



# UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL  
DESARROLLO AFECTIVO Y EMOCIONAL DEL NIÑO EN LA  
ETAPA PREESCOLAR.

T E S I S I N A

PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A

**ANA LUZ ARIAS LUCY**

ASESORA: VERA CARREÑO MARGARITA

MÉXICO D,F, 2007

## DEDICATORIAS

Primeramente gracias a Dios  
por haberme dado la sabiduría,  
fuerza y paciencia para  
poder terminar satisfactoriamente.

A mis papás por su enorme  
apoyo y amor  
durante todo este tiempo.

Y a mis hermanas por su enorme  
paciencia.

## **INDICE**

INTRODUCCIÓN.....	1
<b>CAPITULO 1. EL NIÑO DE 4 A 6 AÑOS</b>	
1. 1 Definición de desarrollo del niño.....	5
1.2. Características del desarrollo en el niño de 4 a 6 años de edad...	8
1.2.1 Desarrollo psicomotor.....	10
1.2.2 Desarrollo cognitivo.....	12
1.2.3 Desarrollo afectivo.....	18
1.2.4 Desarrollo social.....	22
<b>CAPITULO 2. EL JUEGO</b>	
2.1 Definición de juego.....	27
2.2. Federico Frobel y el juego.....	29
2.3 El juego y su valor psicopedagógico.....	31
2.4 El juego como recurso didáctico en la educación preescolar.....	36
<b>CAPÍTULO 3. APORTES DE DIFERENTES AUTORES SOBRE EL JUEGO</b>	
3.1 La teoría del juego de Jean Piaget.....	41
3.1.1 Juegos de ejercicio .....	42
3.1.2 Juegos simbólicos.....	42

3.1.3 Juegos de reglas.....	44
3.2 El juego y las etapas evolutivas en la concepción de Henri Wallon.....	45
3.3 Maria Montessori y su perspectiva del juego / trabajo.....	47
3.4 La educación por el juego – trabajo y el trabajo – juego: método Freinet.....	49
3.5 Cuadro comparativo de Jean Piaget, Henry Wallon, Maria Montessori y Celestin Freinet.....	52

## CAPITULO 4. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO

### EMOCIONAL DEL NIÑO

4.1 Importancia del juego en la etapa preescolar.....	56
4.2 El juego dentro de la educación preescolar.....	62
4.3 Ejemplos de juegos en la etapa preescolar que favorecen al desarrollo afectivo – emocional del niño.....	65

CONCLUSIONES.....	70
-------------------	----

## **INTRODUCCIÓN**

Muchos padres y aún los mismos profesores, creen que el juego es una actividad sin importancia, llegando a pensar que éste se debe prohibir a los niños, pues les roba tiempo para estudiar u otras actividades extracurriculares que se consideran de más valor.

Sin embargo, todas las actividades se pueden empatar con el juego, desde leer, hasta tocar el piano. A medida que el niño crece, debe compartir sus juegos con otras actividades, propias de su edad, pero éstas deben sacrificar sus necesidades de juego. Jugando el niño desarrolla su cuerpo, su vida social y lo que es más importante, el aspecto emocional y su imaginación.

La evolución del total de las áreas mencionadas (la social, la emocional, la cognitiva y la psicomotora) para tener una vida plena, puede ser mejor si todas estas se desenvuelven correctamente, y a pesar de lo que mucha gente cree, el juego es la mejor manera para lograrlo.

Al jugar, los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian diferentes personalidades a la suya. Ejercen también su capacidad imaginativa al darle a los objetos más comunes una realidad simbólica propia y además, ensayan libremente sus capacidades de expresión oral, gráfica y estética.

En el estudio psicopedagógico de los juegos infantiles es notoria la relación entre el juego y la naturaleza del niño, como el comportamiento lúdico verdadero que se distingue claramente de los juegos funcionales del bebé, el cual guarda estrecha relación con su personalidad.

El juego nos sirve para que los niños exploren y utilicen su imaginación y creatividad, de tal manera que determinen la formación de su personalidad, y de su estabilidad emocional con respecto a su desarrollo social, intelectual, físico y sobre todo afectivo.

Desde mi punto de vista el juego aparece de manera espontánea y voluntaria, acompañado de sentimientos, además de dejar volar su imaginación, cristalizan sus alegrías; y también liberan angustias, miedos, temores y tensiones.

Por lo tanto, se eligió este tema por considerar que el juego es de gran importancia para el desarrollo afectivo del niño; los juegos proporcionan las primeras experiencias y están lejos de ser una pérdida de tiempo, es algo que los docentes deben respetar y tomar en cuenta en sus Planes y Programas. En este caso el juego puede ser una herramienta con la cual el niño resolverá armónicamente sus propios problemas y conflictos que se le vayan presentando durante su desarrollo emocional, tanto dentro del núcleo familiar, como en la sociedad y dentro de la escuela

Esta investigación es documental en la que se rescatan ideas acerca del juego y cómo éste repercute en el desarrollo de las emociones que a su vez pueden favorecer el desarrollo psicopedagógico del niño.

Se elige hacer tesina en la modalidad de la exposición de una problemática educativa en la cual se recupera un conjunto de documentos, señalando las perspectivas de autores que han estudiado acerca de este tema.

Al iniciar este trabajo se partió de las siguientes preguntas de investigación:

-¿Cómo impacta al niño el juego?

-¿El juego puede influir en el desarrollo emocional del niño?

-¿Qué juegos se pueden utilizar para que contribuyan al desarrollo emocional del niño?

-¿Cuál es la relación entre las concepciones psicopedagógicas sobre el juego y la práctica educativa en el nivel preescolar?

En el primer capítulo se dará la definición del desarrollo del niño y se explicarán las características de los cuatro tipos de desarrollo del niño de 4 a 6 años: cognitivo, psicomotor, emocional y social.

En el segundo capítulo se explicará la definición del juego, su valor psicopedagógico y como recurso didáctico a nivel preescolar desde los planteamientos de Federico Froebel acerca del juego en esta etapa.

En el tercer capítulo se mostraran teorías ya establecidas por algunos autores como, Jean Piaget, Henri Wallon, Maria Montessori y Celestin Freinet.

Y por último en el cuarto capítulo se expondrá la importancia del juego en el niño con el propósito de mostrar cómo los juegos pueden favorecer el desarrollo afectivo – emocional del niño se eligieron algunas de muchas actividades lúdicas que pueden llevarse a cabo en el nivel preescolar y como es el juego dentro de las escuelas de este nivel.

## **CAPÍTULO 1**

### **EL NIÑO DE 4 A 6 AÑOS DE EDAD**

#### **1. 1 DESARROLLO DEL NIÑO**

El fenómeno del desarrollo se da en todos los seres vivos, pero es en el ser humano donde cobra una categoría superior. El proceso de desarrollo del ser humano es más largo y más complejo. Las diferencias existentes entre el recién nacido y el adulto plenamente desarrollado son mucho mayores que en cualquiera de los animales, y nos lleva a traspasar la frontera que define la adquisición de la conciencia.

El desarrollo comprende el cambio y su continuidad a través del tiempo. El desarrollo del niño es el estudio científico de los cambios que tienen los infantes y de cómo siguen siendo ellos mismos, desde la fecundación hasta la adolescencia.

El desarrollo infantil en los primeros años se caracteriza por la progresiva adquisición de funciones tan importantes como el control postural, la autonomía de desplazamiento, la comunicación, el lenguaje verbal, y la interacción social. Esta evolución está estrechamente ligada al proceso de maduración del sistema nervioso, ya iniciado en la vida intrauterina y a la organización emocional y mental.<sup>1</sup>

El desarrollo requiere una estructura genética adecuada y la satisfacción de los requerimientos básicos para el ser humano a nivel biológico y a nivel psicoafectivo.

---

<sup>1</sup>Crf. TOESCA, Y. *El niño de 2 a 10 años*. Editorial aprendizaje Visor, 1987, Pág. 16

Se puede considerar, que el desarrollo es una consecuencia de cambios en el comportamiento y en el mundo del pensamiento y de los sentimientos que sigue un orden a lo largo del devenir cronológico de cada niño.

Los niños se desarrollan de manera diferente, ninguno sigue un patrón específico. Y los periodos de desarrollo pueden variar en cada niño.

Hurlock señala los periodos principales en el desarrollo del niño, en el siguiente cuadro se establecen:<sup>2</sup>

## PERIODOS PRINCIPALES DE DESARROLLO.

### **PERIODO PRENATAL (DE LA CONCEPCIÓN AL NACIMIENTO)**

Antes del nacimiento, el desarrollo es extremadamente rápido. Su índole es primordialmente fisiológica y consiste en el crecimiento de todas las estructuras corporales.

### **RECIÉN NACIDOS (DEL NACIMIENTO A LOS 10-14 DIAS)**

Este es el período del neonato (derivado de la palabra griega neos “nuevo”, y el verbo latino nazco, “nacer”) o recién nacidos. Durante esta época, el niño se debe ajustar a un ambiente totalmente nuevo, fuera del cuerpo de la madre. El crecimiento se detiene temporalmente.

### **BEBÉS (2 SEMANAS A 2 AÑOS)**

Al principio los bebés son completamente impotentes. Gradualmente, aprenden a controlar sus músculos, de modo que pueden depender cada vez más de ellos mismos. Este cambio se ve acompañado por un resentimiento creciente contra los ciudadanos y el deseo, cada vez mayor y ser independientes.

---

<sup>2</sup> HURLOCK, Elizabeth B. *Desarrollo del niño*. Editorial McGraw-Hill. 2000 Pág. 38

## **INFANCIA (2 AÑOS HASTA LA ADOLESCENCIA)**

Por lo común, este periodo se divide en 2 subdivisiones:

*Primera infancia* (2 a 6 años) es la edad preescolar. El niño trata de controlar su ambiente y comienza a aprender a realizar adaptaciones sociales.

*Segunda infancia* (6 años aproximadamente 13 en las niñas y 14 los niños). Es el periodo en que se produce la madurez sexual y comienza la adolescencia.

El principal desarrollo es la socialización

El desarrollo del niño lo podemos separar por dimensiones; sin embargo existe una estrecha relación entre los aspectos afectivo, social, cognitivo y psicomotor. Lo que vaya ocurriendo en un área va a influir directamente en el desarrollo de las otras, ya sea facilitando, frenando o incluso anulando el desarrollo del niño y también, provocando el regreso del niño a conductas o actitudes ya superadas.

Enseguida se mencionaran algunas características de las cuatro dimensiones dentro del desarrollo del niño:

### **Dimensión Afectiva:**

- Identidad personal
- Cooperación y participación
- Expresión de afectos
- Autonomía

### **Dimensión Social:**

- Pertenencia al grupo

- Costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad
- Valores Nacionales

**Dimensión Cognitiva:**

- Función simbólica
- Construcción de relaciones lógicas: Matemáticas y Lenguaje
- Creatividad

**Dimensión psicomotora:**

- Integración del esquema corporal
- Relaciones espaciales
- Relaciones temporales

El niño preescolar es un ser en desarrollo que presenta características físicas, psicológicas y sociales propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y miembros de la comunidad en que vive, por lo que un niño:

- Es un ser único
- Tiene formas propias de aprender y expresarse
- Piensa y siente de forma particular
- Gusta de conocer y descubrir el mundo que le rodea.

## **1.2 CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO DE 4 A 6 AÑOS.**

El niño crece ahora más rápidamente que en los tres primeros años, progresa mucho en coordinación y desarrollo muscular entre los cuatro y los seis años y puede hacer muchas más cosas. Durante este período, conocido como primera infancia, los niños son más fuertes.

Diferentes tipos de desarrollo tienen lugar en el cuerpo de los niños. El crecimiento muscular y del esqueleto progresa volviéndose más fuertes. Los cartílagos se vuelven huesos más rápidamente y los huesos se endurecen, dando a los niños una forma más firme y protegiendo los órganos internos. Estos cambios permiten a los niños desarrollar muchas destrezas motrices de los músculos más largos y cortos. La estamina aumenta debido a que los sistemas respiratorio y circulatorio generan mayor capacidad y el sistema de inmunidad, que se está desarrollando los protege de infecciones.

Esa etapa es fundamentalmente importante para el desarrollo del niño, ya que significa un principio de socialización a través de la personalidad de acuerdo al desarrollo madurativo y una influencia decisiva del entorno.<sup>3</sup>

Esta etapa se conoce como niñez temprana y algunos autores se refieren a esta edad como "preescolar" o "niño pequeño", y puede empezar desde los dos años y medio y prolongarse hasta los seis. Aunque los cambios no son tan drásticos como en las etapas anteriores, se dan cambios importantes que les ayudan a adaptarse físicamente, a tener una mayor competencia cognoscitiva y una relación social más compleja.

---

<sup>3</sup> Cfr. GALLEGO Ortega, José Luis."\_Capítulo VII Desarrollo General infantil". En *Educación infantil*. Editorial Aljibe.1998 Pág. 165

Pasar de la edad de transición a la etapa preescolar requiere de un proceso, el cual no se da en una edad determinada, pero claramente se manifiesta cuando el niño se vuelve mucho más cooperativo y dispuesto a complacer a las personas.

La principal característica de esta edad es que el niño ya cuenta con un lenguaje que, además de permitirle entender todo lo que se le dice, le facilita mucho la comunicación ya que puede expresarse claramente.

### **1. 2. 1 Desarrollo psicomotor**

Los niños de los 4 a los 6 años logran grandes progresos en la destreza de los músculos gruesos. A los 4 años puede caminar en un círculo pintado con tiza en el campo de juegos y a los 5 años logra correr al estilo de los adultos, firme y rápidamente.

Entre tanto, en la experiencia laboral se ha visto que la habilidad de lanzamiento del niño se está desarrollando, a los 4 años puede jugar a meter aros en una estaca que está a 3 metros de distancia y, a los 5 años, empieza a cambiar su punto de equilibrio dando un paso hacia delante y manteniendo la estabilidad después del lanzamiento.

Estas conductas motrices crecientemente complejas son posibles debido a que las áreas sensoriales y motrices están más desarrolladas, lo cual permite mejor coordinación entre lo que el niño siente, lo que quiere hacer y lo que puede hacer. Además, los huesos son más fuertes, los músculos más poderosos y la fuerza de los pulmones es mayor. La destreza motriz de la primera infancia ha avanzado mucho más allá de los reflejos de la infancia para establecer las bases de la

eficiencia posterior en el deporte, el baile y otras actividades recreativas, para toda la vida.

A los 4 años, el niño puede cortar con tijeras a lo largo de una línea, dibujar a una persona, hacer diseños, garabatear y plegar un papel en forma de un triángulo. A los 5 años, el niño puede ensartar cuentas en un hilo, bastante bien; controlar el lápiz, copiar un cuadrado y mostrar preferencia para usar una de las manos una y otra vez.

De acuerdo con Piaget, la etapa pictórica empieza entre los 4 y 5 años. Los primeros dibujos de esta etapa tienden a indicar cosas de la vida real: los posteriores están más definidos. Los niños se alejan de la preocupación por la forma y el diseño, que son los elementos primarios del arte. El cambio de diseño abstracto a la representación marca un cambio fundamental en el propósito de la pintura infantil.<sup>4</sup>

El desarrollo psicomotor, es el conjunto de todos los cambios que se producen en la actividad motriz de un sujeto a lo largo de toda su vida. Ocurre a causa de tres procesos: la maduración, el crecimiento y el aprendizaje.

La maduración, entiende Piaget que se ve cuando el niño comienza a andar y que es un proceso dinámico que consiste en cambios de estructura debidos en gran parte a la herencia y al desarrollo fisiológico y anatómico del sistema nervioso en relación con el medio del niño.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Cfr. KAMII, Constance y DE VRIES Rheta. *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. Aprendizaje Visor. 1995 Pág. 51

<sup>5</sup> Ibidem Pág. 25

Todos los órganos del ser humano maduran porque no están terminados totalmente en el nacimiento. Los que intervienen en la motricidad son el sistema muscular y el sistema nervioso. En los primeros seis años de vida es donde el niño sufre más cambios motores, y madura más rápido. El sistema nervioso y el sistema muscular son fundamentales en el desarrollo motor del niño.

El crecimiento es un fenómeno cuantitativo de incremento de masa corporal como consecuencia del aumento en el número de células, del tamaño de las mismas, originando aumento de masa y volumen de tejidos, órganos y sistemas, que ocurren con diferente intensidad en distintos momentos de la vida.

El aprendizaje es el proceso de adquisición de conocimientos y experimentación con los mismos para obtener otros nuevos.

De los cinco a los siete años: Se produce una integración progresiva de la representación y la conciencia de su propio cuerpo; cada vez más, el niño va afinando en el control de las diferentes partes de su cuerpo y del de los demás.

En la actividad motriz, no es el moverse por moverse como ocurría en la primera infancia, ya no le interesa la acción por la acción misma, sino que se orientará al logro de algo concreto. Es la edad de la actividad, hacia los 4-5 años el niño es ante todo un “ser en movimiento” continuo, incansable, entregado a la alegría de vivir y actuar, va ganando en soltura e intrepidez, de manera que cada vez le gusta más lo difícil y misterioso.

Las habilidades motoras son coordinaciones finas en las que los músculos menores desempeñan un papel importante en su desarrollo.

### 1. 2. 2 Desarrollo cognitivo

El desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras. Este desarrollo va siguiendo un orden determinado, que incluye cuatro periodos de desarrollo, el senso-motor, el preconcreto, el concreto y el formal, cada uno de estos periodos está constituido por estructuras originales, las cuales se irán construyendo a partir del paso de un estadio a otro. "Este estadio constituye, pues, por las estructuras que lo definen, una forma particular de equilibrio y la evolución mental se efectúa en el sentido de una equilibración más avanzada".<sup>6</sup>

El ser humano está siempre en constante desarrollo cognoscitivo, por lo tanto cada experiencia nueva consistirá en reestablecer un equilibrio, es decir, realizar un reajuste de estructuras.

El papel de la acomodación y la asimilación consiste en que el niño al irse relacionando con su medio ambiente, irá incorporando las experiencias a su propia actividad, y es aquí donde interviene el mecanismo de la asimilación puesto que el niño asimila el medio externo a sus estructuras cognoscitivas ya construidas, sin embargo las tendrá que reajustar con las experiencias ya obtenidas, lo que provoca una transformación de estructuras, es decir, se dará el mecanismo de la acomodación.

---

<sup>6</sup> PIAGET, Jean. *Seis estudios de psicología*. Editorial Ariel. 1995 Pág. 15

No obstante, para que el pensamiento pase a otros niveles de desarrollo, deberá presentarse un tercer mecanismo, se trata del "equilibrio", el cual es el balance que surge entre el medio externo y las estructuras internas del pensamiento.

La asimilación de las cosas externas es progresiva y se realiza por medio de todas las funciones del pensamiento, a saber la percepción, la memoria, la inteligencia, práctica, el pensamiento intuitivo y la inteligencia lógica. Todas estas asimilaciones que implican una acomodación, van generando una adaptación al equilibrio, lo cual conlleva una adaptación cada vez más adecuada al medio ambiente.

Al conocer la evolución de las estructuras cognoscitivas se torna más fácil comprender el papel que juegan los mecanismos de adaptación y acomodación en el desarrollo educativo.

Jean Piaget motivado por el deseo de entender y explicar la naturaleza del pensamiento y razonamiento de los niños, se dedicó al estudio de la conducta infantil. Lo cual lo llevó a afirmar que el niño atraviesa cuatro estadios principales en su desarrollo cognitivo:

En el siguiente cuadro Piaget explica los cuatro estadios:<sup>7</sup>

<b>PERÍODO</b>	<b><u>ESTADIO</u></b>	<b>EDAD</b>
<u>Etapa Sensorio motora</u>  La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los	a. Estadio de los mecanismos reflejos congénitos.	0-1 Mes
	b. Estadio de las reacciones circulares primarias	1-4 meses
	c. Estadio de las reacciones circulares secundarias	4-8 meses

<sup>7</sup> Teorías de Piaget. <http://www.monografias.com> (10 de febrero de 2005)

acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>d. Estadio de la coordinación de los esquemas de conducta previos.</li> <li>e. Estadio de los nuevos descubrimientos por experimentación.</li> <li>f. Estadio de las nuevas representaciones mentales.</li> </ul>	<p>8-12 meses</p> <p>12- 18 meses</p> <p>18-24 meses</p>
<p><u>Etapa Preoperacional</u></p> <p>Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Estadio preconceptual.</li> <li>b. Estadio intuitivo.</li> </ul>	<p>2-4 años</p> <p>4-7 años</p>
<p><u>Etapa de las Operaciones Concretas</u></p> <p>Los procesos de razonamiento se vuelen lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de espacio, tiempo y velocidad.</p>	<p>7-11 años</p>	
<p><u>Etapa de las Operaciones Formales</u></p> <p>En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el</p>	<p>11 años en adelante</p>	

razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales.	
---	--

Para Piaget el desarrollo cognitivo se desenvuelve en dos formas: la primera, la más amplia, corresponde al propio desarrollo cognitivo, como un proceso adaptativo de asimilación y acomodación, el cual incluye maduración biológica, experiencia, transmisión social y equilibrio cognitivo. La segunda forma de desarrollo cognitivo se limita a la adquisición de nuevas respuestas para situaciones específicas o a la adquisición de nuevas estructuras para determinadas operaciones mentales específicas.

La creciente facilidad que el preescolar adquiere para manejar el lenguaje y las ideas le permite formar su propia visión del mundo, a menudo sorprendiendo a los que lo rodean. Desarrolla su capacidad para utilizar símbolos en pensamientos y acciones, y comienza a manejar conceptos como edad, tiempo, espacio. Sin embargo, aún no logra separar completamente lo real de lo irreal, y su lenguaje es básicamente egocéntrico. Todavía le cuesta aceptar el punto de vista de otra persona. Piaget, plantea que esta es la etapa del pensamiento preoperacional, es decir, la etapa en la cual se empiezan a utilizar los símbolos y el pensamiento se hace más flexible. La función simbólica se manifiesta a través del lenguaje, la imitación diferida y el juego simbólico.

En esta etapa, los niños comienzan a entender identidades, funciones y algunos aspectos de clases y relaciones, pero todo se ve limitado por el egocentrismo.

Las principales características del desarrollo cognitivo en esta etapa pueden reunirse en:<sup>8</sup>

1. Desarrollo de la función simbólica, es decir de la capacidad para representarse mentalmente imágenes visuales, auditivas o cinestésicas que tienen alguna semejanza con el objeto representativo.
2. Comprensión de identidades: comprensión de que ciertas cosas siguen siendo iguales aunque cambien de forma, tamaño o apariencia. El desarrollo y convencimiento de esto no es definitivo pero es progresivo.
3. Comprensión de funciones. El niño comienza a establecer relaciones básicas entre dos hechos de manera general y vaga, no con absoluta precisión. Esto apunta a que su mundo ya es más predecible y ordenado, pero aún existen características que hacen que el pensamiento preoperacional esté desprovisto de lógica.
  - a) Irreversibilidad: si le preguntamos a un preescolar si tiene una hermana, puede decir "sí". Si le preguntamos si su hermana tiene un hermano dirá "no".
  - b) Acción más que abstracción: el niño aprende y piensa mediante un despliegue de "secuencias de la realidad en su mente".
  - c) Razonamiento "transductivo": ni deductivo, ni inductivo. Pasa de un específico a otro no específico, sin tener en cuenta lo general. Puede atribuir una relación de causa-efecto a dos sucesos no relacionados entre sí.
  - d) Egocentrismo: un niño a esta edad se molesta con una mosca negra y grande que zumba y le dice "mosca, vete a tu casa con tu mamá". Piensa

---

<sup>8</sup> Cfr. PIAGET, Jean. *Estudios de psicología genética*. Los estadios de desarrollo del niño y del adolescente. Editorial EMECÉ editores. 1972 Pág. 161

que otras criaturas tienen vida y sentimientos como él y que puede obligarlos a hacer lo que él quiere. Entre los 3 y los 6 años, el preescolar comienza a dominar varios conceptos:

1. Tiempo: maneja cualquier día pasado como "ayer" y cualquier día futuro como "mañana".
2. Espacio: comienza a comprender la diferencia entre "cerca" y "lejos", entre "pequeño" y "grande".
3. Comienza a relacionar objetos por serie, a clasificar objetos en categorías lógicas.

El niño demuestra que puede percibir características específicas como olor, forma y tamaño y comprende el concepto general de la categorización. La capacidad verbal juega aquí un rol muy importante para que el niño pueda calificar lo que percibe. Los preescolares recuerdan, procesan información. En general se dice que su capacidad de reconocimiento es buena y su recuerdo es pobre pero ambos mejoran entre los 2 y los 5 años.

### **1. 2. 3 Desarrollo afectivo**

El niño desde que nace y a medida que crece, va pasando por un proceso de desarrollo físico, intelectual y moral, en el que juega un papel muy importante las experiencias de tipo afectivo que le son proporcionadas por el medio ambiente donde interactúan.

Si el niño recibe estímulos afectivos, reaccionará, por lo que le costará entender las emociones de otros y será desapegado. En tanto un niño con un buen desarrollo afectivo y bien estimulado, podrá disponer de diferentes reacciones apropiadas ante

las situaciones que se le plantee, verá los aspectos positivos de la vida y podrá comprender a los demás.

Todos los niños expresan sus emociones de diferente manera por ejemplo:

1. Algunos niños son más tolerantes a las frustraciones adaptándose fácilmente a los distintos ambientes predominando en ellos un carácter alegre.
2. A otros niños, les resulta muy difícil aceptar y adaptarse a la rutina familiar tolerando mal las frustraciones predominando en ellos un estado de ánimo irritable y triste.
3. Por último a ciertos niños les cuesta mucho reaccionar ante los cambios respondiendo poco ante las distintas situaciones que se le presentan, manteniendo una actitud de desinterés y desapego frente al medio que le rodea.

La aceptación de los compañeros se vuelve cada vez más importante durante la edad escolar. Los comportamientos necesarios para formar parte de un grupo tienen que negociarse con los padres para que el niño pueda tener aceptación y tolerancia del grupo sin salirse de los límites de un comportamiento aceptable según los estándares de su propia familia.

La amistad a esta edad tiende a establecerse principalmente con miembros del mismo sexo. De hecho, los niños de esta edad tienden a denunciar y hablar de lo "extraños" y "feos" que son los miembros del sexo opuesto. Esta falta de aprecio por el sexo opuesto va desapareciendo de forma paulatina a medida que el niño se acerca a la adolescencia.

El mentir, el hacer trampa o el robar son ejemplos de comportamientos que puede "probar" un niño en edad escolar al aprender a negociar las muchas expectativas y

normas establecidas por la familia, los amigos, la escuela y la sociedad en general. Dichos comportamientos retan a los padres a manejar la situación en privado (sin poner al niño en ridículo delante de sus compañeros), aplicar un castigo que guarde relación con el comportamiento, moldeando la enmienda y el perdón.

El desarrollo afectivo está referido a las relaciones de afecto que se dan entre el niño, sus padres, hermanos y familiares con quienes establece sus primeras formas de relacionar, más adelante se amplía su mundo al ingresar al Jardín de Niños, es decir, al interactuar con otros niños, docentes y adultos de su comunidad.

La afectividad en el niño se aplica a emociones, sensaciones y sentimientos; su auto concepto y autoestima están determinados por la calidad de las relaciones que establece con las personas que constituyen su medio social.

Los aspectos de desarrollo afectivo son:<sup>9</sup>

La identidad personal se constituye a partir del conocimiento que el niño tiene de sí mismo, de su aspecto físico, de sus capacidades y el descubrimiento de lo que puede hacer, crear y expresar; así como aquello que lo hace semejante y diferente de los demás a partir de sus relaciones con los otros.

Cooperación y participación, se refiere a la posibilidad de intercambios de ideas, habilidades y esfuerzos para lograr una meta en común, Paulatinamente el niño preescolar descubre la alegría y satisfacción de trabajar conjuntamente, lo que gradualmente, lo llevará a la descentración, y le permite tomar en cuenta los puntos de vista de los otros.

---

<sup>9</sup> *Pedagogía y psicología infantil*. Biblioteca práctica para padres y educadores. Editorial Cultura. 1992 Pág. 35

Expresión de afectos, se refiere a la manifestación de sentimientos y estado de ánimo del niño, como: alegría, miedo, cariño, rechazo, agrado, desagrado, deseo y fantasía, entre otros. Posteriormente, llegará a identificar estas expresiones en otros niños y adultos.

Autonomía e identidad personal, significa ser gobernado por uno mismo, bastándose a si mismo en la medida de sus posibilidades. Es lo opuesto a heteronimia, que quiere decir, ser gobernado por otros.

Los niños absorben valores y actitudes de la cultura en la que los educan. Van viviendo un proceso de identificación con otras personas. Es un aprendizaje emocional y profundo que va más allá de la observación y la imitación de un modelo, generalmente con el padre del mismo sexo. Se produce así en estos años, un proceso de tipificación sexual en el cual los niños van captando mensajes de la sociedad acerca de cómo se deben diferenciar niños y niñas.

Los niños son recompensados por comportamientos de estereotipos del género (masculino o femenino) al que pertenecen, que los padres creen apropiados, y son castigados por comportamientos inapropiados. Al mismo tiempo que el niño va aprendiendo a través de la obediencia y el castigo, aprende a evaluar de acuerdo a las consecuencias y va formando sus primeros criterios morales.

El preescolar se mueve entre distintas fuerzas, se identifica, imita, aprende de modelos y por otra parte busca diferenciarse, independizarse, desarrollar su autonomía. Surge el negativismo y la oposición en ésta, la edad de la obstinación. Desarrolla fácilmente temores a: la oscuridad, los espíritus, los monstruos, los animales. Es posible que a esta edad los niños hayan experimentado alguna

situación de miedo como perderse, ser golpeados o recibir una herida, o bien han escuchado contar experiencias de miedo a otras personas. Muchas veces como método para poner límites, los padres amenazan con algún efecto negativo a sus hijos y esto crea inseguridad al igual que cuando los padres sobreprotegen a sus hijos ya que les dan la sensación de que el mundo es un lugar peligroso. A medida que los niños crecen y pierden la sensación de ser indefensos, muchos de sus temores desaparecen.<sup>10</sup>

En síntesis, las características de la conducta del preescolar son:

1. Físicamente activo
2. Emocionalmente frágil, ambivalente
3. Obstinado, negativo
4. Acucioso en lo sexual
5. Con temores en aumento
6. El lenguaje y la función simbólica están en desarrollo
7. Se aprenden los hábitos de auto cuidado
8. Se consolida el sentido de autonomía
9. Se desarrolla la iniciativa

#### **1. 2. 4 Desarrollo social.**

El desarrollo social, se refiere a la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que se pertenece, a través de las interrelaciones con los distintos integrantes del mismo, que permite al individuo convertirse en un miembro activo de su grupo.

---

<sup>10</sup>Cfr. MUSSEN, Paul H., CONGER, John j., KAGAN, Jerome." Los años preescolares". En *Desarrollo de la personalidad en el niño*. Editorial Trillas. 1971 Pág. 423

En las interrelaciones con las personas, se produce el aprendizaje de valores y prácticas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de los hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental. Estos aprendizajes se obtienen por medio de vivencias, cuando se observa el comportamiento ajeno y cuando se participa e interactúa con los otros en los diversos encuentros sociales.

Durante el proceso de socialización, gracias a la interacción con los otros, el niño aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece.

Henry Wallon señala que en la escuela preescolar se ha de tomar en cuenta la actividad psicológica del educando para brindarle una adecuada atención y oportunidades que desarrollen sus facultades y capacidades físicas, intelectuales y morales, para lo cual se le ha de brindar un ambiente social que favorezca el desarrollo de entidad humana.

También Wallon hace sostiene que para ayudar a los niños en su desarrollo integral, es necesario estar enterados de la naturaleza infantil de cada niño e investigar el medio socio-cultural donde vive, dada la influencia que éste ejerce sobre el infante, que lo hace distinto a las demás personas. A si mismo no cree que el concepto social aparezca en el niño en una determinada edad. Explica que el niño inicialmente se encuentra en un individualismo feroz, y aunque algunos creen que el niño cuando nace no es un ser social, Wallon sí cree que está plenamente volcado hacia la sociedad.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Cfr. GALLEGO Ortega, José Luís. Capítulo X Desarrollo Social. En *Educación infantil*. Editorial Aljibe. 1998 Pág.234

Los aspectos del desarrollo social son:

Pertenecer al grupo donde se constituye a partir de la relación del individuo con los miembros de su grupo por medio de la interacción; las oportunidades de cooperar, la práctica de normas de convivencia y la aceptación dentro del grupo, le permite sentirse parte de él.

Se crean valores nacionales, esto se refiere al fortalecimiento y preservación de los valores éticos, filosóficos y educativos, que cohesionan e identifican a los mexicanos, a partir del conocimiento de la historia de nuestro país y de sus características económicas, políticas, sociales y culturales, así como la apreciación de los símbolos históricos nacionales.

El ingreso en la escuela es un acontecimiento socializador de primera magnitud. Hasta ese momento, el niño era probablemente el centro de atención en su casa, si no tiene hermanos más pequeños que él, a partir del inicio de la escolaridad, se encuentra en un grupo social donde existen unas normas que hay que cumplir, donde otros iguales pueden las mismas demandas y por tanto, tiene que ceder, etc. Es frecuente que en esta etapa manifieste conductas distintas en casa y en la escuela. En el primer sitio se muestra caprichoso y en el segundo obediente y dócil.<sup>12</sup>

Hay que decir que el inicio y entrada en la escuela puede ser algo traumático para el niño, porque intentará mantener en la clase, los privilegios que tiene en la familia, como ello no lo permitirá el profesor, es probable que aparezca el llanto, las rabietas, conductas desadaptativas, para tratar de convencer a la educadora. Que

---

<sup>12</sup> Cfr. HURLOCK Elizabeth B. *Desarrollo del niño*. Editorial McGraw Hill. 2000 Pág. 275

duda cabe que es un momento donde se le infringe un serio correctivo al yo hipertrofiado que a esta edad tiene el niño.

La constancia del profesor en extinguir –ignorar, no prestarle atención- las conductas inadecuadas, así como la presentación de una normas de convivencia claras y firmes, hará que en un periodo de tiempo relativamente corto, el niño asuma el grupo como un entorno en el que se va a encontrar a gusto.

En este momento empiezan a aparecer las rivalidades que surgen entre los niños cuando realizan actividades conjuntas –los juegos- entonces quieren el juguete que el otro tiene. Es una buena ocasión para desarrollar habilidades de autocontrol, animándoles a que no todo lo que se desea se ha de tener a cualquier precio, que aprendan a respetar las cosas de los demás, aunque les puedan atraer.

## **CAPÍTULO 2**

### **EL JUEGO**

#### **2. 1 DEFINICIÓN DE JUEGO**

“El juego es una necesidad vital, contribuye al equilibrio humano. Es a la vez actividades exploradora, aventura y experiencia: medio de comunicación y de liberación bajo una forma permitiendo, el juego es un proceso de educación completa, indispensables para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.”<sup>13</sup>

El juego es el primer medio de expresión de la actividad psicomotora del niño. En su forma más elemental el juego lo realiza el niño en forma solitaria con sus propios miembros o instrumentos. Mas adelante el juego se transforma en actividad social, realizado por varios niños de acuerdo a ciertas reglas admitidas por todos, que regulan sus posibilidades de acción y sus consecuencias.

El juego tiene un alto valor educativo (estímulo del interés, desarrollo del sentido de observación, cooperación, y convivencia). Tiene también un valor psicoterapéutico en cuanto que por una parte sirve para el diagnóstico, al manifestar conflictos y actividades del niño o del adulto, por otra parte se utiliza para hacerle comprender sus problemas y enseñarle la solución.

A través del juego el niño descubrirá y conocerá 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

---

<sup>13</sup>CASTILLO, Cebrian Cristina, *Educación preescolar, Métodos, técnicas y organización*. Ediciones Ceac.1991 Pág. 83

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 puesto 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.

Es una actividad libre y espontánea en la que el niño tiene la libertad de decidir a qué y con qué va a jugar, mientras que en la escuela la educadora puede ser un guía para que el niño decida a que quiere jugar.

- No tiene un interés material porque juegan por el juego mismo, salvo en los juegos de competencia donde el objetivo de todos es ganar.
- No produce aburrimiento porque siempre introducen un elemento nuevo que lo enriquece y cuando se agota el interés cambian inmediatamente de actividad.
- Es un espacio donde los participantes se divierten, ríen y disfrutan.
- Los que participan siempre están dispuestos a iniciar el juego y se refuerzan por las consecuencias que éste produce.
- Es una fantasía hecha realidad en el que todo se construye con la imaginación y aún cuando reproduce la realidad la fantasía pone su rasgo distintivo.

- Puede ser individual y/o colectivo según la situación y el número de participantes los juegos infantiles tienen algunas características particulares que los diferencian de los juegos que tienen lugar en otras etapas de la vida.

Algunas características de los juegos infantiles podrían ser que:

- Los juegos se hacen cada vez más sociales con la edad.
- Los juegos se hacen cada vez más apropiados para los sexos
- Los juegos de la niñez pasan de informales a formales.
- Los juegos se van haciendo cada vez menos activos en lo físico a medida que los niños crecen.
- Los juegos predicen la adaptación de los niños.
- El juego le da oportunidad al niño para que desarrolle y exprese sentimientos y estados de ánimo.
- Se desarrollan comportamientos socializantes y patrones decisionales.
- Les desarrolla la capacidad creativa.
- Desarrollan una disciplina de libertad y compromiso.

A través del juego, el profesor puede analizar muchos aspectos del niño, ya que ofrece una valiosísima información sobre conocimientos tales como capacidades lingüísticas, comprensión del medio social y natural, dominio de ciertas destrezas, etc.

El aula es el lugar donde los niños/as tienen más posibilidades de jugar con iguales, otros niños de la misma edad. Además, en el colegio se puede enriquecer el juego.

## **2.2 FEDERICO FROBEL Y EL JUEGO**

Froebel es considerado uno de los más grandes innovadores de la ciencia de la educación en el siglo XIX. La institución del jardín de infantes sigue vigente en todo el mundo, lo que da muestra de la validez de sus propuestas. Entre los principales escritos de Froebel destacan *Educación del hombre* (1826) y *Juego de la madre y canciones de la institutriz*.

La influencia y permanencia actual de la propuesta pedagógica de Froebel, en sus rasgos esenciales, se explica no sólo porque ofreció una forma definida de trabajar con los niños pequeños, sino por el gran valor que otorgó a la educación infantil. A lo largo de su tarea educativa, manifestó especial preocupación por la educación desde los primeros años de vida, pues concebía el desarrollo del hombre como un proceso continuo y progresivo; planteaba que cada etapa requiere que se favorezca el desenvolvimiento de las capacidades lo más plenamente posible, ya que sólo de esta manera se beneficia el desarrollo total de la persona; la educación temprana, por tanto, evitaría dificultades en el futuro desenvolvimiento de los seres humanos y en su proceso educativo, pues sólo satisfaciendo las exigencias de desarrollo de etapas antecedentes se conformarán las bases para etapas de desarrollo ulteriores<sup>14</sup>.

Froebel tuvo diversas experiencias educativas previas a la creación del jardín de niños propiamente dicho, en las cuales puso en práctica sus primeras ideas acerca de cómo educar a los niños pequeños, situación que le permitió perfeccionar sus planteamientos con base en los resultados obtenidos. En sus inicios como educador trató de corregir las inconsistencias que, desde su

---

<sup>14</sup> Cfr. *Infancia en red*. [www.infanciaenred.org.ar](http://www.infanciaenred.org.ar) (25 de septiembre de 2006)

perspectiva, presentaba el programa educativo desarrollado por Pestalozzi y en el cual éste retomaba muchos de los preceptos rousseauianos; posteriormente, contando con una sólida formación en ciencias naturales y fuertemente influidas por el idealismo romántico alemán, daría forma a su modelo educativo.

Bajo estos principios básicos, Froebel formuló nuevos métodos y materiales educativos e ideó juegos y actividades para ofrecer una mejor orientación a las maestras. Le dio una importancia central al juego, cuyos fines pedagógicos permitían la formación de los niños de manera libre y espontánea; esto no significaba que aquél no fuera dirigido, pues el propósito era evitar que perdiera su función educativa. Con ello, el jardín de niños, además de proporcionar ambientes educativos para favorecer la actividad intelectual de los niños, también propició la convivencia entre ellos en un clima de alegría, amor, libertad, colaboración y respeto.

Por otra parte, Froebel otorgó relevancia al papel de la familia en la educación de los niños, pues para él la familia constituía la unidad socializadora donde se forman los principios básicos de los caracteres de los niños. Consideraba a la mujer como la persona más apta para encargarse de la educación sistemática de los niños, ya que de ella surge de un modo natural y espontáneo la tendencia a proteger, orientar y educar integralmente al niño. Este reconocimiento a las virtudes femeninas tuvo un fuerte impacto social, ya que con ello resaltaba la importancia de los sectores más ignorados en su época: las mujeres y los niños.

“El juego puede ser intelectual y práctico, la ocupación desemboca totalmente en el terreno de la acción. El juego proporciona conocimiento y gozo, la ocupación utilidad y poder. En la elaboración de los juegos educativos utiliza cuerpos

sólidos, superficies, líneas, puntos y material de reconstrucción. La confección de las ocupaciones consta de material sólido (barro, cartón, madera), superficies (papel y cartón para recortar o pintar), líneas y puntos. Como puede verse, el actual jardín de niños sigue siendo froebeliano en alto grado.”<sup>15</sup>

### **2.3 EL JUEGO Y SU VALOR PSICOPEDAGÓGICO**

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

**Afectiva y emocional:** 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 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 niño tiene además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo.

---

<sup>15</sup> *Infancia en red*. [www.infanciaenred.org.ar](http://www.infanciaenred.org.ar) (25 de septiembre de 2006)

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.

***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.

***Cognitiva:*** Inicialmente el desarrollo de las capacidades cognitivas 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.

***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.

**Socialización:** En la medida en que los juegos favorecen 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 juega solo, mantiene una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños. 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 jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco. En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. 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.

Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participación individual o colectiva y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la

motivación de los jugadores pueden hacer variar el tipo de comportamiento social implicado.

En la siguiente tabla<sup>16</sup> aparecen aspectos donde se señala que el juego nunca afecta a un solo aspecto del desarrollo del niño, para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social 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><u>Juegos simbólicos</u></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><u>Juegos cooperativos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos</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> <li>- Facilita patrones de identificación</li> </ul>

<sup>16</sup> *Juego, juguetes y desarrollo infantil.* <http://sepanmas.sepbcs.gob.mx> (31 de marzo de 2005)

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales</li> <li>- Disminuye las conductas agresivas y pasivas</li> <li>- Facilita la aceptación interracial</li> </ul>	sexual
--	--	---	--------

\*Este punto se abordara más adelante.

#### ***2.4 EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.***

La didáctica del nivel Inicial reconoce la necesidad intrínseca de jugar que tienen la niña y el niño. Esta necesidad y el interés que pone en el juego les ofrecen posibilidades y oportunidades para el desarrollo de la socialización, la comunicación, la psicomotricidad, la afectividad y la construcción del conocimiento, es decir para su desarrollo físico, intelectual, social y emocional.

En este contexto, cabe destacar que en Educación Inicial se ha privilegiado el juego como un recurso metodológico apropiado para lograr el desarrollo de las capacidades y actitudes de los educandos. Esta no es una aseveración actual, se remonta al siglo XIX donde reconocidos investigadores realizaron aportes a la educación, desde la perspectiva del juego. Entre ellos podemos mencionar a Froebel, Montessori y Decroly, entre los más destacados.

A partir de lo expresado y con intencionalidad pedagógica es posible asignar a la actividad lúdica en educación inicial las siguientes funciones:

- Ofrece la posibilidad de evolucionar desde los esquemas sensorio-motores de los menores de dos años a lo preoperacional y lógico concreto.
- Permite al docente, por ser una actividad espontánea, observar y descubrir algunas facetas de la personalidad infantil que se traducen en comportamientos y actitudes, que en algunos casos requieren de la orientación oportuna, para superar dificultades y contribuir al logro de las capacidades y actitudes propuestas.
- Es un medio a través del cual el alumno se integra al contexto socio-cultural del aula, logrando una mejor comprensión de sí mismo y de su relación con los otros.
- Es un medio para favorecer la comunicación integral, la creatividad y la socialización
- Permite la organización de la realidad y de este modo superar los desafíos que el entorno le plantea.
- Facilita la autoafirmación del yo, el equilibrio emocional y el desarrollo de valores.
- Desarrollar e integrar las nociones espacio temporales, lógico matemáticas y de comunicación integral, a partir de la satisfacción de su necesidad de movimiento.

La etapa de la Educación Preescolar, que abarca de 4 a 6 años, es especialmente propicia para el uso del juego con fines pedagógicos. En esta etapa, como explica María Costa, directora del Departamento de Pedagogía de AIJU (Asociación para

las investigaciones de la industria del juguete), “el juego es un recurso idóneo para utilizar en la escuela, debido a su carácter motivador, globalizador de contenidos y por ser mediador de aprendizajes significativos. Además, la actividad lúdica fomenta la interacción entre niños y niñas, aspecto que constituye tanto un objetivo educativo como un recurso metodológico de primer orden”<sup>17</sup>.

En este primer ciclo, se trata de un juego en gran medida espontáneo para el niño, aunque cuidadosamente planificado desde un proyecto curricular, incluyendo objetivos tan importantes como el desarrollo de la capacidad de control del cuerpo, de las habilidades perceptivas y motoras, de manipulación, la utilización de formas de comunicación y representación para expresarse, etc.

Entre los 3 y los 4 años aparece la diferenciación de sexos en cuanto a juegos. En este estadio, el papel del educador es fundamental en cuanto a la reducción de estereotipos y la educación para la igualdad de oportunidades de ambos sexos.

Entre los 4 y 5 años cobra una especial importancia el juego simbólico y el juguete, ya que los niños crean y recrean increíbles situaciones en función de su imaginación. Con este juego, disfrutan de la fantasía, a la vez que aprenden a conocerse y a explicar la realidad.

Por último, entre los 5 y los 6 años, el juego con otros niños es lo más significativo. Aparecen los juegos reglados, juegos que son el motor de la socialización, juegos con normas y reglas que respetar, que les une y les hace diferentes a los otros.

---

<sup>17</sup>*El juego y el juguete en la educación infantil.* [www.aefj.es](http://www.aefj.es) (5 de abril de 2005)

Cualquier juego que presenta nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje. El niño es el que determina, en cierto modo, el alcance de estas oportunidades de juego libre.

En el juego, los niños aprenden con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. El hecho de que los niños aprendan con gusto y buenos resultados a través del juego convierte a éste en un medio de educación importante.

En realidad, el valor didáctico de un juego depende de los siguientes factores:<sup>18</sup>

- La intención del educador de beneficiar a los niños de una determinada manera.
- El interés que el juego despierte en los niños, el cual es una condición para que aprendan.
- Las posibilidades de acción que un juego ofrece.

---

<sup>18</sup> HETZER, Hildegard. *El juego y los juguetes*. Editorial Kapeluz. 1978 Pág.67

## CAPITULO 3

### APORTES DE DIFERENTES AUTORES SOBRE EL JUEGO

#### **3.1 LA TEORIA DEL JUEGO DE JEAN PIAGET**

Jean Piaget destaca tres estructuras fundamentales del juego ligadas en una serie: el juego de ejercicio, los juegos simbólicos y los juegos con reglas. Todos ellos se parecen en que son formas conductuales en las que predomina la asimilación; su diferencia estriba en que la realidad, en cada etapa de desarrollo, es asimilada según distintos esquemas.<sup>19</sup>

<b>Periodos desarrollo cognitivo</b>	<b>Tipos de juego</b>
Sensorio-motor  (0-2 años)	Juego ejercicio
Pre-operacional  (2-6 años)	Juego simbólico
Operacional  (7-11 años)	Juego de reglas
Operaciones Formales  (12 →)	Deportes, uso reglas

<sup>19</sup>Cfr. ELKONIN, Daniil B. *Psicología del juego*. Editorial Aprendizaje. 2003 Pág. 129

### **3.1.1 Los juegos de ejercicio.**

Son característicos del *periodo sensorio-motor* (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período.

Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

### **3.1. 2 Los juegos simbólicos**

Son característicos de la *etapa preconceptual* (2-4años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo

fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan.

El niño empieza a “hacer como sí”: Atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados, interpreta escenas increíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante.

En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo.

El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares.

A partir de *la etapa intuitiva*; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente

en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social. El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica. Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.<sup>20</sup>

### **3. 1. 3 Los juegos de reglas**

Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. Durante el periodo de siete a once años es cuando, sobre todo, se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos.

Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y

---

<sup>20</sup> Cfr. KAMII, Constance y DE VRIES Rheta. *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. Aprendizaje Visor. 1995 Pág. 20

deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.).<sup>21</sup>

El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado. A través de los juegos de reglas, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

### **3.2 EL JUEGO Y LAS ETAPAS EVOLUTIVAS EN LA CONCEPCIÓN DE HENRI WALLON.**

Henri Wallon, trabajó sobre la evolución psicológica del niño y abrió el camino para múltiples ensayos prácticos en el campo del movimiento y el juego, considera que “...el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras ésta sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas.”<sup>22</sup> Esta cita marca la limitación que imponemos a la actividad espontánea del niño, cuando tratamos de enfocar el juego dentro de los parámetros del pedagógico.

“Wallon realiza la siguiente clasificación de los juegos correlacionándolos con las etapas evolutivas: juegos funcionales, juegos de ficción, juego de adquisición y juego de fabricación.”<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Cfr. KAMII, Constance y DE VRIES Rheta. *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. El juego. Editorial aprendizaje Visor. 1995 Pág.20 y 21.

<sup>22</sup> WALLON, Henri. *La Evolución Psicológica del niño*. Editorial Psique. 1972 Pág.75

<sup>23</sup> ZAPATA, Oscar A. *Juego y aprendizaje escolar*. Perspectiva psicogenética. Editorial PAX. 1989 Pág. 17-18

Los juegos funcionales, se entienden como aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto, y además son movimientos simples, que consiste en extender y doblar los brazos o las piernas, mover los dedos, tocar los objetos, producir ruidos o sonidos. Estos juegos permiten al niño experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos.

Los juegos de ficción cuyo tipo es el juego a las muñecas, el andar a caballo en un palo, intervienen una actividad cuya interpretación es más compleja, pero también más cerca de ciertas definiciones más diferenciadas que han sido propuestas para el juego.

Los juegos de adquisición le permitirán al niño percibir y comprender a los seres humanos y a las cosas que le rodean por medio de sus sentidos y la razón; es todo ojos y oídos, mira, escucha, realiza esfuerzos para percibir y comprender: cosas y seres, escenas, imágenes, relatos y canciones parecen absorberlo totalmente.

Los juegos de fabricación van a producir la síntesis de las anteriores etapas del desarrollo del niño, por medio de estos juegos el niño opera con los objetos y los va a combinar, reunir, y en la medida que se va ejercitando aprende a modificar, transformar y contribuir nuevos objetos o juguetes.

Wallon decía, que existe una progresión funcional que determina la sucesión de las etapas de juego en los procesos evolutivos.

“En efecto, las etapas que sigue el desarrollo del niño están marcadas, cada una de ellas, por la exposición de actividades que parecen, durante cierto tiempo, acapararlo casi totalmente, y cuyos efectos posibles él no se cansa de perseguir. Estas

actividades jalonan su evolución funcional, y algunos de los rasgos de éstas pueden retenerse como pruebas para discernir o medir la aptitud correspondiente”.<sup>24</sup>

El niño repite en sus juegos las impresiones que acaba de vivir, las reproduce y las imita. En el caso de los más pequeños, las imitaciones son las reglas del juego.

### **3.3 MARIA MONTESSORI Y SU PERSPECTIVA DEL JUEGO / TRABAJO**

El método Montessori es una forma distinta de ver la educación. Busca que el niño pueda sacar a luz todas sus potencialidades a través de la interacción con un ambiente preparado, rico en materiales, infraestructura, afecto y respeto.

“El método, es congruente con los hallazgos científicos actuales, en especial de la neurociencia, la que señala que entre los 0 y 6 años los seres humanos forman las estructuras cerebrales fundamentales en donde se sustentará el futuro progreso intelectual y emocional.”<sup>25</sup>

En este modelo educativo, el desarrollo de aprendizajes no tiene límites. Los niños pueden aprender todo cuanto quieran, deseen y necesiten de manera dinámica, entretenida y siempre desde un elemento esencial que es la propia motivación.

El ambiente por su conformación, potencia todas las áreas del desarrollo: las ciencias, las matemáticas, el lenguaje, el arte, el desarrollo motor, entre otros.

Pero a su vez, en igual importancia son partes del fundamento educativo, la convivencia con los otros, las habilidades sociales, el desarrollo de la autoestima,

---

<sup>24</sup> WALLON, Henri. *La Evolución Psicológica del niño*. Editorial Psique. 1972 Pág. 79-80

<sup>25</sup> MATA Uribe Martha Alba. *Autonomía intelectual y emocional del niño preescolar*. Tesis. Universidad Pedagógica Nacional. 1995 Pág. 7

los hábitos de orden, perseverancia, concentración, amor por el trabajo, autonomía, liderazgo, entre muchos más.

Esta propuesta educativa, aparte de los incuestionables alcances en el ámbito cognitivo, es como lo dijera la misma Doctora Montessori: “una educación para la vida”.<sup>26</sup>

Montessori, se preocupa por estimular el desarrollo integral de la personalidad del niño de forma tal que le permita llegar a la adultez como una persona creadora, madura y feliz; el camino para lograr sus fines se plantea a través de la educación.

Montessori habló de "trabajo", más que de juegos de imaginación, lo cual era el contacto con la realidad, la actividad constructora; concibe el juego como un factor para el desenvolvimiento de los sentidos y de las facultades intelectuales. Para ella existe un vínculo muy estrecho entre el juego y el trabajo. Admitió el papel de la imaginación en la instrucción de los niños de siete a doce años, convencida de que ésta constituye la fuerza más grande de esta edad. Sin embargo eliminó de su sistema (para niños de la escuela maternal) las fábulas, las historias imaginarias, los centros de interés que atraen a la credulidad y a la fantasía e insistió en que ciertos juguetes de papel simbólico no favorecen al desarrollo normal. Concibió el simbolismo como el resultado de una imaginación desenfrenada que puede conducir a la confusión mental y propiciar ilusiones en el espíritu infantil.<sup>27</sup>

El niño enriquece sus conocimientos a partir de experiencias surgidas de la realidad, dejando de imaginarse cosas que no pueden obtener. Por tanto, la imaginación

---

<sup>26</sup> MONTESSORI, María. *El niño, el secreto de la infancia*. Editorial Diana. 2003 Pág. 35

<sup>27</sup> ZAPATA, Oscar A. *Juego y aprendizaje escolar*. Perspectiva psicogenética. Editorial PAX 1989 Pág. 28

creadora debe partir de lo real, así el espíritu infantil reconstruirá un mundo correspondiente a la realidad.

Montessori no se opuso al hecho de que el desarrollo de la imaginación sea favorable, únicamente no admitió que el método utilizado pretenda que el niño viva un mundo ficticio, desvinculado del mundo real.

Con relación al trabajo y al juego, afirma que no es posible que el juego libre y desorganizado constituya el fundamento de una educación intelectual y plantea la efectividad del trabajo infantil en contacto con la realidad, lo que permitirá al niño desarrollar su inteligencia y partir de bases sólidas y concretas porque la actividad del niño se organiza y su interés se despierta con un material elaborado científicamente y presentado de manera sistemática. Por tanto, el juego representa una actividad sin objetivo, el trabajo, a su vez, el medio por el cual el niño desarrolla su personalidad.

#### ***3.4 LA EDUCACION POR EL JUEGO – TRABAJO Y EL TRABAJO – JUEGO: METODO FREINET***

Freinet hace énfasis en el desarrollo de la persona como individuo respetando su ciclo natural, lo que llevó a cabo en su propia escuela. "Para Freinet, los individuos poseen un potencial de vida: Tomo la vida –dice- en su movimiento, sin prejuizar de

su origen ni de sus fines. El individuo es impulsado por su propia naturaleza a recorrer su ciclo normal de vida, a realizar su destino".<sup>28</sup>

En este aspecto, Freinet está influido por el vitalismo filosófico de H. Bergson. Pero el creador de la Escuela Moderna hace de este vitalismo naturalista un estilo de vida. Así, por ejemplo, fomentó las prácticas naturistas en su escuela de Vence, basadas en la higiene natural y en un programa dietético. En todas estas cuestiones, se nos revela el perfil idealista, ascético y rigorista de Freinet, que desarrolló su labor bajo la consigna de una ética muy exigente.

"Otro de los argumentos importantes de la pedagogía Freinet se refiere al trabajo o, mejor, al trabajo-juego. Con este doble concepto, Freinet resalta el carácter libre, creativo y auto gratificante del trabajo. Freinet critica la pedagogía del juego, en la cual éste se entiende como un sucedáneo de la actividad seria e importante. Para Freinet, juego y trabajo son dos funciones naturales de la especie humana, tendentes a satisfacer las necesidades vitales surgidas de la lucha por la existencia, aunque para el trabajo posee un componente social que no está tan presente en el juego."<sup>29</sup>

Pero Freinet, critica a la pedagogía del juego como juego y al contrario, refuerza que el educando debe sentirse feliz y curioso por su aprendizaje el cual se debe desarrollar logrando una armonía entre el trabajo y la vida. Afirma que el juego es para él una actividad lúdica motivacional y concluye que a través de actividades que le interesen (juego) se puede desarrollar la actividad futura del adulto.

---

<sup>28</sup> GONZÁLEZ, Monteagudo José. *Freinet: su contexto y su pensamiento*. Revista Kikiriki del Movimiento Cooperativo Escuela Popular Cooperación Educativa Número 40 <http://quadersdigitals.net/articles/kikiriki.htm> ( 18 de mayo de 2004)

<sup>29</sup> *Universidad Francisco de Paula Santander- Colombia. Departamento de Pedagogía, Andragogía, comunicación y multimedios*. <http://bari.ufps.edu.co/dptos/dppedand/freinet.htm> ( 18 de mayo de 2004)

Freinet entiende que la alegría del trabajo es esencialmente vital, y más vital que el juego; considera que si se le ofrecen al niño actividades que le interesen profundamente, que le entusiasmen y movilicen enteramente, ese es el camino de la verdadera educación, esta es la razón de llamar a tales juegos: juegos-trabajo, a fin de marcar sus relaciones y fundamentos con la actividad adulta denominada trabajo. Freinet va a definir que:

"El juego-trabajo no sería, pues, más que un paliativo instintivo a la impotencia en el que el niño se encuentra para satisfacer una necesidad imperativa. A falta de un trabajo verdadero, del trabajo-juego, el niño organiza un juego-trabajo que tiene todas las características del segundo, con algo menos, sin embargo, de esta espiritualidad superior que se deriva del sentimiento de la utilidad social del trabajo, que eleva al individuo a la dignidad de su eminente condición."<sup>30</sup>

Los educadores se han preocupado por el placer eufórico que logra el juego, pero han denominado el impulso de adaptación y liberación que contiene; Freinet entiende que lo esencial de la actividad del juego en el niño, es su dinamismo y creatividad.

"El niño juega y juega más que el adulto porque hay en él un potencial de vida que lo inclina a buscar una amplitud mayor de reacciones: grita de buena gana, en vez de hablar, corre sin cesar en vez de caminar y luego cae profundamente dormido, con la cucharada de sopa en la boca, y nada lo despertará sino hasta la mañana siguiente. La actividad que le permiten o le toleran los hombres y los elementos no basta a gastar la totalidad de ese potencial de vida; necesita un derivativo que no puede imaginar completamente y que se contenta con copiar de la actividad de los adultos adaptándola a su medida".<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> FREINET, Celestin. *La educación por el trabajo*. Editorial Fondo de Cultura Económica. De México. 1971 Pág. 168-169

<sup>31</sup> Ibidem. Pág. 131

Por lo tanto, en el trabajo puede incorporarse la alegría vital que contiene el juego, en la medida que se les ofrezca a los niños actividades que le interesen.

Es razón de que los juego-trabajo responden a lograr las necesidades esenciales del niño, que estas actividades Juego-trabajo satisfacen todos los requerimientos primordiales de los individuos: libera y canaliza la energía fisiológica y el potencial psíquico que buscan naturalmente un empleo; tiene un fin subconsciente: asegurar una vida lo más completa posible y defenderla y perpetuarla; ofrece, en fin, una extraordinaria amplitud de sensaciones.

Su característica, en efecto, no es en modo alguno la alegría sino el esfuerzo y el trabajo, a los que acompaña la fatiga, los temores, el miedo, la sorpresa, los descubrimientos y una preciosa experiencia. Por su origen mismo, sigue siendo casi siempre colectivo; traduce, sobre todo, esa exasperación congénita del deseo de poder.

"En un mundo que no está ni concebido ni preparado en función de la juventud, el juego-trabajo es el elemento constitutivo de la organización empírica del universo infantil, organización en la cual la invención no tiene más que un sitio reducido, ya que el niño encuentra mucho más cómodo, como lo hace el adulto, utilizar copiosamente algunos moldes imperfectos, o menos experimentados, cuyo uso responde a las necesidades profundas del momento".<sup>32</sup>

En la naturaleza del individuo, siendo niño o adulto, está implícita la necesidad de copiar modales y actitudes del ambiente que lo rodea, obteniendo así el carácter que lo define.

---

<sup>32</sup> Ibidem Pág. 138

**3.5 CUADROS COMPARATIVOS DE LOS METODOS DE JEAN PIAGET Y HENRY WALLON CONTRA LOS METODOS DE MARIA MONTESSORI Y CELESTIN FREINET.**

En el siguiente cuadro se hace una comparación del punto de vista de Piaget y Wallon con respecto a ver el juego como una evolución o desarrollo normal del niño.

<b><u>Jean Piaget</u></b>	<b><u>Henri Wallon</u></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los juegos son formas conductuales donde se genera la asimilación.</li> <li>▪ Dependiendo el desarrollo cognitivo del niño se dan los juegos</li> <li>▪ Los niños repiten todos los movimientos por puro placer</li> <li>▪ El niño hace la representación de un objeto por otro.</li> <li>▪ Interpreta y simula acontecimientos imaginarios.</li> <li>▪ Por medio del juego tienen acceso a los acontecimientos del pasado.</li> <li>▪ Desarrollan un pensamiento intuitivo por medio del pensamiento con imágenes que conducen al inicio de la lógica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El juego permite percibir y comprender todo lo que les rodea.</li> <li>▪ Dependiendo los procesos evolutivos del niño hay etapas de juegos.</li> <li>▪ Por medio del juego repiten los sucesos más representativos que acaban de vivir.</li> <li>▪ Las imitaciones es lo único accesible para ellos.</li> </ul>

Por otra parte Montessori y Freinet sostienen que el juego se puede desarrollar dentro de un marco escolarizado por medio del trabajo.

<b><u>Maria Montessori.</u></b>	<b><u>Celestin Freinet</u></b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Por medio del juego el niño puede sacar sus potencialidades.</li> <li>▪ Sustenta el futuro del progreso intelectual y emocional.</li> <li>▪ El desarrollo de aprendizaje no tiene límites.</li> <li>▪ El juego forma parte fundamental en el ámbito educativo.</li> <li>▪ Fomenta la convivencia con otros niños.</li> <li>▪ El desarrollo de la autoestima.</li> <li>▪ Amor por el trabajo.</li> <li>▪ Se preocupa por estimular el desarrollo integral de la personalidad.</li> <li>▪ El trabajo más que juegos de imaginación.</li> <li>▪ No esta de acuerdo a utilizar la imaginación para vincular al mundo real.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hace énfasis al desarrollo de la personalidad como ciclo natural.</li> <li>▪ El niño es impulsado por su propia naturaleza.</li> <li>▪ Resalta el carácter libre y creativo del trabajo.</li> <li>▪ Critica la pedagogía del juego.</li> <li>▪ El niño debe desarrollar una armonía entre trabajo y la vida.</li> <li>▪ Juego-trabajo son dos funciones naturales del niño.</li> <li>▪ La alegría del trabajo es esencialmente más vital que el juego.</li> <li>▪ Las actividades del juego-trabajo satisfacen los requerimientos de los niños.</li> </ul>

## **CAPÍTULO 4**

### **IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DEL NIÑO**

#### **4.1 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ETAPA PREESCOLAR**

“¿Qué es el juego para el niño? Muchos adultos creen que es una actividad sin importancia, llegando algunos padres a pensar que se les debe prohibir, pues le roba tiempo para estudiar u otras actividades que los adultos consideran de más valor. A medida que el niño crece, debe compartir sus juegos con otras actividades, propias de su edad, pero nunca con sacrificio de sus necesidades, de jugar. Jugando el niño desarrolla infinidad de actividades musculares, desarrolla su cuerpo, y lo que es más importante, desarrolla su mente y su imaginación.”<sup>33</sup>

El juego infantil es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos es el educativo. Con el juego el niño pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, y como transformarlo, desarrolla su creatividad, y le da la posibilidad de abrirse a los demás.

El juego cumple un papel muy importante en el desarrollo emocional de la personalidad de cada niño. Tanto en la escuela como en el ámbito familiar los niños emplean parte de su tiempo en jugar y lo hacen según sus edades y preferencias, individualmente o en grupo, dirigidos por personas mayores o libremente, con una intencionalidad pedagógica en algunos casos o en algunos otros simplemente con intencionalidad lúdica y de relación espontánea con los demás, pero en todos los casos implica una maduración de la personalidad del niño.

---

<sup>33</sup> NAGERA, Pérez Humberto. *Educación y desarrollo emocional del niño*. 2a. edición. Ediciones científicas LA PRENSA MEDICA MEXICANAS, S. A. de C.V. 1990 Pág. 73

El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico. Es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias.

El juego puede ayudar a los niños a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran en la escuela. Además, contribuye al modo en que los niños se ven a sí mismos. Mientras juegan, resuelven problemas confusos y perturbadores de índole social, emocional e intelectual; encuentran nuevas soluciones e ideas y experimentan el sentido de poder, el cual surge de tener el control y de imaginar cosas por sí solos (algo que los niños suelen no lograr en la vida real). Esto los ayuda a desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje: descubrir cómo funcionan algunos problemas interesantes y a resolverlos de manera creativa.

El juego es un proceso dinámico y diverso. Tiene un gran poder socializante pues ayuda al niño a salir de sí mismo, a respetar las reglas que hacen posible una convivencia pacífica, a compartir y a cuidar su entorno. Asimismo, el juego individual de cada niño evoluciona y cambia a medida que el niño madura y adquiere experiencia y destreza. Varía entre los niños de acuerdo a la edad, las experiencias, el ambiente familiar y la disposición individual.

La Educación Preescolar no consiste en transmitir contenidos al niño para que éste los aprenda como fruto de esa transmisión, sino en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y desarrollarse.

La educadora debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y su desarrollo, teniendo un carácter realmente constructivo en la medida en que es a través de la acción y la experimentación que el niño exprese sus intereses y motivaciones y, por otro lado, descubre propiedades de los objetos, relaciones, etc. Se conoce que la forma de actividad esencial del niño sano consiste en el juego. Jugando, el niño toma conciencia de lo real, se implica en la acción, elabora su razonamiento y su juicio.

Existen diferentes tipos de juegos que favorecen el desarrollo emocional del niño como son los juegos de afirmación, de seguridad y confianza, de cooperación, de resolución de problemas, de participación e integración. Sin embargo, los resultados de estos juegos pueden variar dependiendo de cada maestro.

**Los juegos de afirmación**, son aquellos juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto internos (auto concepto, capacidades,...) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales,...). Tratan a veces de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal y no verbal, potenciando la aceptación de todos en el grupo. Otras de favorecer la conciencia de grupo. Estos juegos enmarcan a veces situaciones de un relativo enfrentamiento, cuyo objetivo no es la competición sino favorecer la capacidad de resistencia frente a las presiones exteriores y la manipulación, y valorar la capacidad de respuesta a una situación hostil.

Los objetivos específicos para favorecer este tipo de juegos son:

- Favorecer la seguridad en sí mismo y del grupo.
- Ayudar a formar un Auto concepto positivo.
- Valorar las cualidades y limitaciones de cada uno en su justa medida.
- Potenciar la aceptación de todos.
- Aprender a comunicarnos a través de lenguajes no verbales.

**Los juegos de seguridad y confianza**, ayudan para cuando un niño en la escuela o en casa no se sienta en confianza, con seguridad afectiva, no sea escuchado y no se le reconozca como individuo.

Los niños tienen sus necesidades afectivas propias, su personalidad, su pasado, su ritmo de vida. Aún sin perder de vista la colectividad, las intervenciones del adulto deben ser individualizadas y dar a cada niño, la sensación de una presencia generadora de confianza y seguridad. Cuánto más pequeños son los niños, en mayor grado consideran al educador o al psicólogo como el recurso supremo en caso de una dificultad grave de un conflicto importante.

Para que exista un clima de seguridad afectiva, se requiere una seguridad material y física. Es necesario que los niños conozcan a todos los adultos del preescolar por su nombre, el lugar en que se encuentran de ordinario.

También se requiere que cuenten con puntos de referencia sobre el espacio y que haya tomado posesión del aula, del centro, del grupo escolar, de los alrededores, conquistas que comienzan en la sección de los pequeños y se precisan más tarde. Proporcionan a los niños una libertad de desplazamiento satisfactoria, que les asegura una buena autonomía.

Los juegos de confianza, ineludiblemente van unidos a los juegos de afirmación porque constituyen el siguiente paso para fortalecer la vida del grupo.

Los objetivos generales de este tipo de juegos son:

- Favorecer la confianza en uno mismo y en el grupo
- Desarrollar aspectos relacionales alternativos, tanto con los miembros del grupo como con su entorno
- Crear un ambiente de sociabilidad y apoyo mutuo.

**Los juegos de cooperación** son los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo. Pretenden que todos/as tengan posibilidades de participar, y en todo caso, de no hacer de la exclusión/discriminación el punto central del juego

Evitan el estereotipo del "buen" o "mal" jugador, en cuanto que todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades.

Los objetivos generales de este juego son:

- Desarrollar estrategias de juego que impliquen cooperación.
- Sensibilizar sobre la dinámica, cooperación - competición.
- Poner en evidencia la premisa de que, para jugar y divertirse, hay que competir.
- Fomentar la participación de todos creando una sensación de comunidad.

**Los juegos de resolución de problemas** son los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas. Unos hacen hincapié

en el análisis de situaciones conflictivas, otros en los problemas de comunicación en el conflicto, en las relaciones poder/sumisión, en la toma de conciencia del punto de vista de los otros. etc. Aportan a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa.

Los objetivos generales de este tipo de juegos son:

- Enseñar al niño a identificar y definir el problema.
- A reunir información desde su propia perspectiva, incluyendo opiniones, hechos e información desconocidos.
- Considerar estrategias alternativas, incluyendo lo que se puede hacer o decir y qué obstáculos se puede encontrar.
- Que evalúen las consecuencias y los resultados, incluyendo la manera de decidir entre varias elecciones posibles y anticipar qué ocurrirá en respuesta a palabras o acciones específicas.

**Los juegos de participación** provocarán que paulatinamente el niño preescolar descubra la alegría y satisfacción de trabajar en conjunto lo que, gradualmente, lo llevará a la descentración y le permitirá tomar en cuenta los puntos de vista de los demás.

**El juego de integración**, supone que es el niño diferente el que debe integrarse a la escuela, contando con las adecuaciones necesarias a su condición educativa. El concepto de escuela está definido como una Institución organizada para el niño típico.

Los objetivos generales de este tipo de juegos son:

- Conocer los nombres de los de más niños del salón.
- Crear un ambiente de participación y distinción.
- Favorecer la comunicación activa.

#### **4.2 EL JUEGO DENTRO DE LA EDUCACION PREESCOLAR**

El Programa de Educación Preescolar de la Secretaría de Educación Pública (SEP) establece que en cada una de las actividades se debe de utilizar cómo base diferentes tipos de juegos, la mayoría de las actividades tocan aspectos afectivos y emocionales del niño en la etapa preescolar.

“En la educación preescolar una de las prácticas más comunes para la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que éste, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos de acuerdo con las competencias que los niños deben desarrollar”<sup>34</sup>

También, en este programa, se planifican las unidades a tratar durante los tres años del preescolar, las cuales mencionan que tipo de dinámica se pueden manejar dependiendo del tema que se expondrá y todas estas actividades, dinámicas y juegos hacen alusión al desarrollo del área afectivo-emocional del niño.<sup>35</sup>

Asimismo, menciona que en esta etapa se desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral y equilibrado del niño. La existencia del nivel preescolar como espacio educativo y de convivencia permite que muchos niños tengan oportunidad

---

<sup>34</sup> *Programa de Educación Preescolar*. Ediciones 2004, Pág. 36

<sup>35</sup> RÍOS, Rosa María, BERNAL, Elizabeth, y SANTANA, Deyanira. *Programa de educación preescolar*. Libro 2 Planificación por unidades. 1981. SEP

de comunicarse y relacionarse con los demás, así como de participar y asumir, dentro del trabajo, responsabilidades más amplias y variadas en el hogar.

En las escuelas de nivel preescolar se promueve la socialización y la afectividad entre los niños, gracias a la uso del juego se puede mejorar sus características de convivencia como el ser tolerante, lo cual contribuye de manera más firme al desarrollo pleno de los niños. Sólo con el juego el niño podría lograr o cumplir perfectamente sus funciones sociales, como la de compensar carencias familiares, y fortalecer su desenvolvimiento educativo, social y afectivo de los niños.

El programa de educación preescolar considera al desarrollo infantil como un proceso total en el área afectiva. Para llevar a cabo este método es necesario definir los proyectos a partir de las fuentes de experiencia del niño consolidando una organización de juegos y actividades que en forma global que responda al desarrollo afectivo, intelectual, físico y social del niño.

Por lo anterior, es importante que se organicen las actividades de modo tal que favorezcan las formas cooperativas y la integración entre los niños. Se deben valorar como primordiales al juego, la creatividad y la expresión libre del niño, respetar el derecho a las diferencias de cada uno, así como realizar evaluaciones desde un punto de vista cualitativo; esto como proceso permanente para obtener información sobre el desarrollo de las acciones educativas, los logros y los obstáculos.

Dentro de estas actividades el maestro es considerado como guía, promotor, orientador y coordinador del proceso educativo quien propicia el aprendizaje y el

desarrollo de las capacidades de los niños. Los maestros pueden utilizar al juego como un método más eficaz para dar a conocer o reforzar un conocimiento.

Por otro lado, la mayoría de las escuelas públicas, las cuales utilizan este programa, se enfocan más hacia las tres áreas que desarrollan el lado físico, social y emocional que hacia la que desarrolla el aspecto intelectual del niño.

En estas escuelas reconocen al juego como instrumento para hacer más dinámica la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo en el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, y construye y se apropia de normas.

De la misma forma, la escuela reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear, de generar significados, afectos, visiones del futuro, así como nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, dentro de los entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

En la mayoría de las escuelas privadas también se utiliza el actual programa de educación preescolar, sin embargo, aún con los juegos, pueden hacer a un lado el área afectivo-emocional enfocándose de tiempo completo a desarrollar el área cognitiva, el área psicomotora y el área social con base en la competencia, elogiando y calificando mejor al ganador, pero olvidando y calificando bajo al perdedor.

Es necesario encausar en la educación preescolar el juego de manera que el niño desarrolle seguridad afectiva y confianza en sus capacidades, y que al mismo tiempo estimule su curiosidad, desarrolle formas sensibles de relación con la naturaleza esto a fin de que se prepare para el cuidado de la vida en sus diversas manifestaciones, para que al final el niño logre su socialización a través del trabajo en grupo, fomente formas de expresión creativa, y se acerque al campo del arte y la cultura

Es así que en la actualidad existen las dos mismas vertientes dentro del plan personal de los maestros o educadores quienes están dando una importancia poco equilibrante al manejo del juego para cada una de las áreas (cognitiva, psicomotor, afectiva-emocional y social); sin tomar en cuenta que con la ayuda de esta herramienta se pueden desarrollar las cuatro áreas del desarrollo completo del niño.

La maestra puede ocupar un rol dentro del juego pero será cada vez más secundario, a medida que los niños van tendiendo conocimiento de cómo jugar. Desde su rol ella puede proponer o sugerir situaciones que enriquezcan la esfera lúdica, promover las relaciones entre los niños, canalizar sus iniciativas.

#### **4.3 EJEMPLOS DE JUEGOS QUE EN LA ETAPA PREESCOLAR FAVORECEN EL DESARROLLO AFECTIVO - EMOCIONAL DEL NIÑO.**

##### **LAS LANCHAS**<sup>36</sup>

PARTICIPANTES: Grupo de 15 niños a partir de 4 años

---

<sup>36</sup> ANDERSON, Lisa. *Juegos para grupos pequeños*. Juegos creadores de ambiente, Ediciones CCI América Latina 2003, Pág. 21

## DESARROLLO

Se tiran en el piso, dispersas, hojas de papel periódico y al grupo se le dice que están en un barco que ha empezado a hundirse y que esas hojas de papel representan lanchas en el mar, que se van a salvar según la orden que se dé. La orden es la siguiente: "Las lanchas se salvan con 4." Los participantes tienen que pararse en las hojas de papel de 4 en 4 participantes, los participantes tratarán de no salirse del periódico, los niños que no hayan encontrado lugar en las "lanchas" irán saliendo del juego. El número de salvados variará según la orden que dé el que dirige el juego.

## VARIANTES

Las "lanchas" (hojas de papel) se pueden ir cortando a la mitad o en cuartos cada que se da una nueva orden, a manera de que quepan menos participantes en ellos.

El objetivo de este juego es que el niño tenga confianza y seguridad en todos sus compañeros para que no lo tiren de la lancha. Otro objetivo es el de cooperación y participación, para decidir como se van a acomodar y no caerse de la lancha. Y un último objetivo puede ser de integración ya que si no se conocen los niños, esta es una manera fácil y divertida para interactuar con sus compañeros.

## MÉTODO

En este juego se puede emplear el método de Montessori debido a que alienta la convivencia con los niños, desarrolla su creatividad al solucionar cómo quedarse parado en las hojas de papel o de periódico.

## **VIAJE A LAS MONTAÑAS<sup>37</sup>**

### PARTICIPANTES

Adulto y grupo de 15 niños de 4 a 6 años.

### DESARROLLO

Se propone a los niños: “Vamos hacer un viaje difícil a las montañas. Este viaje es peligroso, porque hasta ahora nadie ha podido llegar a este lugar. ¿Qué vamos a llevar? ¿En qué vamos a viajar? Mientras viajamos, han empezado los problemas. ¿Qué les puede pasar? Vamos a pensar como arreglar ese problema”. Y así progresivamente hasta llegar a la cumbre de la montaña para acampar.

### VARIANTE

Pueden viajar a través del mar en busca de un tesoro, pueden ir al espacio para descubrir nuevos planetas, etc.

En este juego se puede lograr que el niño confronte a sus miedos e intente resolver los problemas que se le puedan presentar tanto en el juego como en su vida cotidiana.

### MÉTODO

En este juego se puede manejar el método de Henri Wallon ya que le permite al niño percibir y comprender todo lo que le rodea desde el momento en que tiene que imaginar cómo sería su vida en las montañas.

---

<sup>37</sup>DE VILA, Gladis B. y MULLER, Marina. *Manual de juegos para los pequeños*. De 6 meses a 6 años. Editorial Bonum. 1997 Pág. 124

## **EL MIRÓN**

### **PARTICIPANTES**

Adulto y grupo de 15 niños de 4 a 6 años

### **DESARROLLO**

Se elige a un niño para que sea “el mirón”. El mirón dirá de un niño que se encuentre en el grupo: “Yo miro a un niño con cabello de color...” (Dirá el color del cabello, ojos, ropa, etc.). Cada uno a su vez, los demás niños procuraran adivinar de que niño se trata. El primero que acierte se convertirá en “el mirón”.

### **VARIANTES**

Jueguen al “mirón” nombrando la letra con que empieza el nombre del niño.

El objetivo de este juego consiste en que el niño conozca e identifique a sus compañeros dentro del salón. Es necesaria la participación y la cooperación grupal.

### **MÉTODO**

En el desarrollo de este juego se maneja el método de Jean Piaget debido a que durante este juego se estimula al niño a que desarrolle su área cognitiva, e interprete y simule acontecimientos imaginarios en el instante en que identifica a quien se está describiendo.

## **LA BRUJA DE LOS COLORES**<sup>38</sup>

### PARTICIPANTES

Grupo de 10 de niño de 4 a 6 años

### DESARROLLO

Una niña se va a esconder (esa es la bruja) y los otros se ponen un color, el que ellos quieran. Viene la Bruja y, por ejemplo, dice: el rojo, y si no lo hay todos dicen: no hay; o por ejemplo dice: el verde, y si lo hay pues el que tiene el color verde sale a correr y tiene que volver a su sitio sin que la Bruja lo atrape. Si la Bruja atrapa al niño o a la niña del color que dijo éste se queda de Bruja.

### VARIANTE

En vez de utilizar colores se pueden utilizar números, letras, animales y todo lo que se le pueda imaginar el niño.

El objetivo de este juego es que al mismo tiempo que el niño aprenda los colores puede obtenerse una integración grupal además de interacción cercana con sus compañeros y así lograr una mejor comunicación y cooperación entre ellos.

### MÈTODO

El método que se maneja en este juego es el de Celestin Freinet ya que maneja el trabajo en el aprendizaje del niño a través del juego puesto que tiene que saber los colores para poder jugar es una técnica totalmente dinámica por medio de la cual se aprenderá los colores con facilidad.

---

<sup>38</sup> *Los juegos infantiles en escolar.* (20 de noviembre de 2006)

## **CONCLUSIONES**

Al término de esta investigación en torno a la influencia del juego sobre el desarrollo emocional del niño a nivel preescolar, se llegó a las siguientes conclusiones:

La actividad lúdica satisface plenamente las necesidades e intereses infantiles; es la tendencia primordial de los niños en edad preescolar, por lo que es considerada como un elemento de suma importancia para el proceso enseñanza – aprendizaje en esta etapa.

La psicología y la pedagogía le han dado mucha importancia a los juegos debido a que les permite percibir el desarrollo motriz, afectivo, social y cognitivo del niño.

El desarrollo de la personalidad humana se realiza gradualmente, el niño pasa por diferentes etapas, en cada una de ellas se van realizando conquistas. El dominio de los movimientos del cuerpo, la manipulación de los objetos, el descubrimiento de su propia persona, el descubrimiento del mundo natural y espacial, la expresión de sus sentimientos, entre otras. El niño está adquiriendo nociones constantemente y muchas de ellas, por medio de los juegos que realiza.

El juego desarrolla todas las áreas del individuo, es decir, el área social, la afectiva-emocional, la psicomotora, y la cognitiva, esto se logra a través de juegos específicos con los que se desenvuelve cada una de estas áreas, sin embargo, aun cuando todos los juegos son aptos para desarrollar el total de las áreas antes mencionadas, es dependiendo del enfoque que el docente establezca en el juego el área que desarrollará un tanto más que a las otras áreas.

El niño tiene necesidad de que le reafirmen el afecto, por tal motivo el juego debe servir, para la extensión de ideas, sentimientos, y estados de ánimo.

La relación afectiva entre el niño y el docente es fundamental, ya que uno de los principales temores del niño es la separación de su familia, al integrarse a un ambiente escolar para interrelacionarse con otros niños, por esto es importante que el docente le ofrezca puntos de apoyo para expresar sus sentimientos.

Es por todo lo anterior que el juego es muy importante en la enseñanza que se le impartirá al niño, puesto que es más fácil para él aprender un nuevo número, una letra, una palabra e inclusive una operación matemática, a base de juegos. Puesto que con experiencias vivenciales, tanto niños como adultos, pueden recordar mejor lo que se aprendió.

Cuando el niño juega está alegre, se ríe, canta, en fin realiza una serie de actividades y manifiestan su felicidad. En este trabajo se mostraron algunos juegos que desarrollan todo lo anterior, sin embargo, muchos juegos donde, que no están peleados con el aprendizaje y desarrollo emocional del niño, y de hecho es recomendable tenerlos en cuenta dentro de los métodos de enseñanza

De esta manera se concluye que es válido el empleo del juego como instrumento para promover un buen desarrollo emocional para los niños en la etapa preescolar, ya que con base en las características propias de esta edad, la actividad lúdica se constituye en el medio más eficaz para educar al niño.

Es elemental señalar que todas las áreas del desarrollo son igual de importantes y es por esto mismo que existe la necesidad de una mejor adaptación de los planes de estudio, por parte de las escuelas y maestros. Es necesario utilizar al juego

como una herramienta de perfeccionamiento de las cuatro áreas del desarrollo integral y no como una herramienta de perfeccionamiento de sólo alguna de ellas que al mismo tiempo puede ser una herramienta inhibidora de otras.

Por lo establecido anteriormente, es importante que tanto las escuelas junto con los maestros se pongan de acuerdo para desarrollar con eficacia y mejorar los planes ya estipulados por la SEP, obteniendo así un mejor equilibrio en el desarrollo integral del niño sin alguna clase de carencia o vacío dentro de este.

## **BIBLIOGRAFIA**

- ANDERSON, Lisa. *Juegos para grupos pequeños*. Juegos creadores de ambiente. Ediciones CCI América Latina, México, 2003
- BRITTON, Lesley. *Jugar y aprender. El método Montessori. Guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años*. Paidós, Barcelona, 2000.
- CASTILLO, Cebrian Cristina. *Educación preescolar, Métodos, técnicas y organización*. Ediciones Ceac. 1991
- DE VILA, Gladis B. y MÜLLER, Marina. *Manual de juegos para los más pequeños. De 6 meses a 6 años*. 9na edición, Bonum, 1997.
- *Enciclopedia de la educación preescolar. Fundamentos pedagógicos. Psicología educativa y diferencial*. Editorial Santillana, 1990.
- *Enciclopedia psicopedagógica. Pedagogía y Psicología*. Editorial océano. Barcelona 2001
- ELKONIN, Daniil B. *Psicología del juego*. Editorial Aprendizaje, Madrid, 2003.
- FELDMAN, Jean R. *Manual de juegos y actividades para preescolar*. Trillas, México, 2004.
- FREINET, Celestin. *La educación por el trabajo*. Fondo de Cultura Económica de México, México, 1971.
- GALLEGO Ortega, José Luis. *Educación infantil*. 2 da edición. ALJIBE. Malagaña, España, 1998.
- HETZER, Hildegard. *El juego y los juguetes*. Kapelusz, Buenos Aires, 1978.

- HURLOCK, Elizabeth B. *Desarrollo del niño*. 2da edición. McGRAW-HILL, México, 2000
- JARES, Xesus R. *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos de cooperación*. CCS, Madrid, 2000.
- KAMII, Constance y DE VRIES Rheta. *La teoría de Piaget y la educación preescolar. El juego*, Aprendizaje Visor, Madrid, 1995.
- MATA Uribe Martha Alba. *Autonomía intelectual y emocional del niño preescolar*. Tesis. Universidad Pedagógica Nacional. Hgo. Del Parral, Chih, 1995.
- MONTESSORI, María. *El niño, el secreto de la infancia*. Diana, México, 2003.
- MUSSEN, Paul H., CONGER, John j., KAGAN, Jerome. *Desarrollo de la personalidad en el niño. Los años preescolares*. Trillas, México, 1971.
- NAGERA, Pérez Humberto. *Educación y desarrollo emocional del niño*. 2a. edición, La prensa medica mexicanas, S. A. de C.V., México, 1990.
- PAPALIA D. y OLDS S. *Psicología del desarrollo*. McGRAW-HILL, México, 2005
- *Pedagogía y psicología infantil*. Biblioteca práctica para padres y educadores, Cultura. Madrid, 1992.
- PIAGET, Jean. *Seis estudios de psicología*. 3ra edición. Ariel, Barcelona, 1995.
- PIAGET, Jean. *Estudios de psicología genética*. EMECÉ Editores, Buenos Aires, 1972.

- RÍOS, Rosa María, BERNAL, Elizabeth, y SANTANA, Deyanira. *Programa de educación preescolar. Libro II Planificación por unidades*. SEP, 1981
- RÜSSEL, Arnulf. *El juego de los niños*. Biblioteca de Pedagogía. Herder, Barcelona, 1985.
- SHAPIRO, Lawrence E. *La inteligencia emocional de los niños*. Javier Vargas Editor, México, 2000.
- TOESCA, Y. *El niño de 2 a 10 años*. Editorial Visor, Madrid, 1987.
- WALLON, Henry. *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil*. Serie Aprendizaje, Editorial Visor, Madrid, 1987.
- WALLON, Henri. *La Evolución Psicológica del niño*. Psique, Buenos Aires, 1972.
- ZAPATA, Oscar A. *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética*. PAX MÉXICO, México, 1989.

## **FUENTES ELECTRONICAS**

- *Educación*. [www.espaciologopedico.com](http://www.espaciologopedico.com) (18 de Julio de 2005)
- Educación Inicial Organización y Perspectivas del Nivel Inicial en Iberoamérica <http://www.campusoei.org/observatorio/organizacion.htm> (12 de junio de 2006)

- *El juego y el juguete en la educación infantil.* [www.aefj.es](http://www.aefj.es) (5 de abril de 2005)
- GONZÁLEZ, Monteagudo José. “*Freinet: su contexto y su pensamiento*”. *Revista Kikiriki del Movimiento Cooperativo Escuela Popular Cooperación Educativa Número 40*  
<http://www.quadernsdigitals.net/articles/kikiriki/.htm> (18 de mayo de 2004)
- *Juego, juguetes y desarrollo infantil.* [www.sepanmas.sepbcgs.gob.mx](http://www.sepanmas.sepbcgs.gob.mx)  
(31 de marzo de 2005)
- Los juegos en escolar. <http://guindo.pntic.mec.es/dar0000/verde> (11 de octubre de 2006).
- *Teorías de Piaget.* <http://www.monografias.com> (10 de febrero de 2005)
- *Universidad Francisco de Paula Santander- Colombia. Departamento de Pedagogía, Andragogía, comunicación y multimedia.*  
<http://bari.ufps.edu.co/dptos/dppedand/freinet.htm> (18 de mayo de 2004).