<sup>17</sup> Vigotsky, L. S. (1988) *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo. México. p. 133.

<sup>18</sup> *Ibíd.*, p. 142.

El niño de esta forma, no sólo percibe objetos, formas, colores; sino que también percibe significaciones de carácter más generalizado que aislado. Para Vigotsky, en el preciso momento en que un palo se convierte en el punto de partida para desglosar el significado del concepto caballo del caballo real, se invierte la proposición objeto-significado, por la de significado-objeto; “cualquier palo puede ser un caballo, pero por ejemplo una postal en donde viene impresa una figura de caballo no puede ser nunca un caballo para un niño” (19).

El juego, en muchas de sus manifestaciones se encuentra ligado al goce del niño, al placer, al deseo y a un proceso de distensión apto para la creación misma; pero como ya había dicho no es tan simbólico como aparenta ser; puesto que en la actividad del niño, el juego, opera con significados separados de los objetos; diferente a lo que sucede en un adulto.

Con lo recorrido hasta ahora podemos argumentar que el niño preescolar se encuentra en el juego; el conflicto presentado por el uso de reglas las cuales se convierte en deseos. En palabras de Vigotsky: “El juego brinda al niño una nueva forma de deseos. De este modo, se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad” (20).

Como en los niños pequeños, especialmente en el preescolar las acciones predominan sobre los significados; el niño al pensar actúa y podrá hacer más cosas de las que puede comprender. Es de esta forma, como muchas maestras, consciente o inconscientemente manipulan dicho proceso, haciendo que el niño preescolar memorice para que repita; aprenda lenguas extranjeras, en vez de lengua materna y así sucesivamente el niño produce lo que la maestra desea, pensando que ha propiciado un proceso de aprendizaje ideal o un desarrollo de operadores cognitivos.

El juego en el jardín de niños debe entenderse en términos para preparar y potenciar procesos de desarrollo del niño preescolar, no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata.

---

<sup>19</sup> *Ibíd.*, p. 149.

<sup>20</sup> *Ibíd.*, p. 150.

A manera de conclusión podemos resaltar que las teorías cognoscitivas de Piaget y Vigotsky son muy útiles para el docente no sólo porque desarrollan un punto de vista unificado del desarrollo intelectual desde el nacimiento hasta la edad adulta sino también porque llevan implícito la idea de un grado de desarrollo óptimo. Dada la naturaleza de la niñez, el conocimiento del proceso de aprendizaje y las expectativas y convicciones de hacia donde se quiera ir, hay entonces principios generales útiles que afectan directamente la práctica educativa.

Fundamentalmente la teoría Piagetiana nos lleva a pensar en dos ideas básicas: primero que los niños no son enseñados por adultos, sino que ellos aprenden por sí mismos, y segundo que la forma de pensar de los niños es totalmente distinta de la de los adultos.

Tomando en cuenta estos dos principios piagetianos, la educadora debe realizar dos cambios profundos en su actitud frente a la educación: primero modificar el concepto que tienen de los niños, y segundo, cambiar la concepción que posee de su rol como docente.

El aprendizaje ocurre cuando existe un nivel de desequilibrio o discrepancia óptima cosa que no sucede muy a menudo al azar. Entonces el rol de la educadora consiste en proveer a los niños estos desequilibrios para que sean ellos mismos con sus acciones los que alcancen el aprendizaje y el mayor desarrollo cognoscitivo.

Si una situación o experiencia de aprendizaje es compatible perfectamente con la estructura mental del que aprende entonces no ocurre el aprendizaje. Ya que debe existir cierto grado de discrepancia para que ocurra el desequilibrio intelectual. Sí, por el otro lado, la situación no encaja para nada con la estructura mental existente del niño, entonces éste se sentirá como abrumado por ella y no ocurrirá tampoco el aprendizaje puesto que no puede asimilar lo nuevo ni tampoco acomodarlo para que encaje con lo que ya conoce. La mejor tarea de aprendizaje es aquella donde se observe la similaridad con lo adquirido y al mismo tiempo discrepancia para lograr un mínimo de aprendizaje.

No es posible enseñar a un niño que está al comienzo de un estadio, conceptos que requieran habilidades más complejas ya que uno puede obtener respuestas correctas pero que no impliquen un entendimiento del problema, imposibilitándose así la transferencia a situaciones similares que es la finalidad de la educación, sin embargo, uno sí puede diseñar un conjunto de experiencias que ejerciten esta habilidad en el nivel en que se encuentre para así preparar los fundamentos para cuando el niño esté listo o pueda comprender la actividad.

Existen dos puntos clave para comprender las implicaciones educativas de la teoría Piagetiana: Primero hay que estimular en los niños a usar la iniciativa propia para manipular el ambiente pues sólo a través del contacto con la realidad que se desarrollan las capacidades biológicas de la inteligencia. Su punto de vista tanto interaccionista como constructivista nos lleva a concluir que ejercicios aislados de significado para el niño, dirigidos a mejorar ciertas habilidades sensoriales no van a producir el efecto esperado, ni mejorarán las respuestas adaptativas del niño es sólo cuando el entrenamiento sensorial integra al esfuerzo cognoscitivo que se consigue, se alcanza el conocimiento.

La segunda implicación educativa es que el juego debe concebirse como el contexto primario donde las educadoras pueden estimular e involucrarse en actividades con los niños. A través del juego se ejercitan en tareas que les demandan soluciones, actividad ésta que Piaget concibe como inteligente y en donde la motivación para realizarlas depende del niño.

## CAPÍTULO II

### APUNTE HISTÓRICO SOBRE EL JUEGO

El juego en niños de edad preescolar puede llamarnos la atención, en ocasiones, como delicado y encantador, como alborotador y turbulento, ingenioso o tan sólo tonto y molesto, cuando imita los actos y las actitudes de los adultos. Sin embargo, cuando lo consideramos más atentamente, podemos distinguir en él pautas de asombrosa regularidad y consistencia. El propósito en este segundo capítulo, es mostrar el uso cotidiano del término y analizar la estructura del juego en edad preescolar. Pero comencemos por las definiciones.

#### **A. Elementos conceptuales del juego**

En la bibliografía pedagógica existen diversas definiciones acerca del juego; así, se hace referencia a que varios autores se han esforzado, por acotar el problema del juego a partir de una teoría general. Uno de los más importantes, el historiador holandés Johan Huizinga, en su libro *Homo Iudens*, presenta “el juego como una acción o una actividad voluntaria del niño, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria” (<sup>1</sup>).

Así mismo el autor Huizinga, basándose en sus definiciones propuestas explica las características que permiten distinguir el juego del niño, de las otras prácticas humanas, definiéndolo como una actividad:

- ❖ **Libre:** a la que el niño no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión atractiva y gozosa.

---

<sup>1</sup> Huizinga, J. (2001) *Homo Iudens*. Alianza. Madrid. p. 14.

- ❖ **Separada:** circunscrita en límites de espacio y de tiempo preciso y fijado de antemano.
- ❖ **Incierta:** cuyo desarrollo no puede determinarse y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente al niño cierta iniciativa en la necesidad de inventar.
- ❖ **Reglamentada:** sometida a reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, la única que cuenta.
- ❖ **Ficticia:** acompañada de una conciencia específica de la realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria.

Frente a este criterio que tiende a describir el juego del niño como objeto se sitúan los diversos enfoques psicológicos que tratan de captar su papel en el desarrollo de la psiquis.

Para Henry Bett, “los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido hoy su significación, para otros, el juego es una actividad funcional de distensión, también un medio de utilizar el excedente de energía que las actividades de supervivencia no han podido invertir” (2).

La teoría psicogenética, del psicólogo Jean Piaget, que ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego. Aunque si bien pueden observarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. Para Piaget el juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño.

---

<sup>2</sup> *Ibíd.*, p. 28.

El juego puede vincularse con otras actividades del niño, y más particularmente con el sueño. La función esencial del juego resulta ser, así, la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos, pero a diferencia del sueño, el juego se basa en una transacción permanente entre lo imaginario y lo real.

Otro estudioso del juego, James Brodin, considera que el juego es algo natural e incuestionable, que es algo innato en los niños y ni siquiera se piensa en él. Pero, ¿qué es realmente el juego?, jugar para el niño “es aprender, es trabajar, es practicar interacciones con otros, es entrenarse para la vida de adulto. El juego descarga la energía excedente, estimula la imaginación” (3). El juego tiene que ver con nuestros propios sentimientos, experiencias y problemas. Jugar es divertirse.

James Brodin destaca que el juego puede significar cosas diferentes para diferentes personas: algunos dicen que no es real o, con cierto sentido acusador, dicen “ella solo está jugando”. Además, señala que uno de los nuevos diccionarios suecos explica la palabra jugar como algo que no se hace seriamente, lo que podría ser interpretado como una confirmación de que el juego no es apreciado en nuestra sociedad y no es considerado como una actividad importante en el desarrollo del niño. Sin embargo, se cree que el juego es un asunto muy serio, ya que constituye la base sobre la cual el niño se relaciona con otras personas.

Un análisis profundo sobre el significado de la palabra juego aparece en la obra *Psicología del juego* de Daniíl B. Elkonin.

Según este autor resulta difícil establecer qué tipos de actividad y sus indicadores se incluyen en la significación de la palabra juego y cómo, por qué vía, adquiere nuevas significaciones. Alega que la descripción sistemática más antigua que conoce de los juegos infantiles, en Rusia, fue dada por E. A. Pokrovski, cuyo libro, dedicado a los juegos infantiles, comienza así: “...en todas las lenguas europeas la palabra juego abarcaba en su significado un amplio círculo de acciones humanas que, por una parte, no tendían a un

---

<sup>3</sup> *Ibíd.*, p. 21.

trabajo difícil, y por otra, proporcionaban a las personas alegría y satisfacción. Así, en este amplio círculo se incluía todo, comenzando desde el juego infantil a los soldados, hasta la trágica representación de los héroes en la escena del teatro; del juego infantil con las avellanas, hasta el arriesgado juego con dinero; del juego de carrera en zancos, hasta el arte de tocar el violín” (24).

Elkonin llega a la conclusión de que el juego del niño es aquella actividad en la cual se reproducen las relaciones sociales entre las personas, fuera de las condiciones de una actividad directamente útil.

Así, denomina juego a la actividad práctica social variada que consiste en la reproducción activa de cualquier fenómeno de la vida, parcial o total, fuera de su situación práctica real.

Otro enfoque de interés es el de R. Dinello, que “plantea que hace falta conocer los elementos que nos sitúen, para comprender el significado del juego, para saber de qué se trata cuando discutimos el valor del juego, a fin de no confundirlo ni con el deporte ni con el tiempo perdido, ni con la pasividad, ni con el ocio” (25). ¿A qué nivel el juego puede ser una actividad creativa? ¿A qué nivel es diferente del trabajo? ¿A qué nivel es diferente del aprendizaje? ¿A qué nivel es educativo?

Hace referencia a la obra del autor Huizinga que se ha convertido en clásica por su gran alcance, donde el juego del niño es definido como una acción libre, vivida como ficción y aparte de las obligaciones de la vida corriente. Esa palabra “libre” se va a revelar como muy importante.

Para el autor Dinello el juego es una actividad libre, vivida como ficticia, lo que quiere decir que está situada afuera de la realidad objetiva, poseyendo una verdad personal para el que la ejerce. Acción capaz de absolver totalmente al niño, de comprometerlo como

---

<sup>24</sup> Elkonin Daniíl, B. (1980) *Psicología del juego*. Río. Madrid. p. 23.

<sup>25</sup> *Ibíd.*, p. 28.

tal, y este es un aspecto importante, ya que el compromiso en el juego del niño a edad preescolar es el principal estímulo de la afectividad.

Al contrario del reposo, que es falta de compromiso, ausencia de actividad, el juego en edad preescolar es una acción continua, fuertemente dinámica. En contraste con las actividades dirigidas, jugar es una acción libremente elegida, no resultante de ninguna obligación. Los deberes cumplidos en el jardín de niños, en la casa, en cualquier lado no son elegidos. Pueden serlo por estrategia, es decir, que si el niño de preescolar acepta alguna tarea, tendrá más tarde una recompensa en otro plano. Así, si el niño acepta una tarea en el hogar será más apreciado por su madre, si acepta el deber en el jardín de niños, la maestra le dará mejores notas, pero estas son actividades realizadas en función de finalidades extrañas a la acción misma.

Dinello destaca que es distinto jugar en el marco del jardín de niños que jugar en otro lado, porque el juego del niño preescolar utilizado como medio pedagógico no presenta el interés de “juego por el juego”, sino que es una motivación para el aprendizaje.

Para Vigotsky renunciar a afrontar el problema del juego desde la perspectiva que considera que en él se realizan las exigencias del niño, sus estímulos para la acción, sus aspiraciones afectivas, significaría intelectualizar el juego. La dificultad presente en una serie de teorías del juego debe buscarse en cierta intelectualización del problema.

A menudo se explica el desarrollo del niño mediante el desarrollo de sus funciones intelectuales, es decir, cualquier niño se plantea ante nosotros como ser teórico que, según el mayor o menor grado de desarrollo intelectual, pasa de un nivel de edad al siguiente.

Evidentemente, cualquier cambio, cualquier tránsito de un nivel de edad a otro está vinculado a un cambio brusco de las motivaciones y de los estímulos que le inducen a actuar.

Aquello que para el lactante constituye el valor superior, casi deja de interesar al niño en la primera infancia. Esta maduración de nuevas exigencias, de nuevas motivaciones para la actividad debe, naturalmente, colocarse en primer plano. Especialmente, no puede ignorarse que el niño, en el juego, satisface determinadas exigencias, determinados impulsos, que si no se comprende su carácter, no puede comprenderse el tipo particular de actividad que es el juego.

En la edad de 0 a 6 años surgen exigencias, impulsos particulares, muy importantes para todo el desarrollo del niño y que desembocan inmediatamente en el juego. A esta edad surgen muchas tendencias irrealizables en los niños, anhelos no realizables de inmediato. El niño tiende en la primera infancia a la resolución inmediata y a la satisfacción de sus deseos. El aplazamiento del cumplimiento del deseo es difícil para él; sólo es posible dentro de unos límites restringidos. Nadie ha conocido nunca un niño de menos de tres años que deseara hacer algo dentro de pocos días. Por lo común, el trayecto desde el impulso hasta su realización es bastante breve. Creo que si en la etapa infantil no contáramos con la maduración de exigencias que no pueden realizarse inmediatamente, no tendríamos el juego. El juego no se desarrolla cuando nos enfrentamos con niños insuficientemente desarrollados a nivel intelectual, ni tampoco cuando se trata de niños con una esfera afectiva poco desarrollada.

El juego se deriva, desde el punto de vista de la razón por la que juega el niño, se ha de entenderse siempre como una realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables. La imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que falta de manera absoluta en los animales y representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia. Y, como todas las funciones de la conciencia, aparece inicialmente en la acción. La vieja fórmula según la cual el juego es la imaginación, en el adolescente y en el escolar, es juego sin acción.

Lo esencial del juego es la situación de los deseos, pero no deseos individualizados, singulares sino de afectos generalizados. En esta edad el niño percibe sus relaciones con los adultos, reacciona afectivamente ante ellas, pero a diferencia de la

primera infancia, generaliza estas reacciones afectivas (le cohibe la autoridad de los adultos en general).

La existencia de estos afectos generalizados en el juego no significa, no obstante, que el niño comprenda las motivaciones por las que emprende el juego, que lo haga de modo consciente. Juega sin tener conciencia de las motivaciones de la actividad lúdica. De modo genérico, debe decirse que el campo de las motivaciones, de las acciones, de los impulsos es uno de los menos conscientes y que únicamente llega a hacerse totalmente consciente en la adolescencia. El problema del juego, desde su aspecto afectivo puede ser considerado como una premisa, es necesario ver como se explica la verdadera y auténtica actividad lúdica.

Como criterio distintivo de la actividad lúdica del niño de otras formas de su actividad, Vigotsky sitúa el hecho de que en el juego el niño crea una situación ficticia, y se plantea: ¿Es posible en el comportamiento infantil una situación en la que se actúe siempre de acuerdo con la razón? ¿Es posible un comportamiento tan rígido en un niño en edad preescolar que impida que haga lo que desea con un caramelo porque piense que debe comportarse de otro modo? Esta subordinación a las reglas es absolutamente imposible en la vida; en el juego, por el contrario se hace posible. El juego crea, además, una zona de desarrollo potencial en el niño. En él, el niño se manifiesta por encima de su edad, por encima de su habitual comportamiento cotidiano. El juego contiene en sí mismo de forma condensada, como en el foco de una lente de aumento, todas las tendencias del desarrollo; el niño en el juego casi intenta saltar por encima del nivel de su comportamiento habitual.

La relación entre juego y desarrollo puede compararse a la relación entre educación y desarrollo. En el juego se producen cambios en las aptitudes y en la conciencia de carácter general. El juego es una fuente de desarrollo y crea el área de desarrollo potencial. La acción en un campo imaginario, en una situación ficticia, la creación de una intención espontánea, la formación de un plano de vida, de motivaciones voluntarias, todo esto surge en el juego y se plantea en el más alto nivel del desarrollo.

En esencia, el niño se desarrolla mediante la actividad lúdica. Solo en este sentido, puede llamarse al juego actividad determinante del desarrollo del niño.

Este planteamiento tiene una enorme significación para la práctica pedagógica, que debe instrumentarse, reconociendo en primer lugar, que existe un tipo de actividad que no puede obviarse, que debe ocupar un plano relevante; sin perder de vista que existen otros tipos de actividad que pueden tener también una influencia decisiva en esa etapa específica del desarrollo del niño.

Reconocer el papel rector de la educación, es por tanto, una posición de compromiso para la maestra que es quien representa la influencia más calificada para iniciar la formación del desarrollo del niño preescolar.

## **B. El juego en el desarrollo del niño**

Los valores del juego son muchos, pero aún persiste la controversia entre si se reconoce el juego como un medio para promover el desarrollo infantil y el aprendizaje o simplemente es una actividad que sólo vale en sí misma. Piaget y Vigotsky, hablan de las bondades que el juego ofrece para mejorar el trabajo docente, afirman que promueve el desarrollo físico, emocional y también aseguran que el juego estimula la adquisición de conceptos y la resolución de problemas.

Los educadores necesitan poseer una sólida fundamentación de los valores y propósitos del juego para defender su posición en el sentido de que en esta edad las actividades de juego son necesarios e importantes.

Podemos decir, que el juego:

- ❖ Promueve el desarrollo físico: mediante este los niños aprenden control corporal ya que los niños necesitan correr, saltar, trepar y deslizarse. Los juegos de este tipo promueven el desarrollo de todos los músculos.
- ❖ Estimula la solución de problemas. Por medio del juego, los niños aprenden a discriminar, a formular juicios, a analizar, sintetizar y a valorar problemas.
- ❖ Fortalece el desarrollo emocional. Porque proporciona a los niños la posibilidad de recrear en el juego, el miedo, la alegría, la ansiedad y la esperanza. Al proyectar lo que ha ocurrido, un niño puede, con frecuencia, resolver sus frustraciones.
- ❖ Ofrece una oportunidad de adquirir conceptos. La autoactividad y la experimentación por cuenta propia, son todavía, a los cinco años los mejores medios de que dispone el niño preescolar para aprender, ponerse en contacto con los hechos y adquirir nuevos conceptos.
- ❖ Brinda un medio para el desempeño de roles y estimula la autoexpresión porque en su mundo de juegos el niño suele estar libre de la interferencia del adulto, pueden imaginarse e interpretar cualquier personaje adulto o animal, cualquier cosa o situación real o imaginada. El juego y el fantasear son para los niños una necesidad vital, para cuya satisfacción es preciso proporcionar oportunidades.

Sin duda el juego es una actividad fundamental para los niños que produce cambios cualitativos en su desarrollo psíquico y social, lo que puede explicarse con algunas consideraciones al respecto:

Se ha afirmado que toda actividad desarrolla lo que es necesario para su realización. A partir de aquí muchas podrían ser las interrogantes: ¿Qué contribuye a formar el juego? ¿Por qué influye en la formación?, ¿Qué es necesario para lograrlo?

Siguiendo esa tesis valoramos el juego, en su forma desarrollada y especialmente el juego con otros niños, exige en primer lugar la acción en el plano imaginario, interno; en segundo lugar, una determinada orientación en el sistema de las relaciones humanas, y en tercer lugar, por su carácter prioritariamente conjunto, requiere la coordinación de acciones entre los participantes. A estas consideraciones, algunos investigadores, unen la necesidad de actuar de manera independiente que exige este tipo de actividad. A todo ello pueden sumarse las habilidades y capacidades específicas que se requieren para la realización de tipos determinados de juegos y que, por tanto, se desarrollan en estos.

En el juego aparece por primera vez la posibilidad de que el niño vea en un objeto las cualidades que en la realidad no tiene y por eso puede utilizarlo en sustitución de otro, al que le atribuye el significado que él le designa de manera convencional. Igualmente cuando el niño asume un rol, se atribuye a sí mismo las cualidades de la persona que simula ser. Por ejemplo, los pequeños navegan en un barco que ellos armaron con las sillas de la clase y dicen ser marineros en donde hay también un capitán, todo es una situación imaginaria. Esto hace que uno de los principales valores de estos juegos sea la posibilidad que ofrecen para el desarrollo de la imaginación y del pensamiento.

Estas particularidades determinan pues su significación tanto para el desarrollo intelectual como para el social y físico. En relación con la esfera intelectual, se ha demostrado que el juego no es producto de la imaginación y del pensamiento –como afirmaron J. Piaget- sino que ambos procesos se forman en el juego, particularmente de roles, porque la utilización de objetos sustitutos y la adopción de un rol que aparecen por primera vez durante este tipo de actividad, actúan como una forma material diferente de reflejo de la realidad que conduce a la acción en el plano interno, a la posibilidad de que el niño pueda operar con imágenes. Además, la capacidad de ver en el objeto cualidades inexistentes, es una de las particularidades de la capacidad creadora infantil (<sup>26</sup>).

No puede ignorarse que en todo ese proceso está presente la palabra, cuya función tiene gran significado en la creación de imágenes. Entre el lenguaje y el juego existe una

---

<sup>26</sup> Piaget, J. (1987) *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica. México. p. 194.

relación dialéctica: el lenguaje se desarrolla en el juego y a su vez este eleva su nivel bajo la influencia del desarrollo del lenguaje. En tal sentido hay que valorar también que el desarrollo de la comunicación, es un proceso que en la edad preescolar se desarrolla fundamental en el juego. El juego es la actividad idónea para la formación de relaciones entre los niños de edad preescolar porque constituye el primer escalón en la comunicación independiente de unos con otros.

Se reconoce unánimemente la influencia del juego en el desarrollo social en la etapa infantil. Esta valoración adquiere su máxima expresión al considerar el juego como una actividad social por su naturaleza y por su contenido.

Es poca la solidez de los criterios de quienes plantean que los niños de edad preescolar prefieren jugar solos y que la agresividad es característica de los juegos con otros niños. Pero la realidad es que, cuando existen las condiciones pedagógicas adecuadas, los niños prefieren jugar con sus compañeros y además, en sus juegos predominan las relaciones positivas.

Los niños, para reflejar las actividades que realizan los adultos, deben establecer relaciones entre sí y por ello el juego es esencialmente una actividad conjunta, lo que implica que deben coordinar sus acciones con los compañeros y ponerse de acuerdo con estos. Además, tienen que plantear sus opiniones y tomar en cuenta las de los otros, respetarlos, ofrecerles ayuda o pedirselas cuando sea necesario o en su caso dirigirlos.

En esas situaciones se van formando cualidades tales como el respeto, la ayuda mutua y el colectivismo. En este sentido hay que valorar también lo que brinda el juego en las primeras etapas de la formación del colectivismo. Ante la necesidad de organizarse y cumplir las tareas que ellos mismos establecen, van conformando una sociedad muy peculiar que lleva en sí múltiples oportunidades de comunicación y de formación de normas necesarias de conducta social, lo que al mismo tiempo va desarrollando su lenguaje.

Unido a lo anterior está, que para jugar bien, los niños deben actuar de acuerdo con las reglas predeterminadas u ocultas en el rol, con las normas de conducta que existen en la sociedad y ante la necesidad de cumplirlas las van asimilando. Así, el “médico” debe tratar al “paciente” con cuidado y amabilidad. Esto hace que el juego sea también una fuente para el desarrollo moral del niño.

Igualmente el juego contribuye al desarrollo de la voluntad, porque el deseo del niño de actuar conforme a las normas inherentes es tan fuerte, que lo lleva a realizar con satisfacción las acciones, aun aquellas que en la vida real resultan poco atractivas o las que generalmente no le gusta hacer. Por eso a veces en el juego a “la escuela”, aquel niño que presta tanta atención a su “maestra”, y no se levanta de su lugar sin pedir permiso, es el mismo que en las condiciones reales del aula, es requerido constantemente para que atienda o para que no salga sin autorización.

Para que surja y desarrolle un juego, el niño en edad preescolar debe reproducir de manera independiente las acciones y las relaciones, debe crear situaciones nuevas y solucionar por sí mismo los conflictos que surjan, de lo contrario el juego decae, pierden interés y finalmente se desintegra. Esto hace que en este tipo de actividad más que en ningún otro, los niños puedan manifestar su independencia, actuar con autonomía, mostrar iniciativa propia.

La particularidad del juego de roles, de ser una forma de reflejo creador de la realidad, donde el niño tiene la posibilidad de actuar con independencia y de manera convencional atribuirse a sí mismo a los objetos, cualidades que no le son inherentes, convierten el juego de roles en una fuente inagotable de transformaciones de la realidad que reflejan y por eso constituye una vía para el desarrollo de la creatividad en la etapa.

Es importante resaltar cómo el juego en general, y en particular el de roles contribuye al bienestar emocional del niño, no sólo por el regocijo que le proporciona participar con sus compañeros en una actividad en la que ellos mismos pueden crear múltiples situaciones, sino también porque cuando asumen un rol y se insertan en esas

situaciones imaginarias, van descubriendo el mundo de los adultos, satisfacen la necesidad de ser como ellos y de actuar con los objetos que aún no les son accesibles.

### **C. Posible clasificación del juego**

Tan variados como las concepciones del juego son las clasificaciones que la registra sobre este tipo de actividad. Entre los estudiosos que han intentado clasificar los juegos debemos citar a Jean Piaget. En su trabajo sobre el “surgimiento del juego”, desde una perspectiva genética, encontramos las diversas fases del desarrollo mental. De esa forma, el autor considera la evolución del juego desde adaptaciones puramente reflejas hasta el momento en que los niños se someten por sí solos a las reglas previamente establecidas o inventadas por ellos.

Así, el presenta un paralelo entre la aparición de distintos tipos de juegos y los estadios del desarrollo. Entre ellos mencionare solo a los tres tipos de juego fundamentales de Piaget.

El primero juego de ejercicio, este tipo de juego inicia desde los primeros albores de disociación entre la asimilación y la acomodación, repite sus conductas sin un propósito de aprendizaje o descubrimiento, simplemente por la alegría de dominarlas. Entonces cuando la asimilación subordina a la acomodación, queda constituido el juego de ejercicio que caracteriza el periodo sensoriomotor. Este tipo de actividades no supone ninguna técnica particular; son simplemente ejercicios que ponen en acción un conjunto de conductas, pero sin modificar su estructura. Sin embargo, a pesar de que los juegos de ejercicio constituyen la forma inicial de lo lúdico en el niño, no son exclusivos de los primeros años de vida, puesto que se presentan durante toda la infancia cada vez que se adquiere un sentimiento de dominio o poder.

Posteriormente aparece el juego simbólico; este tipo de juego inicia cuando un objeto o un gesto representa para el niño algo distinto de los datos perceptibles; para la

corriente psicogenética esto sucede a partir del surgimiento de la función simbólica, cuando el niño es capaz de imitar ciertas palabras y atribuirles una significación global y este proceso se da con la adquisición sistemática del lenguaje, es decir, del sistema de signos colectivos, la cual coincide con la formación de símbolo o bien del sistema de significantes individuales que van a permitir el desarrollo del pensamiento del niño. Este tipo de juego no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico (asimilación de lo real al yo); debido al egocentrismo, el pensamiento del niño se encuentra en desequilibrio; no posee aún un pensamiento interior suficiente, preciso y móvil, por lo que su pensamiento lógico verbal es demasiado corto e impreciso, mientras que el simbolismo concreta y anima todas las cosas; es por eso que recurre a él, con una concepción distorsionada de la realidad.

Y por último el juego con reglas, empieza a construirse a los cuatro años, aproximadamente y se afirma de los siete a los once. La permanencia de este tipo de juego es la actividad lúdica del ser socializado. Este tipo de juego permite el orden, la coherencia, la cooperación y la adaptación del pensamiento a la realidad externa o social.

Otro autor es Jean Chateau (1966) quien habla de los juegos funcionales de la primera infancia; juegos simbólicos que solo aparecen después de los tres años, juegos de habilidades que surgen principalmente en los primeros años de la escuela primaria y juegos de sociedad que solo se organizan verdaderamente al final de la infancia.

Para Roger Callois (1958), llama de “Paidia” a diferentes juegos en los cuales se encuentran la libertad, la improvisación y la alegría como: las carreras, las luchas, las limitaciones infantiles, los rodeos... A los juegos donde aparece el establecimiento de reglas como es el caso de los juegos de cartas, de ajedrez, teatro, el les llama ludus. En esta clasificación el autor toma en consideración tanto el contenido del juego como la actitud del jugador.

Decroly, en su concepción del juego como un instinto, los clasifica de la siguiente manera:

- ❖ La necesidad de alimentos: juegos a las comidas.

- ❖ La necesidad de movimiento: juego de carreras, de movimiento sin objeto.
- ❖ El amor propio: juegos donde el niño gana.
- ❖ El instinto de propiedad: juegos de colecciones.
- ❖ El instinto sexual: bailes, cortejos.
- ❖ El instinto maternal: juego a la muñeca.
- ❖ El instinto grupal: juegos de sociedad.
- ❖ Los instintos de defensa: juegos de persecución de guerra.
- ❖ La imitación.

A partir del reconocimiento de la importancia de esta actividad para los niños Decroly establece además un sistema de juegos didácticos que clasificó para su mejor comprensión, dirigido a concentrar la atención de los niños y favorecer su creatividad. Estos juegos didácticos pueden sintetizarse en:

**A. Juegos visuales motores:** Decroly aboga por su aplicación como inicio de la educación y subraya su éxito en los niños: juegos con bloques, con cubos, de clasificación, de encaje, entre otros.

**B. Juegos motores y audiomotores.** Deben practicarse con los ojos vendados: reconocimiento de objetos y de ruidos. El autor insiste poco en ellos.

**C. Juegos visuales.** Se dirigen preferentemente al desarrollo de los procesos intelectuales, más que sensoriales son ejercicios de atención, mediante figuras impresas en cartones, lo que es ya una etapa hacia la abstracción: juegos visuales de color, de forma y

colores, con piezas sueltas, con objetos que faltan y otros, incluyendo los juegos preparatorios de cálculo que no necesitan del concepto de número y otros donde este va unido a la cantidad, además, juegos de iniciación de la lectura.

Otro sistema de juegos didácticos ampliamente difundido fue el de los llamados “dones de Froebel”, que incluyen la utilización de: la pelota (primer don) la bola, el cubo y el cilindro (segundo don), el cubo dividido (tercer don). Los dones siguientes (cuarto, quinto y sexto) son variantes del tercero, al desarrollar las posibilidades de la división del cubo y multiplicar la variedad de materiales puestos a disposición del niño, por ejemplo, la presentación del cuarto don es idéntico a la del tercero, pero el cubo se encuentra dividido en ocho bloques. Así, sucesivamente aumenta la cantidad de piezas, partes y dimensiones, ofreciendo la posibilidad de obtener un número incalculable de formas. El quinto y el sexto don son juegos de construcción muy completos para los que el niño ha sido preparado con el uso del tercero y cuarto don.

También es de interés la clasificación de los juegos maternos de Froebel que son el resultado del análisis y sistematización de las observaciones de madres jugando con sus niños. Froebel, quien dedicó gran parte de su vida a visitar las casas de las aldeas, pudo ver que en todos los países civilizados, la madre juega, y han jugado con sus niños, de la misma manera. Esto lo indujo a creer que el instinto guía a la madre en el desarrollo de su hijo.

Pero el objetivo de la madre al jugar con su niño es divertido y el deseo de Froebel era que se empleara esa actividad de un modo provechoso para el desarrollo físico y psíquico de su hijo. Considera que el juego es el punto de partida y preparación para el desarrollo futuro del niño: el trabajo será un juego agradable.

Yadeshko y F.A Sogin, representantes de la pedagogía preescolar con enfoque marxista, identifican, entre los tipos de juegos:

**Los juegos de roles** con argumentos, que constituyen un reflejo de la realidad, creados por los propios niños.

**Los juegos dramatizados**, que están condicionados por el argumento y contenido de una obra literaria. Se asemejan a los juegos de roles y pueden tener elementos creativos, pero su peculiaridad consiste en que reproducen hechos en una sucesión exacta.

**Los juegos de construcción**, valorados como una variedad del juego de roles y cuyo contenido fundamental es el reflejo de la vida circundante en diferentes construcciones y de las acciones que están relacionadas con ellos. Lo fundamental es la familiarización de los niños con la actividad correspondiente a los obreros, con la técnica aplicada y su utilización.

**Los juegos didácticos** constituyen la forma más característica de enseñanza para los niños pequeños, en ellos se les plantean tareas en forma lúdica cuya solución requiere atención, esfuerzo mental, habilidades, secuencia de acciones y asimilación de reglas que tienen un carácter instructivo.

**Juegos de mesa.** Son juegos didácticos del tipo de tableros, lotería, dominó. Como su nombre lo indica, se realizan en las mesas; generalmente son necesarias parejas de dos o cuatro compañeros.

**Juegos de entretenimiento.** Forman un grupo especial, su finalidad es alegrar, entretener a los niños; en ellos se presentan elementos poco frecuentes, lo divertido, las bromas, lo inesperado, por ejemplo: “La gallinita ciega”, “Atrapar a la liebre” y otros.

**Juegos de movimiento.** Son, ante todo, un recurso para la educación física de los niños, en ellos las reglas cumplen su papel organizativo, obligan a subordinarse al objetivo.

Entre las diversas clasificaciones de los juegos hay una que de manera general los divide en dos grandes grupos: los juegos con reglas predeterminadas y los juegos creadores.

Los juegos con reglas, como su nombre lo indica, están regidos por reglas fijas que el niño casi siempre encuentra ya establecidas, es decir, para jugar bien se debe aprenderlas

y aplicarlas con exactitud. Entre estos se incluyen los juegos didácticos, que constituyen una forma lúdica de organizar la enseñanza y se utilizan para que los niños asimilen mejor los contenidos del programa, los ejerciten o los consoliden. También dentro de este grupo se incluyen los juegos de movimiento, que son aquellos que se realizan con frecuencia en la actividad de educación física o fuera de esta y su objetivo principal es el desarrollo de habilidades motrices.

Los del segundo grupo, los juegos creadores, a diferencia de los primeros, no están sujetos a una reglamentación prefijada; es precisamente dentro de estos donde se incluyen los juegos dramatizados y los de roles.

En los dramatizados los niños deben reproducir un argumento previamente elaborado, el cual casi siempre se refiere a una obra literaria que sirve como especie de guión, donde la maestra propone los momentos fundamentales de la trama, así como lo que debe hacer cada personaje.

#### **D. El juego en la práctica pedagógica**

Mucho antes de que el juego fuera abordado como un problema de investigación, ya era muy utilizado en la práctica pedagógica. Como es reconocido, diversas teorías han tratado de explicar el significado de esta actividad, la mayoría con un enfoque innatista considerándolo como un instinto, y sobre la base de ellas, existen múltiples formas de utilización pedagógica.

Entre las formas de utilización práctica presentes hoy en América Latina, podemos citar desde la ausencia o prohibición casi absoluta del juego, por considerar que solo implica placer y por tanto entra en contradicción con los objetivos del aprendizaje de la institución, hasta su utilización didáctica en extremo donde -incluso el juego de roles- es transformado en ejercicios que realizan los niños bajo la orientación directa del educadora

para cumplir objetivos previamente establecidos como preparación para el aprendizaje preescolar.

No debe obviarse la práctica del juego como recreación y para liberar energías; como un momento de diversión, en oposición al trabajo, a la seriedad de los momentos de aprendizaje sistemático que les plantea la educadora y como una actividad de relajación para que los niños liberen supuestas emociones reprimidas y traumáticas. Ambas variantes suponen un “dejar hacer” en el juego, es decir una actividad donde el adulto queda prácticamente marginado.

Asumiendo en enfoque histórico-cultural de esta actividad, entendemos que su origen, naturaleza y contenido tienen un carácter social: el juego en los niños no es instintivo, surge y se desarrolla bajo la influencia, intencionada o no de los adultos, de aquí la consideración de que las educadoras puedan contribuir de manera significativa a elevar su potencial educativo, mediante la utilización de procedimientos muy peculiares de dirección pedagógica.

No obstante, esto no entra en contradicción con el carácter independiente de esa actividad, por el contrario, los procedimientos de dirección pedagógica del juego, van encaminados a potenciarlo. Para ello, la educadora juega con los niños, y desde su posición de copartícipe del juego, mediante sugerencias, proposiciones, y si fuera necesario demostraciones, va conduciendo la actividad hacia el logro de objetivos educativos y, sin perder de vista además, las necesidades de los niños, sus intereses, propiciando su iniciativa, su creatividad.

Las posibilidades formativas del juego, su influencia en las diferentes esferas del desarrollo psíquico, están directamente vinculadas a la independencia que alcancen los niños en el mismo, pues mientras más controlada esté una actividad, menos lugar habrá para que los niños actúen por iniciativa propia, creen situaciones y actúen de común acuerdo con los demás participantes.

Al asumir la concepción del juego como una actividad fundamental, es ubicado en el centro del currículo y se proyecta su utilización en diferentes momentos del proceso educativo. De acuerdo con ello, concebimos formas particulares de participación del educador, pero siempre bajo un criterio de intencionalidad, debiendo diferenciarse la utilización del juego como tal, de la utilización de procedimientos lúdicos para elevar el tono emocional en una actividad didáctica o para tratar determinados contenidos del programa mediante la realización de tareas lúdicas.

### **CAPÍTULO III**

## **IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO FUENTE DE APRENDIZAJE**

#### **A. Juego y desarrollo (psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo-social)**

En el Jardín de Niños, el juego y el desarrollo infantil tienen un claro papel dominante. La actividad lúdica es utilizada por las educadoras como un recurso pedagógico, sirviendo de base para facilitar la comprensión y adquisición de nuevos conocimientos en el niño preescolar. Este aspecto nos hace recalcar la importancia del juego en esta etapa.

El programa de educación preescolar se fundamenta en la dinámica del desarrollo infantil (psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo-social). El desarrollo infantil es considerado como un proceso complejo, resultado de las relaciones del niño con su medio. El niño se acerca a su realidad, la comprende y hace suya a través del juego, que es el lenguaje que mejor maneja (<sup>27</sup>). De ahí que el programa atribuya al juego y a la creatividad infantil una gran importancia en el proceso de aprendizaje ya que al aplicarlo obtienen grandes resultados.

Algunos de los objetivos que se mencionan en el programa de educación preescolar son que el niño debe desarrollar:

a) su autonomía e identidad personal, requisitos indispensables para que progresivamente se reconozca en su identidad cultural y nacional;

b) formas sensibles de relación con la naturaleza que lo preparen para el cuidado de la vida en sus diversas manifestaciones;

---

<sup>27</sup> (2001-2006) *Programa Nacional de Educación*.

c) su socialización a través del trabajo grupal y la cooperación con otros niños y adultos;

d) formas de expresiones creativas a través del lenguaje, de su pensamiento y de su cuerpo, lo cual le permitirá adquirir aprendizajes formales, así como un acercamiento sensible a los distintos campos del arte y la cultura <sup>(28)</sup>.

Esta investigación se encuentra enfocada en el Programa Nacional para la Modernización de la Educación Básica al tratar de ofrecer a la educadora de preescolar un instrumento teórico y sobre todo práctico para que lo aplique en su centro de trabajo y así hacer un mejor uso del juego para obtener mejores resultados en cuestión del aprendizaje.

Para entender mejor las ventajas que por medio del juego obtiene el niño es necesario recurrir a algunas investigaciones consultadas para ampliar este proyecto como las de Platón y Aristóteles, Spencer (1855), Lázaro (1995), Groos (1898, 1901), Hall (1904), Piaget (1932, 1946, 1962, 1966), Berger y Thompson (1997), Bruner (1984), Garvey (1977), Sutton - Smith y Robert (1981), Vigotsky (1932, 1933, 1966, 1979, 1982), Elkonin (1980), y Rogoff (1993), son algunas por mencionar las que sirven como ejemplo para constatar la evolución que ha tenido el juego respecto al desarrollo del niño en la etapa infantil.

La actividad lúdica posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. A través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida del ser humano.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a formar sus mentes para actividades futuras como adultos.

---

<sup>28</sup> *Ibíd.*

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes (Teoría del excedente de energía). Lázaro (1995), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación (Teoría de la relajación). Por su parte Groos (1898, 1901) concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer (Teoría de la práctica o del pre-ejercicio).

Iniciado ya el siglo XX, nos encontramos, por ejemplo, con Hall (1904) que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar sumariamente la historia de la humanidad (Teoría de la recapitulación).

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología.

Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad (asimilación y acomodación) y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los

educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Brunner y Garvey (1977), consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura). Dentro de esta misma línea, la teoría de Sutton-Smith y Robert (1981) pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve: el predominio en los juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social.

Vigotsky (1982), por su parte, se muestra muy crítico con respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Elkonin (1980), perteneciente a la escuela histórica cultural de Vigotsky (1933, 1966), y subraya que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico cultural de Vigotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño,

como hecho esencial para el desarrollo infantil. En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultural y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto. La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo) depende del tipo de andamiaje que se le proporcione al niño (Bruner, 1984; Rogoff, 1993). A que el andamiaje sea efectivo contribuye, sin duda, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones, actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes. Según Vigotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Elkonin y el mismo Vigotsky, consideran a los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos. A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos a los juegos de representación de roles, en los que los adultos representan roles que son comunes en la sociedad de los adultos.

Desde una perspectiva pedagógica, los juegos utilizados como instrumento educativo en el Jardín de Niños, elevarían notablemente el nivel intelectual del niño preescolar.

Existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, la independencia y el igualitarismo. Además se considera que varios aspectos del juego no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva. En este sentido, se ha comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producían en el terreno del juego fantástico.

Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del niño, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad

Mediante el empleo del juego, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí:

1) **La afectividad:** El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas.

También en ocasiones el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos, tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva.

En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser. En este sentido, el juego ha sido y es muy utilizado en psicoterapia como vía de exploración del psiquismo infantil.

2) **La motricidad:** El desarrollo motor del niño es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad global o movimiento del conjunto del cuerpo, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual que se ve favorecida por materiales lúdicos.

3) **La inteligencia:** Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor. El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, <sup>(29)</sup> son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan por el juego. El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”. Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Cuando los niños desmontan un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.

4) **La creatividad:** Los niños tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

5) **La sociabilidad:** En la medida en que los juegos favorezcan la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada niño actúa un poco como quiere,

---

<sup>29</sup> Piaget, J. (1959) *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica. México.

sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el niño se divierte en interacción con uno o varios compañeros. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el niño se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado (<sup>30</sup>). El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social del niño, se presenta la siguiente tabla en donde aparece cada aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del niño.

<b>ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO</b>			
<b>Desarrollo psicomotor</b>	<b>Desarrollo cognitivo</b>	<b>Desarrollo social</b>	<b>Desarrollo emocional</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinación motriz</li> <li>- Equilibrio</li> <li>- Fuerza</li> <li>- Manipulación de objetos</li> <li>- Dominio de los sentidos</li> <li>- Discriminación sensorial</li> <li>- Coordinación visomotora</li> <li>- Capacidad de imitación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático</li> <li>- Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto</li> </ul>	<p><b>Juegos simbólicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Procesos de comunicación y cooperación con los demás</li> <li>- Conocimiento del mundo del adulto</li> <li>- Preparación para la vida laboral</li> <li>- Estimulación del desarrollo moral</li> </ul> <p><b>Juegos cooperativos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos</li> <li>- Potencia el desarrollo de las conductas sociales</li> <li>- Disminuye las conductas agresivas y pasivas</li> <li>- Facilita la aceptación interracial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla la subjetividad del niño</li> <li>- Produce satisfacción emocional</li> <li>- Controla la ansiedad</li> <li>- Controla la expresión simbólica de la agresividad</li> <li>- Facilita la resolución de conflictos</li> </ul>

<sup>30</sup> Vigotsky, L. S. *El papel del juego en el desarrollo*. En Vigotsky, L. S: El desarrollo de los procesos superiores. Barcelona. Crítica. (1933,1966).

## **B. El juego como técnica de aprendizaje en niños preescolar**

Como anteriormente hemos señalado, el juego es un camino natural y universal para que el niño se desarrolle y pueda integrarse en la sociedad. En concreto el desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego ya que; además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla su personalidad y habilidades sociales, estimula el desarrollo de sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, proporciona al niño experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Si nos referimos en concreto al desarrollo cognitivo, se puede comprobar que muchos de los estudios e investigaciones actuales sobre la actividad lúdica en la formación de los procesos psíquicos convierten al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, es la pieza clave del desarrollo intelectual (<sup>31</sup>).

De forma que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

Numerosos investigadores de la educación como Lee (1977), Vigotsky (1932,1979), Mujina (1975), Hetzer (1965), Jowett y Sylva (1986), Cordero Tabarés

---

<sup>31</sup> Marcos, M<sup>a</sup> L. *La actividad lúdica en la edad preescolar: su influencia en la educación cognitiva*. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea. (1985-1987).

(1985–1986), Bárbara Kaufman (1994), y Bruner (1984) han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego:

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Lee, 1977).

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego.

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vigotsky, 1932). El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vigotsky, 1979).

Los niños muestran especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir (Hetzer, 1965).

Jowett y Sylva (1986) han mostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro.

Para otros autores el juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se concentra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico. La necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar. El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas (Cordero Tabarés 1985-1986).

Bárbara Kaufman (1994) considera que las actividades de juego pueden propiciar óptimas oportunidades para el sano desarrollo cognitivo y socio emocional y presenta

varios ejemplos de casos que ilustran la importancia de integrar el juego en programas de desarrollo del niño.

En resumen, diversos autores coinciden en subrayar la función educativa del juego. La etapa infantil, es fundamental en la construcción del individuo, viene en gran parte definida por la actividad lúdica, de forma que el juego aparece como algo inherente al niño. Ello nos impulsa a establecer su importancia de cara a su utilización en el medio escolar. Aunque conviene aclarar que todas las afirmaciones precedentes no excluyen a otro tipo de aportaciones didácticas y que el juego no suplanta otras formas de enseñanza, en todo caso viene a reforzarlas.

Llegando hasta este punto, habremos de preguntarnos qué necesita el juego para desarrollarse en la escuela infantil. Tres parecen ser las condiciones fundamentales: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad. A ellas habría que añadir una cuarta condición tan fundamental como es un cambio en la mentalidad de la educadora, que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego sin convertirse, como afirma Bruner (1984) en “ingeniero de la conducta del niño”.

### **C. Función de la educadora como guía y coordinadora en el proceso enseñanza-aprendizaje con ayuda del juego**

Para que el juego sea aplicado en un Jardín de niños se necesita de algunas condiciones y ajustes dentro del aula para que este se lleve a cabo y en este apartado daré algunas sugerencias para que la educadora, las pueda llevar a cabo y así hacer un buen uso del juego.

Al formar niños menores de seis años, implica crear las condiciones para ampliar y aumentar sus oportunidades de aprendizaje. Es por ello que la educadora puede retomar el juego como una técnica para apoyar el proceso de enseñanza en el niño preescolar.

Se le esta dando el valor didáctico al juego por el hecho de que en él, se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza, así como: la participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, obtención de resultados completos, iniciativa y carácter sistémico. José Luis Gallegos en su libro “Educación infantil” (<sup>32</sup>) hace mención de estos aspectos que a continuación iré analizando:

- ❖ La participación es el principio básico, que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del niño.
- ❖ El dinamismo expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica del niño. El juego es interacción activa en la dinámica de los acontecimientos. A ello se suma que todo juego tiene principio y fin y que, por consiguiente, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida.
- ❖ El entrenamiento. Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el niño y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitivos. No debe admitir el aburrimiento ni las impresiones habituales. La novedad y la sorpresa son inherentes al juego.
- ❖ La interpretación de papeles. Está basada en la modelación lúdica de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación. La modelación lúdica es el modo de representarse en otra persona, animal o cosa; el método de reproducir una actividad que se asume.

---

<sup>32</sup> Gallego Ortega, J L. (1998) *Educación infantil*. Aljibe. p. 514.

- ❖ La retroalimentación. La materialización de la retroalimentación para ajustar el proceso de enseñanza supone: la obtención de información, su registro, procesamiento, almacenamiento y su realización.
- ❖ Carácter problemático. En el juego expresa las irregularidades lógicas-psicológicas del pensamiento y del aprendizaje. Si el niño se enfrenta a una meta difícil y existen ciertas motivaciones para alcanzarla en el trayecto aparecen por lo regular problemas que dan lugar a situaciones problemáticas.
- ❖ La obtención de resultados concretos. Refleja la toma de conciencia del balance de los actos lúdicos como actividad material completa, los resultados del juego figuran como saldo de la actividad teórica desplegada.

Sin lugar a duda, el juego es una actividad que induce al niño a ser creativo a partir de sus vivencias cotidianas y en muchas ocasiones de forma espontánea. El niño preescolar para crear una situación de juego utiliza su imaginación, especula e indaga y se apropia del espacio para crear su propio escenario de juego. Este constituye una herramienta fundamental para el desarrollo cognitivo, socio afectivo del lenguaje, parte de su motricidad y de una forma especial ayuda al desarrollo sensorial.

Desde el punto de vista el juego, ayudara a formar al niño porque materializa las enseñanzas que ha adquirido sin darse cuenta, mediante este, se prepara al niño para el conocimiento futuro como adulto. Actividades que comprenden todas las manifestaciones de la vida del niño sin distinguir el ambiente en que él haya crecido. Cuando un niño empieza a jugar no tiene otro fin distinto de obtener placer al ejecutar esa actividad.

El juego permite una interacción constante consigo mismo y con sus compañeros. Es gracias a este que el niño puede expresar de una forma espontánea sus sentimientos, sus conflictos, alegrías y temores. Dependiendo de la forma como cada niño juega se puede aprender de la individualidad de este.

Otro aspecto del juego que se hace notar, es la influencia que tiene en la capacidad afectiva del niño ya que por medio de éste adquiere respeto, reconocimiento por sus compañeros y afecto. Esto permite al niño identificar los diferentes puntos de vista de sus pares y el suyo propio, influyendo en el desarrollo moral del niño, ya que éste se basa en la adquisición de reglas y leyes que acepta y respeta voluntariamente permitiendo así entrar en contacto consigo mismo y con la dinámica de los valores desde temprana edad.

La educadora al utilizar el juego debe utilizarlo como recurso privilegiado de su intervención educativa. En el juego se aúnan, por una parte, un fuerte carácter motivador y, por otra, importantes posibilidades para que el niño establezca relaciones significativas y la educadora actividades diversas.

Para que el juego sea utilizado deben cubrirse algunos aspectos para que se lleve a cabo con éxito y la educadora los debe propiciar. En el libro de Sarle, Patricia Mónica, que lleva de título “Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil”<sup>(33)</sup>, hace mención del papel de la educadora respecto a algunas funciones fundamentales para que se lleve a cabo la aplicación del juego como: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad al juego, las cuales consideró idóneas aplicarlas en el aula y se puede sintetizar en las siguientes funciones:

**Presentar el ambiente adecuado para que los niños jueguen.** La creación de espacios y tiempos para jugar. Para que los niños se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros niños, posiblemente más mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad. Por ello, la educadora deberá preparar los espacios de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en los niños se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma más turbulenta. Igualmente, deberá dar salida a la necesidad de juegos expansivos y de movimiento de los niños sin que ello signifique molestar o interrumpir a los otros niños.

---

<sup>33</sup> Sarle, P M. *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Novedades Educativas. México. p. 201.

Lo mejor es disponer de espacio organizado y suficiente para permitir las diferentes formas de juego sin necesidad de que los niños se interfieran.

**Seleccionar materiales adecuados para el juego.** Hay que elegir los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños. La educadora debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cuanto a cantidad, para todos los niños, como en diversidad, por el material que están hechos, por la actividad que promueven en los niños, por el interés que provocan, por su atractivo y por su diseño.

**Permitir que los niños repitan sus juegos una y otra vez.** Los niños disfrutan repitiendo los juegos que conocen bien, les da seguridad sentirse cada vez con más destreza, saber cómo tienen que responder o lo que esperan del otro. Por ello, la educadora no debe impedir la repetición del juego. Incluso muchas veces antes de incorporar uno nuevo deben repetirse los ya conocidos con el fin de que el niño se sienta seguro y animado con el nuevo aprendizaje.

**Reconocer o valorar los juegos que realizan los niños.** La educadora estará atenta a los juegos espontáneos de los niños, apoyándoles, interesándose por ellos, animándoles en su esfuerzo y reconociendo las producciones a que pueden dar lugar, por ejemplo en las construcciones.

**Evitar la competencia a través del juego.** Se debe evitar siempre y por todos los medios la competencia. En los juegos no habrá nunca perdedores ni ganadores, siendo éste el principio de los juegos no competitivos.

**Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante el juego.** Es frecuente que durante los momentos de juego surjan entre los niños pequeños conflictos normalmente basados en que desean jugar con el mismo material. Se debe tratar de que sean los propios niños los que vayan resolviendo estos conflictos, enseñándoles a llegar a acuerdos, a negociar y a compartir.

**Respetar las preferencias de juego de cada niño.** A través del juego cada niño va a tener oportunidad de expresar sus intereses, sus necesidades y preferencias. El papel de la educadora será proporcionar al niño nuevas oportunidades y nuevos materiales que enriquezcan sus juegos pero respetando los intereses y necesidades del niño de forma que nunca se forzará a que un niño realice un juego determinado o participe en un juego colectivo.

**Observar el juego de los niños.** Mediante la observación del juego, la educadora puede seguir la evolución del niño, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento. Para ello lo mejor será que elabore una guía de observación que se lo facilite.

A manera de conclusión, el niño en edad preescolar trae consigo una estructura cognitiva desarrollada a través de las formas de representar sus acciones mediante el lenguaje; materializado por el proceso físico y mental donde intervienen la percepción, observación, experimentación, de los elementos concretos y físicos que el entorno cultural y social le ofrecen, acompañado del juego en sus categorías simbólico y de roles; para lo cual utiliza sus esquemas mentales previos, que le permiten organizarlos y reestructurarlos, en la medida en que se conviertan en conocimientos de su realidad, para poder intervenir en ella y llegar a transformarla; obteniéndose así un aprendizaje significativo y funcional.

Por tal motivo, la educadora facilita este aprendizaje siempre partiendo de la información que tiene sobre los conocimientos previos del niño, ya que no está para imponer ciertas ideas o para formar ciertos hábitos en él, sino que está allí para facilitar, crear, construir ambientes de aprendizaje, reflexionando en torno a la comprensión de las estructuras profundas del conocimiento, presentando actividades que atraigan su interés del niño en la línea de sus necesidades, en el cual los contenidos en secuencias de complejidad adopte un enfoque globalizador ya que, permite incentivar por una parte a la educadora imprimiéndole una actitud interdisciplinaria, para organizar los contenidos de manera gradual e integral en unidades didácticas, relacionadas con su realidad vivencial, dotadas de gran significación para el niño, teniendo en cuenta su nivel de desarrollo; y por otro lado

confronta a éste a asumir una actitud reflexiva, puesto que, su actividad mental está sujeta a realizar relaciones y conexiones en torno a un tema de su realidad, planteándose problemas y soluciones para resolverlos, mediante tareas ubicadas a partir de sus experiencias anteriores con el nuevo conocimiento; por ende, le agrega intencionalidad al aprendizaje, puesto que, al construir dicho conocimiento en la secuencia descrita anteriormente, sus esquemas mentales se modifican constantemente, se hacen más complejos, adquiriendo amplitud de significación y diversidad de conocimientos, es decir, que estos construidos desde un enfoque globalizado, partiendo de una situación real, y por lo tanto compleja, las relaciones que se pueden establecer entre las experiencias anteriores y el nuevo contenido puede ser mayor, incrementando el número de vínculos en la significatividad del aprendizaje, que será superior y tendrá más posibilidades de aplicación en situaciones diversas.

En efecto los niños aprenden mientras juegan. El juego es de vital importancia en el desarrollo del niño ya que incide principalmente en la adquisición de conocimientos personales, el bienestar emocional, la socialización, la manera de comunicarse con sus semejantes, la cognición y las habilidades motoras.

El juego es fuente que permite generar al niño muchas ideas aumentando la posibilidad de crear ideas originales, y de esta manera estimula la curiosidad, la habilidad de pensar creativamente y le da la habilidad al niño de resolver problemas.

En lo que se refiere al proceso de socialización este requiere de un apoyo total por parte de la familia puesto que ésta es la que inicialmente incide en la forma en que el niño entra a interactuar con sus compañeros y amigos, si estas relaciones fomentan y estimulan al niño este tendrá más tarde la capacidad de adquirir confianza en sí mismo y le será más fácil desenvolverse en un medio social que los que no han tenido este apoyo y confianza por parte de sus familiares.

Al hacer uso de los juegos de roles se observa, que en las representaciones que llevaron a cabo los niños se ve reflejado cada uno de su contexto familiar; por medio del juego los niños simbolizan lo que viven en sus hogares.

Las instituciones encargadas de manejar niños en edad preescolar son conscientes de la importancia del juego y lo utilizan como herramienta principal para el desarrollo integral del niño, siendo el camino más viable para lograr el aprendizaje en ésta edad.

Esto se lleva a cabo promoviendo el juego como método globalizador que dirige los aprendizajes en edad preescolar, en el cual involucra a la educadora de manera crítica e investigativa, al organizar los contenidos y actividades de forma integral, vital y significativa para el niño por lo que están orientados en la línea de sus intereses y necesidades; desde sus intereses porque el niño está ligado a apropiarse del medio natural y social de manera concreta y afectiva y desde sus necesidades, porque es éste un ser vital que necesita alimentarse, luchar contra la intemperie, defenderse contra los enemigos varios, actuar trabajando solidariamente, descansar, recrearse y mejorar, desenvolviéndose en armonía total con las áreas de su personalidad psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo-social. Esto atribuye a los niños a encontrar sentido a las actividades de enseñanza-aprendizaje, estar motivado para aprender y sentir interés por realizar el esfuerzo que supone la construcción de significados.

**CAPÍTULO IV**  
**PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA**  
**“EL JUEGO UTILIZADO COMO ESTRATEGIA EN LAS**  
**MATEMÁTICAS”**

**A. Importancia de la estrategia.**

La estrategia es la parte medular de cualquier trabajo didáctico. Trabajar con una estrategia es planear juegos y actividades que respondan a las necesidades e intereses del desarrollo integral del niño.

Una estrategia es una organización de juegos y actividades, que se desarrollan en torno a una pregunta, un problema o a la realización de una actividad concreta. Responde principalmente a las necesidades e intereses de los niños y hace posible la atención a las exigencias del desarrollo en todos sus aspectos (afectivo, intelectual, físico y social).

Cada estrategia tiene una duración y complejidad diferente, pero siempre implica acciones y actividades relacionadas entre sí, que adquieren su sentido tanto por vincularse con los intereses y características de los niños. Buscar materiales, escribir, dibujar, representar, etc., son actividades individuales pero que están ligadas entre sí.

El hecho de que sea una realización de diferente duración complejidad y alcances, está dado también por las posibilidades y limitaciones de los niños, lo cual tiene que ver con su edad, desarrollo, la región donde vive, etc.

Una estrategia al llevarla a cabo tiene que pasar por varios procesos que implican previsión y toma de conciencia del tiempo a través de distintas situaciones; por ejemplo cuando se dice “mañana buscaremos...”, “ayer hicimos...”, “el plan de trabajo dice que el lunes...”, se logra que el niño recuerde momentos vividos y tenga presente la sucesión de hechos que integrará por medio de la experiencia, las tareas y juegos diversos.

La estrategia tiene una organización, los niños y el docente deben planear grandes pasos a seguir y determinar posibles tareas para lograr determinados objetivos (qué materiales se requieren y quiénes pueden conseguirlos, organizarse). Esta organización del tiempo y las actividades no deberán ser rígidas, sino que estarán abiertas a las aportaciones de todo el grupo y requerirá, en forma permanente, la coordinación y orientación del docente.

El desarrollo de una propuesta comprende diferentes etapas: surgimiento, elección, planeación, realización, término y evaluación. En cada una de ellas el docente deberá estar abierto a las posibilidades de participación y toma de decisiones que los niños muestren, las cuales se irán dando en forma paulatina. Se trata de un aprendizaje de fundamental importancia para la vida futura de los niños como seres responsables, seguros y solidarios. En tanto estos aprendizajes se van desarrollando, el docente tendrá un papel más activo en cada una de las etapas de la propuesta.

El trabajo grupal adquiere aquí especial interés, dado que se trata de una empresa concebida por todos y cuya realización requiere, también, del trabajo en pequeños grupos y, en algunos momentos, del grupo entero.

## **B. La estrategia y su aplicación.**

Didácticamente hablando, el juego es el medio natural por el cual el niño adquiere conocimientos de todo tipo, por lo tanto, el utilizarlo permite al docente proveerle al niño situaciones de aprendizaje placentero y por lo mismo, bastante atractivo.

Las estrategias que se planearán, están fundamentadas en una postura constructivista derivada del enfoque psicogenético de Piaget en donde él considera el aprendizaje como un conocimiento que se va construyendo internamente por parte del educando y que busca la independencia del mismo y su adaptación correcta a la sociedad. Esta metodología implica procedimientos activos, interactuantes porque la acción y la

experiencia que surja son el motor del aprendizaje.

La discusión y confrontación de ideas en los juegos a través del diálogo facilitan el aprender haciendo y hablando. Las estrategias didácticas son las maneras o procedimientos que hacen posible las conceptualizaciones y principios pedagógicos, son esquemas que orientan las acciones para el trabajo cotidiano en el aula.

Comprende la expresión clara de recursos, actividades, forma de relación e intervención de la maestra y del grupo para desarrollar los procesos de apropiación del conocimiento.

Los medios para la enseñanza-aprendizaje, son aquellos recursos de que se vale la maestra para el logro de sus actividades. Deben seleccionarse con base en los objetivos de enseñanza, características de los alumnos y posibilidades de tiempo y espacio.

Los recursos didácticos son situaciones, estrategias, acciones y objetos que permiten al alumno apropiarse del conocimiento.

### **C. Planeación de la propuesta**

Una propuesta pedagógica es proponer o plantear ciertas acciones para dar solución a una problemática de índole pedagógica a largo o corto plazo, tomando en cuenta una forma sistemática de trabajo a realizar, dentro de la cual se proponen una serie de actividades didácticas educativas a realizar.

En esta propuesta se recurriré a la elaboración de una serie de estrategias que acerquen a los alumnos de preescolar al proceso de las matemáticas, orientándolos en cada problema o dificultad, para que tengan mayor posibilidad de conceptos y así mismo lograr desarrollar estos aspectos.

La propuesta se origina a través del interés de que los alumnos de nivel preescolar desarrollen al máximo su nivel de maduración correspondiendo a su edad cronológica. Por lo que se recurre a estrategias que correspondan a seriación y clasificación. Estas estrategias pretenden que el niño logre descubrir y coordinar las relaciones entre todas las clases de objetos, personas y los sucesos de la vida cotidiana, para que por medio de estas el niño logre construir la noción de número.

La seriación y clasificación son dos elementos muy importantes para la vida del hombre, en la propuesta se sugieren algunas estrategias para ser llevadas a la práctica con niños de preescolar, las cuales son de gran apoyo para que el niño logre realizar una seriación y clasificación propias a su edad.

#### **D. Estrategias de la propuesta**

A continuación se mencionan algunas estrategias son básicamente las más factibles de la propuesta para que el niño logre adquirir la noción de número, estas estrategias pretenden llevar un orden congruente de manera que el niño vaya construyendo elementos para llegar a la noción de número, una participación encaminada hacia el desarrollo del niño, es por medio de la interacción de este con los objetos del conocimiento, en tanto que pueda decidir, investigar, contar, planear, inventar, generar ideas, resolver problemas, transformar y explorar, de tal suerte que el acercamiento a las matemáticas se convierta en un elemento de conocimiento verdadero y significativo para el niño en donde el:

- ❖ Identificará distintas figuras por su tamaño grande pequeño, clasificación y seriación.
  
- ❖ Realizará juegos previos con material concreto identificando tamaño grande y pequeño.

- ❖ Ejecutará ejercicios previos con distintos materiales para clasificar por color, figura y tamaño.
- ❖ Identificará los diseños de la figura para verificar el conocimiento que tiene el niño sobre ellos.
- ❖ Elaborará juegos con materiales concretos identificando dentro de un grupo de ellos del más grande al más pequeño.
- ❖ Realizará agrupaciones de cosas iguales y otro de cosas diferentes.
- ❖ Trabjará por equipos hacer filas con los niños comparando la longitud de las mismas.
- ❖ Invitar a los niños para que por parejas observen su estatura alto bajo.
- ❖ Hacer un ejercicio previo identificando diferencia en objetos o personas; dando la justificación verbal de la diferencia en cuanto a color, forma, tamaño, sexo, peinado, etc.
- ❖ Realizar la figura faltante en la serie de objetos presentados del más grande al más pequeño.
- ❖ Distinguir conjunto de objetos en función a la cantidad de elementos que lo conforman más o menos.

## E. Ejemplos de estrategia:

<b>ESTRATEGIA 1</b>
<b>“Elabora un álbum de opuestos”</b>
<b>Objetivo:</b> que el niño exprese en forma grafica y plástica, ideas, conocimientos utilizando diversas técnicas.
<b>Desarrollo:</b> Elaborar un álbum de opuestos como son; alto-bajos, gordo-flacos, grande-pequeños, ya que estos son muy importantes para la iniciación de clasificación y seriación. Pedir al grupo que realice en una hoja un material en donde ellos reconozcan grande-pequeño, así mismo elaborar todas las hojas de opuestos y al finalizar coser el álbum y decorar la portada según el criterio de cada alumno.
<b>Evaluación:</b> los niños logran expresar sus conocimientos por medio del trabajo, compartir ideas y experiencias. En el transcurso de la estrategia los niños logran identificar los opuestos por medio de juegos y actividades relacionadas, logrando un propósito educativo en cada uno de ellos.
<b>Recursos:</b> hojas elaboradas por cada niño, estambre, resistol, tijeras.
<b>Duración:</b> 30 minutos.

## ESTRATEGIA 2

### “Juego de memoria”

**Objetivo:** comunicar sentimientos a través del lenguaje

**Desarrollo:** establecer un diálogo con el grupo sobre el tema de los opuestos con la educadora, estar cuestionando al grupo para resolver que material existe dentro del salón y cual deben de traer de casa, para poder elaborar el álbum, jugar con un juego de memoria, mostrar al grupo como se juega y empezar a jugarlo para que así logran obtener un conocimiento de estos, ya que por medio del cuestionamiento ellos logran expresar sus sentimientos y conocer parte de lo que el niño ya sabe.

**Recursos:** juego de memoria.

**Duración:** 30 a 40 minutos.

### ESTRATEGIA 3

#### “Figuras geométricas”

**Objetivo:** identificar figuras geométricas.

**Desarrollo:** para la elaboración de este los niños realizaran dibujos y recortes de las figuras geométricas, los que prefieran localizaran en revistas las figuras, las recortaran y pegaran en las hojas blancas. Al terminar sus dibujos y recortes se pegaran en el pizarrón y los niños las irán identificando y las llamaran por su nombre.

**Evaluación:** Observar que figuras geométricas identifican.

**Recursos:** Revistas, hojas blancas, crayolas, tijeras, resistol.

**Duración:** 30 a 40 minutos.

## ESTRATEGIA 4

### “Juguemos con figuras geométricas”

**Objetivo:** reafirmar lo aprendido sobre figuras geométricas.

**Desarrollo:** Reunir material necesario para elaborar las figuras. Elaborar las figuras, jugar con ellas, creando diferentes personajes, clasificando de acuerdo al lugar que deben ocupar cada una de ellas.

**Evaluación:** los niños identificarán por medio del juego y creatividad las figuras geométricas, llevándose un regalo a su casa, para poder mostrárselos a sus papas, observando todo lo que se puede realizar con las figuras geométricas.

**Recursos:** Figuras geométricas elaboradas de diferente material y tamaño.

**Duración:** 30 a 40 minutos.

## ESTRATEGIA 5

### “Jugar con el domino de figuras”

**Objetivo:** unir las figuras de acuerdo a sus propias características.

**Desarrollo:** dar a conocer al grupo unas tarjetas de domino utilizando 28 tarjetas con diferentes figuras, comentando con el como se juegan repartiéndole a cada alumno una y empezar a jugar en el patio, empezar a tirar las tarjetas una por cada niño, comenzar por la derecha.

**Evaluación:** el niño lograra formar una serie de tarjetas guiándose por la figura, así mismo contar con la noción de cuales son las figuras geométricas.

**Recursos:** 28 tarjetas de buen tamaño con diferentes figuras.

**Duración:** 30 a 40 minutos.

## ESTRATEGIA 6

### “Que figura soy”

**Objetivo:** el niño logrará la observación de figuras mediante el juego.

**Desarrollo:** pedir el apoyo a los padres de familia para elaborar figuras como son: círculo, cuadrado, triángulo, rombo, rectángulo, que las traigan en cartón y las pinten con diferentes colores, así mismo pedir a los niños a realizar ejercicios colocándose las figuras en diferentes partes del cuerpo.

**Evaluación:** al término de la actividad el grupo lograra obtener una visión de lo que son las figuras geométricas y que con ellas se pueden obtener aprendizajes significativos.

**Recursos:** figuras de cartón.

**Duración:** 40 a 50 minutos.

## ESTRATEGIA 7

### “Juego de la tómbola”

**Objetivo:** que el niño logre su creatividad al utilizar diversas figuras.

**Desarrollo:** llevar una caja grande forrada introducir en ella las diferentes figuras pedir a un niño que vaya sacando una por una y el resto del grupo logre adivinar cual saca cuando ya han sacado todas las figuras pedir a los niños que elaboren un robot, casa, bosque, escuela entre otras que a ellos se le ocurran.

**Evaluación:** al evaluar la actividad se observara la capacidad de crear cosas de los alumnos.

**Recursos:** Caja de cartón y figuras.

**Duración:** 50 a 60 minutos.

## ESTRATEGIA 8

### “Cómo elaborar un instrumento musical”

**Objetivo:** que el niño logre identificar la importancia del material de rehusó ya que con ese material se realizarán los instrumentos musicales.

**Desarrollo:** comentar con el grupo como se puede elaborar un instrumento mostrándoles diferentes dibujos de este instrumento musical, de esta manera poder pedir apoyo al grupo para reunir material de rehusó como serian las botellas de plástico.

**Evaluación:** al término de esta actividad podemos lograr desarrollar en el niño la responsabilidad que debe de tener cada uno de ellos al opinar acerca del material que puede traer cada uno de ellos.

**Recursos:** laminas con dibujos del instrumento musical.

**Duración:** 20 a 30 minutos.

## ESTRATEGIA 9

### “A reunir material de rehúso”

**Objetivo:** desarrollar en el grupo el valor que es muy importante como la participación y responsabilidad.

**Desarrollo:** pedir al grupo sacar las botellas que trajeron cada uno de ellos ponerlos sobre la mesa de esta manera elegir las botellas del mismo tamaño y formas, para que el instrumento quede como debe ser.

**Evaluación:** lograr que los niños traigan varias botellas las cuales deben alcanzar para la elaboración de los instrumentos musicales.

**Recursos:** botellas, agua y pintura vegetal.

**Duración:** 20 a 30 minutos.

## ESTRATEGIA 10

### “Organicemos nuestra orquesta”

**Objetivo:** que el niño a través del juego realice previas operaciones de seriación.

**Desarrollo:** pedir al grupo que llenen las botellas a diferentes niveles, al observar que efectivamente todas estén en diferentes niveles ponerle a cada una la pintura de color, colgarlas en una basa de palo, invitar a los niños a descubrir el orden que lleva cada botella con el nivel de agua conseguir un palo largo de metal para comenzar a producir sonidos, de esta manera cantar canciones para fomentar el interés de todos los alumnos.

**Evaluación:** al término de esta actividad el grupo lograra formarse por estaturas, y dar su lugar a otros compañeros.

**Recursos:** botellas, tubo de metal, estambre, pintura vegetal y agua.

**Duración:** 40 a 50 minutos.

## CONCLUSIÓN

Reflexionar en nuestros días sobre el juego de los niños y las niñas en preescolar es, siempre una ocasión para profundizar en su personalidad y para acercarnos un poco más a descifrar su desarrollo cognitivo. Por medio del juego, los niños, expresan sus ideas, para el niño es aprender, es trabajar, es practicar interacciones con otros niños, es entrenarse para la vida de adulto. El juego descarga la energía excedente, estimula la imaginación.

Ahora se le a tomado importancia al juego como fuente de aprendizaje sobre todo en el niño preescolar ya que en esta edad el niño desarrolla más fácilmente su desarrollo cognitivo y le da pie de adquirir nuevos conocimientos de una forma mas espontánea y no de una forma impuesta en donde el niño debe de aprender contenido repitiendo de una forma mecánica.

El juego crea, además, una zona de desarrollo potencial en el niño. En él, el niño se manifiesta por encima de su edad, por encima de su habitual comportamiento cotidiano. Es una fuente de desarrollo y sobre todo una alternativa de que el niño preescolar aprenda de una forma divertida y libre.

La propuesta pedagógica que se propone en este trabajo tiene como finalidad apoyar los conocimientos de seriación y clasificación. Las estrategias que se desarrollan en esta propuesta son acordes a trabajar con niños en edad preescolar, tomando en cuenta sus intereses y que sean los más factibles de llevarse acabo.

Con ello se estimulara y se desarrollara en el alumno habilidades y actitudes las cuales son importantes para el desarrollo de ellos, ya que necesitan la base principal para continuar con su educación y lograr su desarrollo cognitivo.

Al tomar en cuenta los sustentos teóricos del niño preescolar y la práctica diaria nos permite crear y desarrollar actividades acordes a las características del grupo, sin dejar

a un lado las actividades que se presentan en la propuesta. La estrategia dentro del aula surge como un gran apoyo a la labor docente.

En nuestros días la calidad de la educación no es algo nuevo, ha sido una preocupación constante, ya que es bien reconocida su importancia dentro del ámbito educativo, así como la calidad que se pretende lograr en cualquier área del ser humano.

La calidad a la que se hace referencia no sólo debe ser el aspecto cognitivo de la persona, sino que debe estar centrada en un desarrollo integral, es decir, afectiva, social e intelectual del individuo.

## BIBLIOGRAFÍA

BAQUERO, R. (1999) *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Aique. Buenos Aires. 255 pp.

BERGER, K. S. y Thompson, R. A. (1997) *Psicología del Desarrollo. Infancia y Adolescencia*. Panamérica. Madrid.

BRUNNER, J. (1984) *Acción, pensamiento y lenguaje*. Alianza. Madrid.

CABRERA Angulo, A. (1995) *El juego en educación preescolar*. Tesis premiada. UPN. México. 147pp.

CAMPAGNE, F. (1996) *El juguete, el niño, el educador. Roles del objeto en el desarrollo del niño y en el trabajo pedagógico*. Mensajero. Francia. 135 pp.

CORDERO Tabarés, M<sup>a</sup> C. *El juego: Desarrollo y características en la edad preescolar*. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea. 1985-1986

DECROLY O. y Monchamp E. (1998) *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Morata. Madrid. 182 pp.

DÍAZ Vega, J L. (1997) *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. Trillas. Barcelona. 126pp.

ELKONIN Daniíl, B. (1980) *Psicología del juego*. Rió. Madrid. 282 pp.

FERREIRO, E. (1985) *El niño y sus primeros años en la escuela*. México.

GALLEGO Ortega, J L. (1998) *Educación infantil*. Aljibe. 514pp.

GARAIGORDOBIL, M. (1990) *Juego y desarrollo infantil*. Seco Olea. Madrid.

- HETZER, H. (1965) *El juego y los juguetes*. Kapeluz. Buenos Aires.
- HUIZINGA, J. (2001) *Homo ludens*. Alianza. Madrid. 287 pp.
- LABARRERE Reyes, G. y Gladys E. Valdivia Pairol. (1988) *Pedagogía. Pueblo y Educación*. Ciudad de La Habana.
- LÁZARO L, A. (1995) *Radiografía del juego en el marco escolar. Psicomotricidad*. Revista de Estudios y Experiencias. Nº 51, Vol. 3. 7-22 pp.
- MARCOS, Mª L. *La actividad lúdica en la edad preescolar: su influencia en la educación cognitiva*. Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea. 1985-1987.
- MARTÍNEZ Criado, G. (1999) *El juego y el desarrollo*. Octaedro. Barcelona. 187 pp.
- MOOR, P. (1972) *El juego en la educación*. Herder. Barcelona. 160 pp.
- MUJINA, V. (1975) *Psicología de la edad preescolar*. Pablo del Río. Madrid.
- PIAGET, J. (1932) *El juicio moral en el niño*. Fontanella. Barcelona.
- PIAGET, J. (1965) *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. Paidós. Buenos Aires. 98pp.
- PIAGET, J. (1987) *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica. México. 401pp.
- PIAGET, J. e Inhelder B. (1997) *Psicología del niño*. Morata. Madrid. 158 pp.

ROGOFF, B. (1993) *Aprendices del pensamiento. El desarrollo cognitivo en el contexto social*. Paidós. Barcelona.

SARLE, P. M. *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Novedades Educativas. México. 223 pp.

SPENCER, H. (1985) *Principios de psicología*. Espasa-Calpe. Madrid.

VIGOTSKY, L. S. (1988) *El Desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo. México. 226pp.

VIGOTSKY, L. S. *El papel del juego en el desarrollo*. En Vigotsky, L. S.: *El desarrollo de los procesos superiores*. Barcelona. Crítica. (1933, 1966).

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL.** *Alternativas para la enseñanza aprendizaje en el aula*. Antología Básica. México. UPN. 1994. 240 pp.

*La práctica docente*. Antología Básica. México. UPN. 1985. 129 pp.

*Técnicas y recursos de investigación*. Antología Básica. México. UPN. 1987. 329 pp.

*Teorías del aprendizaje*. Antología Básica. México. UPN. 1987. 366 pp.

*Material de apoyo por la licenciatura LEPEP'85, 1990, en el área de preescolar*, 1ª Edición. México.

*Material de apoyo por la licenciatura LEPEP'79, 1983, en el área de preescolar*, 1ª Edición. México.