



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 094 D.F. CENTRO

PROYECTO DE INNOVACIÓN

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA BÁSICA PARA EL DESARROLLO
INTEGRAL DEL NIÑO PREESCOLAR**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PLAN 94**

**P R E S E N T A :
VERÓNICA JIMÉNEZ GUZMÁN**

MÉXICO, D.F. ENERO 2009

Dedicatorias.

A Dios por haberme dado la dicha de vivir y ser la persona que soy.

*A mis padres: **ALFREDO Y ROSALBA** con todo mi amor, cariño y respeto, quienes han sido mi apoyo y que en los momentos difíciles me han sacado adelante y por los cimientos que me han dado han hecho de mí lo que ahora soy.*

*A ti amor mío: **GABRIEL** por tu apoyo, por tu paciencia, por tu cariño y sobre todo por tu amor y dedicación y que en momentos difíciles has presente dándome la fuerza necesaria para salir adelante.*

INDICE.

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I Jardín de niños “Rosario Castellanos” Una mirada hacia la innovación, el juego y el desarrollo integral del niños preescolar	5
El niño y su desarrollo dentro de la comunidad	5
Influencia de la familia en el desarrollo del niño	7
Jardín de niños “Rosario Castellanos Una mirada hacía la innovación, el juego y el desarrollo integral del niños preescolar	9
El juego: como construcción del conocimiento y del desarrollo del niño	21
CAPITULO II El juego: una alternativa en la educación	23
El juego a través del tiempo y su impacto en la educación	26
El juego y su importancia en el desarrollo del niño	28
El juego y su importancia en la educación preescolar	34
Desarrollo del juego entre padres e hijos	37
El juego y la socialización de los niños en el Jardín	42
El desarrollo del niño y su juego desde la perspectiva de Jean Piaget	47
El juego y el desarrollo dentro del aula	52
La actividad lúdica una perspectiva hacia el aprendizaje y la socialización	53
El juego en el pensamiento y en el lenguaje	54
El juego y sus dones según Froebel	57
Aspectos que mejora el juego	61
Juego y aprendizaje	61
El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños	63
CAPITULO III El juego como estrategia básica para el desarrollo integral del niño	65
Política educativa	65
El juego como estrategia básica para el desarrollo integral del niño preescolar	77
Objetivo	78
Estrategias	78
Actividades	79
Situaciones Didácticas	80
CAPITULO IV La innovación en la práctica docente y el juego	107
CONCLUSIONES	113
BIBLIOGRAFÍA	120

INTRODUCCIÓN

En este trabajo analizaré la problemática que dentro de mi práctica he venido observando a lo largo de mi experiencia y que para mi es de suma importancia, ya que a través de esta problemática (el juego) se logra un buen desarrollo integral del niño. Por lo que se analizarán varios aspectos o ámbitos que son relevantes, los cuales también influyen en la educación y desarrollo de nuestros niños.

La problemática que abordaré en este proyecto de innovación será ***el juego como estrategia básica para el desarrollo integral del niño preescolar.***

El juego es una actividad nata de los animales y de los seres humanos. Para los animales representa el desarrollo de los instintos en su adaptación del mundo que les rodea, mientras que para los seres humanos el juego adquiere un papel muy importante para el desarrollo social, intelectual y físico.

El juego cubre necesidades que el niño preescolar requiere, ya que en sus juegos el niño integra aspectos de la realidad que aún no comprende; la manipulación de objetos le ayuda a descubrir algunas cualidades y posibilidades que aumentan su conocimiento; así mismo el juego pone en práctica las reglas y normas sociales y es a través de estas experiencias que el niño alcanza los componentes de la autonomía, la cual es importante para la convivencia humana.

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia, un ejemplo de lo cual puede encontrarse en las actividades deportivas.

Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva "pérdida de tiempo" propia de la infancia. Se valora en cambio, la importancia de esta actividad para el sano desarrollo de la personalidad infantil. Este cambio de postura se refleja tanto en

la incorporación del juego dentro de las actividades curriculares de la escuela, como en el interés manifestado por numerosos fabricantes de juguetes por dotar de valor educativo a sus materiales, dándoles características didácticas que favorezcan el desarrollo. Los padres, por su parte, buscan cada vez más estas características en los juguetes que adquieren para sus hijos, procurando que se adecuen a las diferentes etapas de desarrollo y estimulen la creatividad infantil.

En el CAPITULO I ***Jardín de niños “Rosario Castellanos”, una mirada hacia la innovación, el juego y el desarrollo integral del niño preescolar*** se incluirán aspectos, que conforman una información importante para poder ubicar el lugar en donde se esta desarrollando la problemática, pues sin estos datos no se tendrá una idea clara de que características tiene el medio que rodea al centro escolar y que de alguna manera impactan a esta problemática.

Además se describen aspectos que también son de importancia para la problemática y que son el punto de partida para identificar el objeto de estudio donde se pretende innovar, así mismo, la practica docente que se desempeña tenga relevancia en el desarrollo integral del niño preescolar y estos son: la comunidad, la familia los cuales definitivamente son aspectos que tienen una fuerza importante en el desarrollo del niño ya que de estos nacen los primeros conocimientos que el niño va adquiriendo y comienza a tener experiencias que le explican su mundo. También se analizarán los aspectos de: escuela y aula donde también se destacan importantes experiencias que los niños van adquiriendo en la etapa escolar, así como los vínculos y los procesos de aprendizaje que se establecen entre los agentes involucrados (padres de familia, docente, alumnos). Lo anteriormente escrito ha sido con base a un diagnostico pedagógico que ha surgido por la necesidad de analizar la práctica docente desempeñada.

Por lo cual, en el CAPITULO II ***El juego: una alternativa en la educación*** se abordará la fundamentación teórica que me permitirá sustentar este proyecto de innovación, desde el punto de vista psicológico, pedagógico y sociocultural, cuyos datos me servirán para realizar las propuestas y estrategias que utilizaré

para que mi practica docente pueda ser innovadora. También las ideas que fundamentan la relación que debe existir entre teoría y práctica. Se destacará el papel que juega la “actividad fundamental” en el desarrollo de la personalidad infantil y específicamente el juego de roles en la etapa preescolar, definiendo la posición que asume la educación preescolar. Hablar de teoría es hablar de un sistema de ideas, de conceptos acerca de los fenómenos o de una esfera de la realidad. En el concepto pedagógico, la teoría es un sistema de ideas, de conceptos acerca de la educación. La práctica pedagógica es la concreción de un sistema de ideas, su manifestación en un sistema de acciones y relaciones que tienen lugar en la institución, o fuera de ella, para cumplir los objetivos de la educación. Así, la teoría educativa es una forma de concebir la educación, y la práctica educativa es la forma de aplicarla, de concretarla. Parece entonces muy evidente que haya una estrecha relación entre teoría y práctica, y que debe haber coherencia entre ambas. Pero este vínculo es con frecuencia ignorado y una razón de esto puede ser, por ejemplo, la insuficiente elaboración de una teoría desde el punto de vista pedagógico; otras veces, aunque se haya esclarecido esa instrumentación, puede suceder que los encargados de aplicarla no hayan profundizado suficientemente en ella. Es decir, que con frecuencia, aún conociendo la teoría, perdemos el rumbo de la práctica. Existen múltiples teorías educativas, puede decirse que, en última instancia, cada una responde a una concepción de la relación entre la educación y el desarrollo. Para unas, la educación debe esperar a que el desarrollo ocurra; para otras, es un proceso donde ambos ocurren simultáneamente; para otros, la educación antecede y guía el desarrollo. Cada enfoque tiene una forma particular de concebir la práctica pedagógica. La teoría pedagógica parte de un enfoque histórico cultural, sobre la base de las ideas de Vigotsky y por ello proyectamos nuestra práctica teniendo como premisa el carácter rector de la educación en su relación con el desarrollo. Partir del enfoque histórico cultural es, fundamentalmente, adoptar una posición humanista y optimista: la personalidad no es innata, su formación y desarrollo se encuentran íntimamente ligados a las experiencias educativas y culturales en general que el individuo recibe, el hombre es educable. Reconocer el papel

rector de la educación es, por tanto, una posición de compromiso para el educador pues representa la influencia más calificada para iniciar la formación de la personalidad. Siguiendo el enfoque histórico cultural, la personalidad se forma y el proceso de su formación ocurre desde que el niño nace y continúa hasta llegar a la edad adulta; su formación tiene lugar en las diferentes actividades que el individuo realiza y en las relaciones que mantiene con sus semejantes, prácticamente desde el nacimiento, en la comunicación que a partir de ellas establece.

Es importante destacar que en el CAPITULO III ***El juego como estrategia básica para el desarrollo integral del niño preescolar*** los puntos a abordar serán algunos fragmentos de documentos que son destacables para poder tener una metodología y una fundamentación jurídica o normativa; entre los cuales se encuentran, el Artículo Tercero de la Constitución Política de México y algunos otros documentos que respaldan la Ley Educativa de nuestro país. Estos documentos nos darán a grandes rasgos una idea de lo que, a lo largo de la historia de esta República se ha avanzado y reformado en todo lo referente a educación, como por ejemplo: los planes y programas, la capacitación magisterial, etc. También se integran el o los objetivos que se pretenden alcanzar durante el desarrollo del proyecto, así como, las estrategias que ayudaran a poder dar seguimiento al discurso que se ha venido manejando “el desarrollo integral del niño a través del juego” donde las actividades que se aplicaran durante un determinado tiempo arrojaran resultados y que de esta forma se lograra cubrir con el o los objetivos propuestos para poder realizar las conclusiones que permitirán comprobar lo que cada una de las teorías afirman.

Así mismo en el CAPITULO IV ***La innovación en la práctica docente y el juego*** realizaré la fundamentación práctica del proyecto, donde, registraré los resultados de cada una de las actividades que se planearon en el capítulo anterior, de igual forma se plasmará la manera en que se fueron los procesos que se llevaron a cabo para cada una de las actividades a desarrollar y si fue posible alcanzar los objetivos, además se hará una confrontación con lo que se plasmó en el capítulo dos y el capítulo tres para verificar que todo el proceso de investigación tuvo congruencia.

CAPITULO I

Jardín de niños “Rosario Castellanos”

Una mirada hacia la innovación, el juego y el desarrollo integral del niño preescolar.

*La escuela ha de enseñar a manipular las fuerzas
con que se ha de luchar en la vida.*

José Martí.

La investigación que a continuación se presenta ha sido generada por la inquietud que orillo a la docente a realizar una minuciosa revisión de la práctica desempeñada, por tal motivo toma en cuenta aspectos que impactan su labor y que con base a la información obtenida de las entrevistas realizadas a los padres de familia, en la información (documental, monográfica, testimonial, etc.), se ha podido llegar al siguiente diagnóstico pedagógico de cuatro ámbitos del contexto donde se desenvuelven los alumnos que integran el tercer grado de la etapa preescolar.

El niño y su desarrollo dentro de una comunidad.

La comunidad donde se desenvuelve la práctica docente y la problemática, es una zona urbana que cuenta con todos los servicios de urbanización cuyas familias pertenecen a la clase media y un nivel cultural medio.

Esta comunidad esta ubicada en la Colonia Portales que pertenece a la Delegación Benito Juárez.

Y en esta comunidad las problemáticas que se presenta con mayor frecuencia son:

El desempleo, las adicciones, el vandalismo y la violencia que actualmente afecta a la comunidad son factores que sin duda impactan a la práctica docente que se esta realizando; pues si algún padre de familia se queda sin trabajo el niño no puede asistir a la escuela ya que no cuenta con los recursos necesarios para cubrir los gastos que genera la misma, por tanto en muchos casos la mejor salida es el refugio en el mundo de las adicciones y el vandalismo perturba el desarrollo sano de un niños ya que muchas de las

pandillas que se han formado en la colonia son menores de 15 años y por lo tanto no juegan de manera normal ya que sus mentes están ocupadas en como tienen que planear su próximo golpe.

Cabe mencionar que el desempleo se ha incrementado, pues no hay oportunidades para la gente joven o a las personas con cierta edad, en ocasiones las vacantes que existen no son remuneradas adecuadamente, esto a pesar de que la delegación a realizado campañas de acción social para abatir esta situación.

Ante esta circunstancia las personas se han visto obligadas a cubrir sus necesidades dedicándose al comercio ambulante y de esta manera adueñándose de las calles y que a su vez crea otra situación de molestia, pues la basura generada por toda esa actividad también ocupa un lugar en la calles.

Dentro de la investigación la docente ha observado que la desintegración familiar también ha favorecido para que los niños se inicien en las adicciones y en el vandalismo.

Los espacios deportivos, las áreas verdes y los parques han sido invadidos por las nuevas construcciones de conjuntos habitacionales que han sido creadas y aprobadas por la propia delegación en toda la colonia, esto sin duda alguna reduce los espacios de juego para los niños de la comunidad. El parque que aun es conservado por los habitantes es el de "los venados", donde por lo regular las familias se reúnen los días domingos para pasar un día en familia, sin embargo no todas las familias tienen la oportunidad de ir al parque pues implica un gasto extra para su presupuesto.

Los deportivos que aún existen y que están cerca de la zona de trabajo de la docente se encuentran en mal estado ya que no hay quien se preocupe por el mantenimiento del inmueble, a pesar de ello prestan su espacio; lo que si es observable que quienes hacen uso de ellos son jóvenes adolescentes, y en ocasiones los niños más pequeños también van a jugar en compañía de sus padres. Otros deportivos son invadidos por personas drogadictas, borrachas o por bandas delincuentes, y esto hace que los niños no se acerquen a estos espacios de esparcimiento.

Por lo tanto, los niños tratan de jugar en departamentos de pequeñas dimensiones o en patios que no son adecuados para que ellos puedan jugar de manera libre, ya que los espacios que están destinados a los niños han ido desapareciendo.

Estas son algunas de las problemáticas que afectan a la comunidad que rodea a la institución escolar.

Influencia de la familia en el desarrollo del niño.

Las familias que integran esta comunidad también presentan problemas, mismos que influyen en el currículo oculto de la escuela, ya que, se hace notar en las actitudes de los alumnos dentro y fuera del aula.

La sociedad actual se encuentra inmersa en una gran falta de valores y que es causante de muchos desajustes que se han generado en el mundo y este problema desde luego que ha llegado a la comunidad donde la docente desempeña su labor. La repercusión de esta falta de valores en el campo educativo es sin duda alguna observable en el desarrollo que los niños tienen, ya que a pesar de que los niños juegan sus intereses son otros.

La desintegración familiar es sin duda alguna un factor que ha influido en el niño pues al no tener una figura ya sea materna o paterna su concepto de familia cambia y desde luego que la percepción que tienen del mundo es diferente a la de un niño que crece dentro de un núcleo familiar estable. Este fenómeno social ha repercutido en el desarrollo de los niños. Por tal motivo, los padres deben de explicar lo que sucede de manera que los niños puedan comprender la situación sin llegar a un ambiente de violencia.

Sin embargo, en ocasiones una de las tantas causas de la desintegración familiar es la violencia intrafamiliar que afecta a las familias donde los niños son los que más sufren ante este hecho, pues son más susceptibles a este tipo de actitudes; para ello existen centros de atención que se dedican a ayudar a las personas afectadas por estos actos, estos centros psicológicos prestan sus servicios sin costo alguno dentro de la delegación. Es también observable como se perturba el desarrollo normal de un niño, ya que las huellas que este

maltrato son creadas en el niño pueden ser muy difíciles de borrar y son un obstáculo para que un niño crezca psicológica y emocionalmente sano.

El desempleo y los bajos ingresos que afectan a las familias es sin duda un factor que también impactan en el niño, pues al no cubrirse las necesidades básicas de los hijos, el desarrollo físico, emocional e intelectual no será el mismo que el de un niño que tiene una mejor posición económica. Ante esta situación los padres comienzan a buscar alternativas para que puedan resolver sus problemas económicos y poder dar una mejor vida a sus hijos.

Por otro lado, cuando los padres cuentan con un empleo las jornadas laborales son exhaustivas por ambos padres, pues se ven en la necesidad de hacer uso de guarderías o incluso de contratar niñeras para que se hagan cargo de los niños lo que origina una falta de atención a los hijos por parte de los padres. Esa ausencia genera en los niños un desconocimiento total de límites, pues al estar al cuidado de otra persona los niños tienden hacer lo que ellos quieran y sin que les digan algo, se tornan berrinchudos, rebeldes y si a esto se le suma el consentimiento de los padres, pues creen que compensan su ausencia de esta manera, ya que confunden el amor de padres con el consentimiento, tratan de llenar ese vacío comprándoles juguetes caros y dándoles todo lo que ellos pidan, creyendo que esa es la forma de educar a un niño.

La investigación que la docente ha venido realizando le ha dado una visión más amplia sobre como son las familias que conviven con ella en la escuela y ha podido observar como es muy fácil caer en los extremos así como, las jornadas de trabajo son exhaustivas y no tienen el tiempo suficiente para cuidar a los hijos, las madres de familia que no tienen un trabajo fuera de casa tienen a caer en la sobreprotección de los hijos, lo cual hace que los niños se desarrollen en un ambiente de inseguridad en ellos mismos y de dependencia a los padres. Sin dudad alguna este factor es común en hijos únicos o cuando es el primer hijo y que los padres sin tener la intención de afectarlos lo hacen pues los niños se acostumbran que alguien siempre los este cuidando y a vivir a expensas de alguien, esta situación que algunos niños viven en el núcleo familiar les afecta de manera considerable pues los niños crecen con una

inseguridad tal que no les permite llegar a tomar decisiones, lo que puede llegar a convertirse en una limitante en el transcurso de su vida.

En la actualidad es común observar que las familias mexicanas han modificado su alimentación debido a la influencia que los medios de comunicación han ejercido sobre ellas. Es usual ver que los padres lleven a sus hijos a lugares de comida rápida ya que en dichos lugares existen áreas donde hay juegos, pocos son los padres que toman consciencia de que la alimentación de sus hijos debe ser lo más sana posible, pues al ingerir comida chatarra lo único que provocan son serios problemas de salud y lo cual afecta de manera considerable al desarrollo físico e intelectual de los niños.

La falta de hábitos de higiene que algunas familias tienen representa un factor de rechazo ante la sociedad. Este factor no es general, pues no todas las familias carecen de hábitos de higiene.

Cabe señalar que los factores que la docente ha explicado están latentes dentro de su labor por lo que era necesario explicar cada uno de ellos. Los problemas antes mencionados no generalizan a toda la comunidad y a las familias que investiga la docente son únicamente sucesos que impactan e el desarrollo del niño y a la práctica educativa que la profesora ejerce.

Jardín de niños “Rosario Castellanos”

Una mirada hacia la innovación, el juego y el desarrollo integral del niño preescolar.

El jardín de niños “Rosario Castellanos”, donde la docente trabaja actualmente esta ubicado en la Colonia Portales, demarcación de la Delegación Benito Juárez, tiene una matrícula de 65 niños, distribuidos en cinco aulas, patio de recreación, baños de niños y niñas, juegos, alberca, areneros y salón de áreas múltiples.

La estructura de la escuela, hablando administrativamente esta formada por una dirección, una subdirección, docentes y personal de intendencia.

El perfil de las docentes que laboran en esta institución escolar se ha determinado a partir de la experiencia, ya que, el personal directivo tiene una formación normalista y que acaba de obtener el título en Educación Preescolar

por medio de un examen de conocimientos generales avalado por Ceneval, en el caso de la profesora que se encuentra en el primer grado de jardín cuenta con la Licenciatura de Educación Preescolar, la docente que atiende el segundo grado de preescolar cursó la Licenciatura en Educación en la UPN y por último la profesora que se encarga del grupo de tercer grado tiene la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación y tomo un curso de nivelación en la SEP, lo cual le permite estar frente a grupo únicamente en el nivel preescolar.

La gestión escolar es adecuada y el personal docente se desempeña profesional y eficientemente; sin embargo, se enfrentan a la siguiente problemática:

Falta de apoyo del directivo hacia las labores docentes. Esta situación es una limitante para el desarrollo de la labor docente ya que el área directiva no permite que las docentes propongan e innoven su forma de trabajo. Ya que muchas de las actividades que se realizan se hacen por tradición y no es posible modificar esas actividades. Por ejemplo, las pastorelas que se presentan cada año no han tenido modificación alguna desde hace 39 años, pues los diálogos son los mismos de cada año, la trama de cada una de las escenas es igual, la música no cambia, la escenografía. Y cada año se presenta lo mismo y no es permitido que las docentes propongan otras pastorelas, otra forma de acomodar a los niños, otras canciones, otra música, otra manera de organizar el evento o por lo menos modificar algunos diálogos que tienen palabras difíciles de pronunciar para los niños pero el directivo no lo permite.

Las barreras comunicativas entre el personal docente y directivo se han ido generando debido a la situación anterior ya que no es posible el poder modificar algunas costumbres que se tienen, por lo que las docentes tratan de respetar las órdenes que la dirección emite.

Al no tener libertad en el área de trabajo y ante la presión que emite la dirección hay ocasiones que las maestras se tornan intolerantes con sus alumnos y en el caso de docente cuando comienza a observar que esta

ejerciendo su autoridad trata de modificar su actitud para que los niños no sientan esa represión.

Sin duda alguna la falta de material didáctico representa un obstáculo para las docentes pues hay veces que tiene que ellas comprar los materiales adecuados para que los alumnos puedan manipular esos recursos que les serán significativos. Sin embargo hay veces que la mesa directiva compra los materiales didácticos que se requieren pero aun así no son suficientes para cubrir las necesidades. La docente hace uso de materiales de rehuso para que los alumnos puedan manipular otro tipo de recursos.

La excesiva carga académica que se crea tanto en las docentes como en los alumnos es sumamente agotadora ya que en los días que se trabaja con libros y cuadernos representa una práctica pesada y aburrida para los niños.

El distanciamiento entre docentes y padres de familia se ha generado debido a que ellos tienen jornadas laborales que no les permiten asistir a la escuela cuando se solicita su presencia y en algunos casos no hay compromiso de los padres de familia para acudir a las firmas de boletas o juntas y muchos menos existe una cooperación social de los mismos. Una de las estrategias que se emplea es que en el cuaderno de tareas se les comunica de todo lo que sucede con sus hijos y aun mandándoles la información a veces ni los leen por lo que argumentan no estar enterados de los que esta sucediendo con la educación de sus hijos.

Al inicio del curso escolar se determinan los grados que cada maestra va tener a su cargo, así como las comisiones y proyectos que cada una va desempeñar y los días de guardia que se tendrán.

También se organiza la forma de trabajo que durante todo el ciclo escolar se llevará acabo, todo esto la dirección de la escuela lo estipula para que se tenga un ambiente de organización y las actividades que se realicen no sean sin valor alguno y signifique tiempo perdido o lo más grave que se interrumpa el desarrollo del niño dentro de la escuela. La docente describe como es esta organización en los siguientes párrafos.

La organización que en general tiene la escuela para las clases como por ejemplo: inglés, computación, música, natación y educación física está por horarios y días, en el caso de la clase música solamente son dos días a la semana y cada grupo tiene derecho a media hora de clase, así mismo con la clase de educación física, mientras que las clases de inglés son de una hora diariamente y para la clase de computación el horario es de un día a la semana de una hora, mientras que las clases de natación son solo los viernes después de las once de la mañana (estas clases las toman solo los grupos de segundo y tercer grado).

Para las ceremonias especiales la organización se torna de manera diferente ya que se les da el nombre de “proyecto” y se distribuyen a cada una de las maestras (cada mes se realizan estas ceremonias) la maestra que tenga el proyecto del mes debe organizar las actividades que se van realizar por ejemplo: el proyecto del “día de muertos” la maestra encargada del proyecto indica a las demás compañeras que les toca traer para la ofrenda (esto se les pide a los padres de familia), también indica la forma en que se adornará la escuela y los salones, también indica la maestra de música que canciones cantará cada grupo y la forma en que deben de vestir se par ese día, así mismo, organizará la convivencia que es posterior a las actividades de los niños. Este es un ejemplo de cómo trabaja la docente que presenta el “proyecto”.

Todos los lunes como es costumbre en todas las escuelas se realizan los honores a la bandera y los niños pasan a prometerle algo a la bandera como por ejemplo: que van a comer bien, que van a obedecer a sus papas o sus maestras, que van a cuidar sus hermanitos, etc.

Los recreos se organizan de media hora por grupo primero salen los niños de kinder uno, después los de segundo y al último los de tercer grado, durante los recreos los niños únicamente se dedican a jugar ya sea en el arenero, en las resbaladillas, en las casitas de plástico, en el carrusel o con las bicicletas o carritos esto es de martes a jueves y los lunes juegan con sus juguetes que traen de su casa; los viernes los niños de segundo y tercero no tienen recreo

ya que tiene su clase de natación. Durante este lapso de tiempo las docentes tienen que vigilar que los niños no tengan algún accidente o que no se pelen, sin embargo hay ocasiones que las docentes se dedican a poner tareas o a marcar cuadernos y descuidan a los niños por realizar otras actividades, ya que no tiene el tiempo suficiente para realizar en otro momento lo cual esta aprobado por la dirección de la escuela.

La actitud que las docentes tienen es en ocasiones autoritaria, cabe destacar que no siempre es así ya que los días que se trabajan con situaciones didácticas no se puede mostrar esta actitud.

La docente preocupada por una innovación en su práctica docente hace una minuciosa revisión sobre su trabajo, por lo que explica como es el proceso de enseñanza aprendizaje dentro de su aula.

El aula donde desarrolla la práctica docente esta dividida por áreas, las cuales son: área de pintura, área de artísticas o manualidades, área de construcción, área de representación o dramatización y área de conocimientos científicos; también, el aula cuenta con una biblioteca; a través de estas áreas se puede dar un desarrollo integral del alumno, y donde se toma un elemento muy importante para que se cumpla dicho desarrollo y que es el juego.

Actualmente los diecinueve alumnos que conforman el grupo del primer grado del jardín, presentan diferentes características que hacen de ellos unas personas únicas e irrepetibles.

Dentro del aula, el desenvolvimiento de los niños puede variar, ya que, algunos de ellos, manifiestan actitudes como reflejo de los problemas que les afectan en casa, y por ende repercute en su aprendizaje.

Las problemáticas que más se han presentado dentro de este ámbito son las siguientes:

Problemas de lenguaje. Los problemas de lenguaje que han sido detectados no se generalizan en todos los niños, pues únicamente son 3 niños que no hablan de manera correcta, ya que aun utilizan monosílabos que no tienen coherencia o simplemente señalan las cosas que quieren. Esto es un poco

preocupante ya que por la edad que tiene su lenguaje debería ser más fluido y con coherencia y no simples palabras que no tienen conectores.

Falta de adaptación al medio escolar. Hay niños que a estas alturas aun les cuesta trabajo el adaptarse a la vida escolar, pues son niños que vienen de un ambiente sumamente afectivo y que esto cae en el consentimiento por parte de los padres.

Egocentrismo. En la etapa preescolar es evidente esta característica que el niño presente , pues dentro del circulo familiar es el centro de atención; cuando el niño se enfrenta a una realidad de que no es el la única persona que existe y que ahora tiene que compartir con otros el cariño del adulto (maestra) entra en conflicto. Sin embargo esta etapa es progresiva y la superará.

Incumplimiento de tareas. Hay ocasiones que los niños llegan sin realizar las actividades extras que se envían a casa los padres se disculpan con un sin fin de excusas, se han implementa do estrategias para solucionar esto.

Falta de hábitos higiénicos y nutricionales. Este aspecto se ha trabajado con los padres para que se tomen las medidas adecuadas antes de llegar aun problema grave por el bien de los niños.

Atención dispersa. Los niños tienden a dispersarse con cualquier motivo, sin embrago se ha tratado lo mas posible para que las actividades sean del agrado del niño para evitar esto.

Falta de interés. Es importante destacar que los niños no muestran interés cuando las actividades los obligan a estar sentados en su silla realizando planas, ya que los limita en su movimiento.

Problemas de motricidad fina y gruesa. Estos problemas son muy frecuentes de esta etapa escolar, sin embargo se ha estado trabajando para que se favorezcan sus habilidades.

La apatía es muy común en los niños a todas las actividades que impliquen utilizar cuadernos y realizar planas lo cual son situaciones aburridas, por lo que la docente tiene que buscar diversas estrategias para que estas actividades no se de desagrado

La falta de material didáctico para las actividades a pesar de que se trabaja en áreas no es suficiente el material o las instalaciones. Pero se adecuan a la que tienen.

No saben poner límites a sus actos. La educación que ha recibido en casa ha sido de manera liberal “hazlo que quieras, pero no me molestes”, es importante poner los límites para que los niños puedan respetar las normas existentes.

Falta de organización para realizar actividades. Hay ocasiones que las actividades ya están estructuradas pero si la dirección no esta de acuerdo realiza cambios muy drásticos en el momento de su ejecución, esto provoca un desequilibrio que no permite que los hechos se realicen como ya estaba organizado.

No saber comprender las indicaciones para realizar actividades. Hay momentos en que la docente no es clara al dar alguna indicación y los niños llegan a comprender lo que ella les comunica. La docente reconoce que no es culpa de los niños sino que ella no analizó a fondo la actividad que esta realizando por lo tanto no es comprensible al dar las indicaciones para que los niños realicen de manera correcta la actividad. Al percatarse de esta situación la docente ha tratado de ser más comprensible al dar indicaciones.

Los horarios extenuantes que rigen dos de la semana son tediosos para los niños ya que las actividades son extremadamente dirigidas y no se le permite al niño que pueda realizar algún juego ya que no hay tiempo para jugar, pues deben de realizar actividades en el cuaderno y en el libro.

La docente ha observado que dentro del área de trabajo (aula) las relaciones que se generan son de la siguiente manera:

La relación entre padres y alumnos es muy complicada en ocasiones ya que no todos los padres se comprometen con la educación de sus hijos debido al ritmo de vida que llevan (la maestra toma en cuenta los horarios de trabajo que los padres tienen, esto reduce el tiempo para que puedan ser atendidos por ellos), por lo contrario, también, ha observado que algunos padres si están comprometidos con la educación de los alumnos y se involucran con los intereses de los niños.

La docente considera que esta relación es de gran apoyo para ella ya que el ambiente generado entre padre e hijo es de mayor confianza que con la maestra de hecho hay que destacar que las primeras experiencias que el niño tiene son en casa de ahí la razón de ser de los conocimientos previos de los cuales partimos para el niño continué su desarrollo intelectual, físico, psicológico, etc.,

Respecto a la relación maestro alumno, la docente dice que es una relación muy estrecha, ya que hay lazos muy fuertes entre estos sujetos, pues sino existe alguno de ellos no se podría desarrollar un ambiente de confianza. Además que esta relación se da en todo el tiempo escolar ya que en ocasiones alumno es apegado a la docente y en otras situaciones no lo son. La docente considera que esta relación debe ser de dinamismo, entusiasmo, de emprendimiento y no caer en el autoritarismo.

La docente se encuentra en comunicación con sus alumnos desde que entran a la escuela, simplemente desde el saludo inicial cuando llegan de la mano de sus padres y después continúa cuando se da la bienvenida con una canción, continuando con una breve plática que se realiza para saber en estado de ánimo vienen y saber que sucesos importantes o relevantes que para el niño hayan sido relevantes; después de esto la maestra organiza muy rápidamente a los niños para que ellos hagan su planeación y partir de ella para el trabajo del día (la planeación que la maestra hace e conjunta con la que los niños realizan, pues ella no es la que impone las actividades de todo el día), los niños se organizan en equipos eligiendo a su representante (el cual tienen la obligación de indicar ala maestra lo que suceda en su equipo, sin embargo tiene que resolver algunos de los conflictos que se susciten); ellos mismos dicen a que equipo se van y se dividen por áreas, ya que no todos pueden estar en una sola área y ellos deciden si se van al área de construcción, de dramatización o representación, de pintura, etc., a estos equipos se les llama grupo pequeño; uno de los grupos pequeños es elegido para que ese día trabaje con la maestra y es ese el momento en que la maestra proponle tema y las actividades que van a realizar, ella proporciona el material adecuado para que los niños puedan trabajar; mientras que la maestra se encuentra con ese

grupo pequeño los demás están en el área elegida, pero esto no quiere decir que se desatienda del resto del grupo, ya que esta en constante observación y que esto le sirve para que ella pueda planear y tomar en cuenta los intereses de los niños, todo esto se lleva a cabo por tiempos, pues se tiene que contemplar las demás actividades como por ejemplo: la clase de música (donde la docente también interviene de manera directa), la clase de educación física, el recreo.

Cuando se termina el trabajo de los grupos pequeños se sale al recreo donde el juego es libre (el recreo es también por horarios para que no estén todos los grupos al mismo tiempo en el patio), la docente tienen que tener una gran capacidad de observación ya que cualquier acto relevante lo debe de anotar en una pequeñas hojas de colores que después lo tiene que plasmar en el cuaderno de observaciones, los niños en ese momento se reúnen para comer el lunch que lleven después juegan con los juguetes del arenero o en los juegos que la escuela tiene también hacen uso del juego simbólico donde desarrollan roles que para ellos son importantes.

Después del recreo la docente y sus alumnos regresan al salón para realizar una asamblea donde se evalúan las actividades que cada grupo haya hecho y exponen los conflictos a los que se hayan enfrentado, así como explican la solución que le dieron o la conclusión que llegaron y para finalizar realizan la asamblea final donde el grupo que trabajo con la maestra exponen sus experiencias. Cada uno de los grupos pequeños se van rotando para la maestra tenga la oportunidad de trabajar, observar y tener un contacto más estrecho con sus alumnos. Esta forma de trabajo la docente la realiza tres veces por semana, mientras que los otros dos días son actividades dirigidas donde se puede observar una práctica tradicional por el tipo de trabajo que se lleva. Por ejemplo: la jornada laboral se inicia con un saludo, después se realizan ejercicios musculares en el cuaderno de cuadro grande y en el de doble raya estos ejercicios los realizan para que tengan un buen proceso previo para la adquisición de la lectoescritura, las actividades continúan con la clase de inglés, después de esto viene el lunch y el recreo donde nuevamente el juego se da de manera libre utilizando los juegos de la escuela o los areneros o bien

juguetes que pueden traer de casa, una vez terminado el recreo se continúan las actividades se trabaja en el libro donde se ponen en juego los conocimientos previos que el niño y de ese modo favorecer capacidades y habilidades, posteriormente utilizan el cuaderno donde se topan con ejercicios que van a servir para continuar reforzando el objetivo que un principio tiene la docente, este objetivo es tomado de las actividades del libro, por último se realizan el cierre del día donde la docente propone realizar un repaso sobre las actividades que hicieron y poder detectar si algún niño no comprendió lo que estaba haciendo y la docente refuerce ese tema, cantan la canción de despedida y se retiran de la escuela.

Todas estas actividades la docente también las planea por tiempos ya que tiene que dar lugar a las clases de educación física y música.

Otra de las relaciones que se pueden observar en el proceso educativo es la de alumno-alumno. Después de que la docente ha analizado los procesos que dentro de la escuela se presentan considera que esta relación que se manifiesta entre los alumnos es de suma importancia, ya que se ha dado cuenta que ella no es la que tiene el conocimiento total y que los niños son únicamente receptores de ese conocimiento. La maestra considera que este tipo de relación que da entre iguales, es muy constante pues entre ellos se ayudan cuando no entienden las indicaciones que la maestra les da. La maestra destaca que esta relación es enriquecedora para los alumnos, ya que el aprendizaje que se genera es tan importante como el que se da entre la relación maestro-alumno. La docente considera que es importante observar el momento en que se presenta este tipo de aprendizaje para que sea una base importante para observar en que tiene que poner más atención para reforzar el aprendizaje. En ocasiones, esta relación puede ocasionar conflictos entre compañeros ya que puede darse algún tipo de agresión.

Existe otro vínculo y es considerado por la docente como uno de los más difíciles (maestro-padre de familia), ya que debe de tener mucho tacto para poder expresarse sobre las conductas y actitudes que los niños tienen dentro de la escuela, también es importante para la docente el decir que hay actos

buenos, el reconocer los puntos buenos de los niños es importante para los padres ya se comienzan a interesar mas por apoyar a la docente. La docente tiene que valerse de estrategias para que cuando le sea necesario el tratar con los padres sea en un ambiente positivo.

Cabe destacar que cada día la docente realiza lo posible para que la comunicación existente no se pierda y para que el proceso de enseñanza aprendizaje tenga buenos resultados y todo esto por el bien de los niños. Una de las estrategias que la docente utiliza para que exista comunicación con los padres de familia es por medio de la libreta de tareas donde se escriben todos los comentarios que les quiere informar, ya sea sobre las indicaciones para la tarea de ese día, también para recordar sobre algún evento que se aproxime o bien los padres pueden informarle a la maestra sus inquietudes, entre otros; a pesar de que la docente mantiene esta comunicación con los padres se percata continuamente que no los leen y si llegan a hacerlo se les olvida.

Es menester de la docente poner en práctica otras técnicas de comunicación para poder incrementar la atención de los padres de familia.

Esta problemática que existe en el centro escolar nos permite visualizar la problemática que se presentan con frecuencia y de esta manera se hace un análisis de cada uno de estos y dada la imposibilidad para resolverlos, la docente se cuestiona.

¿Qué estrategias emplear para que los niños de nivel preescolar maduren el lenguaje?

¿Cómo promover la socialización de los niños en esta etapa escolar?

¿De qué manera se motiva a los niños para que pongan atención y se les despierte el interés para realizar las actividades?

¿De qué manera se logra esa educación integral que es tan importante para esta etapa?

¿El juego es una de las estrategias más adecuada con la que se puede trabajar para lograr esa educación integral que se pretende en la edad preescolar?

¿Qué papel juegan los aspectos psicológicos y sociales en el desarrollo de niño preescolar?

¿Qué valor tiene el juego en la etapa inicial del desarrollo del niño?

¿De qué manera se estimula al niño para que logre desarrollar sus capacidades y pueda ser competente?

¿Cómo concientizar al personal directivo y a los padres de familia de que el juego es básico para el desarrollo de los niños?

¿Qué medios se deben de utilizar para que se logre favorecer en el niño las diversas competencias que el programa de educación preescolar requiere?

Después de conocer la problemática en la que están inmersos los niños; se deduce que todo esto, obstaculiza el proceso de enseñanza-aprendizaje y por, todo ello, en seguida se expone el planteamiento del porqué se concreta el juego como estrategia para lograr el desarrollo integral del niño en la etapa preescolar.

Cabe destacar que la docente ha revisado de manera precisa su labor dentro del campo educativo por lo que se ha percatado de que debe realizar una investigación teórica para que pueda dar respuestas a los cuestionamientos que se ha planteado, lo cual le será de respaldo para poder realizar las modificaciones necesarias a su labor docente

El juego: como construcción del conocimiento y del desarrollo del niño.

Debido a las incongruencias existentes entre la “teoría” y la “práctica” es de importancia que el juego debe ser eje para que las actividades se realicen de manera congruente a lo que el actual programa actual pide.

Es importante destacar que las exigencias por parte de los padres de familia a que el niño trabaje en libros y cuadernos y evitar que el infante juegue, Por tal motivo se expresa que el juego es un elemento importante para el desarrollo integral del niño.

El juego es necesario e indispensable para el desarrollo de los niños, cabe destacar que desde hace tiempo se ha reconocido su importancia pedagógica.

El juego como objeto de estudio tiene significatividad central para cualquier docente de la educación preescolar, misma que resulta importante dado su valor pedagógico mediante el cual se pueda lograr los objetivos planeados y que favorecerá el desarrollo de aspectos motrices finos y gruesos.

La Educación Preescolar, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar la carencia de recursos didácticos funcionales, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los planteles educativos y, en muchos casos, la desintegración de los padres de familia y problemas biopsicosociales que padecen como consecuencia de la desintegración y violencia intrafamiliar.

En este sentido, es importante que tanto el docente como el representante entiendan, que el juego es una actividad a utilizar, no sólo para entretener al niño, sino que, por el contrario, el juego es una de las estrategias más importantes para el desarrollo del niño.

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosar, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar... En definitiva, jugar. El juego es la principal actividad infantil. Jugar es una necesidad, un impulso vital que empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.

La importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene la actividad, el trabajo para el adulto.

A través de esta investigación se profundizará sobre la importancia del juego como una estrategia básica para el desarrollo integral del niño.

El juego a través de los tiempos ha sido objeto de gran preocupación y estudio. Muchas teorías clásicas del juego a principios de siglo, trataron en su mayoría el significado del mismo, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niño.

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, hasta tal punto que va a influir tanto en su capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante. El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles. Toda la actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los niños de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, etc., que les será posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

CAPITULO II

El juego: una alternativa en la educación

Una persona que no sabe jugar está privada al mismo tiempo de la alegría de hacer y crear, seguramente está mutilada en su capacidad de sentirse viva.

Rosenar y Gorden

El discurso que hasta ahora se ha venido presentado durante esta investigación y que ha sido el punto central de mi práctica docente y que a través de la experiencia que tengo, me propongo a analizar cada una de las teorías que me ayudaran a entender el desarrollo integral del niño.

A continuación realizaré la fundamentación teórica que me dará el sustento necesario para afirmar que el “juego es la herramienta principal para el desarrollo integral que el niño presenta en la infancia”.

El juego es una actividad propia de los animales y de los humanos. Para los primeros representa el desarrollo de los instintos en su adaptación al mundo circundante, en tanto que para los humanos adquiere un papel básico en su desarrollo social, intelectual y físico. Las necesidades del niño preescolar se satisfacen por medio del juego. En sus juegos el niño integra los aspectos de la realidad que le son incomprensibles; al manipular y combinar diferentes objetos descubre cualidades y posibilidades que aumentan su conocimiento; así mismo el niño durante el juego pone en práctica las normas y reglas sociales. Es a través de estas experiencias que el niño alcanza la autonomía, ya que es fundamental para la vida social. Cabe destacar que la educación preescolar parte de la premisa de que el juego es la base para todo el proceso educativo.

El juego es una actividad que responde a motivaciones inconscientes. Estas motivaciones a las cuales los instintos proveen de su energía psíquica, están ligadas a la vida de fantasía y al mundo interno de cada individuo, psicológicamente responde a una necesidad humana tanto de niños como de adultos. El placer logrado sirve para negar sufrimientos y miedos en el ámbito de la realidad externa del yo.

Se entiende al juego como un intento de elaboración de fantasías inconscientes ligadas a los hechos fundamentales de la vida como la lucha generacional, la

rivalidad fraterna, la angustia ante la muerte, la estructuración de la propia identidad a través de los sucesivos procesos de identificación y a las ansiedades ante los procesos de cambio.

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 de acuerdo a ciertas reglas admitidas por todos, que regulan sus posibilidades de acción y sus consecuencias.

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

El juego puede ser considerado:

- a) como instrumento y
- b) como fin en sí mismo.

En el primer supuesto el juego es utilizado como medio para conseguir otros fines, educativos, instructivos, etc..., es la adaptación que utilizan las asignaturas cuando queremos que el aprendizaje sea divertido; pero también está el juego como valor educativo en sí mismo, éste es formativo y se convierte en objetivo dentro de una óptica de cooperación. Cuando el "me aburro" no tenga cabida en nuestro mundo es que habremos aprendido a jugar utilizando cualquier elemento a nuestro alcance.

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otro motivo, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden.

El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

El juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural. Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea inmediatamente después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera- o transcurrido un largo tiempo.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

Para obtener un máximo rendimiento del potencial educativo será necesaria una intervención didáctica consciente y reflexiva encaminada a:

- Permitir el crecimiento y desarrollo global de los niños mientras viven situaciones de placer y diversión.
- Construir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto hacia los demás.
- Propiciar situaciones que supongan un reto, pero un reto superable.
- Evitar que en los juegos siempre destaquen, por su habilidad, las mismas personas: diversificando los juegos dando más importancia al proceso que al resultado final.

- Favorecer la máxima participación y, sobre todo, evitar la eliminación de niños durante el desarrollo del juego, buscando alternativas a esta situación.

El juego a través del tiempo y su impacto en la educación.

La división del proceso de desarrollo del ser humano, en periodos, etapas, estadios delimitados por la cronología aproximada, no se ha realizado arbitrariamente sino que obedece a la manifestación de conductas psíquicas, afectivas y motoras preponderantes en determinados momentos de la vida y que de una u otra forma, están presentes en las personas de diferentes culturas y estratos sociales. Una de las manifestaciones es el juego, al que se le ha considerado de interés para los niños en edad preescolar principalmente.

El juego es una actividad u operación que se ejerce o se realiza sólo con miras en sí misma y, no por el fin a que tiende ni por el resultado que produce.¹

En el transcurso del tiempo, con el avance cultural se sigue especulando sobre la importancia y necesidad del juego humano.

Locke aporta al requerimiento de la libertad para que el juego se de en su plena expresión.²

Juan Jacobo Rousseau, cree en la libertad y creatividad humana, bajo esa concepción filosófica ubica al juego dentro de la misma naturaleza infantil y le concede el valor de ser el medio por el cual el niño conoce el mundo y la sociedad.³

Emmanuel Kant, también a nivel filosófico relaciona el concepto de juego con la actividad estética, y expresa que este produce placer y favorece la salud.⁴

¹ Abbagnano N. y Visal Berghi A. Historia de la Pedagogía; Ing. Jorge Hernández Campos, México F.C.E. 1975, 479 p.

² *Ídem p 484*

³ *Ídem p 484*

⁴ *Ídem p 484*

Jean Paúl Ritcher, considera el juego como: “una actividad seria, fundamental para el niño y reconoce en él, acertadamente los aspectos creadores”.⁵

Por medio del juego afirma el autor, que el niño descubrirá sus alcances, establecerá un orden propio, en una palabra logrará su armonía espiritual.

Los estudiosos antes mencionados manifestaron su concepto de juego únicamente a nivel teórico, pero no lograron transferirlo a un nivel práctico como lo hizo Federico Froebel en el ámbito educativo. El cual define el juego infantil como: “el producto más puro y espiritual del hombre”⁶

Por tal importancia que este pedagogo concede al juego, desarrolla una teoría educativa al organizarlo y sistematizarlo, y dota de actividades y materiales a los que domina “dones” y “ocupaciones”.

Decroly opina que “el juego favorece las asociaciones y las comparaciones mentales, propiciando así el desenvolvimiento de la atención voluntaria a partir de la espontánea. Los juegos realizan la asociación en el niño, pues trae a su mente recuerdos, abstracciones y juicios”.⁷

También opina que el niño se prepara para la vida jugando.

El juego se vale del superhábit de energía disponible del niño y de su estructura hereditaria para favorecer su futura adaptación; facilitándole, juntamente con la curiosidad y la imitación, la adquisición de coordinaciones diversas que le ayudarán a vivir su vida de adulto. Los juegos van a constituir en la educación, una función vital, pues el juego es una actividad que va a servir en el desarrollo de las ocupaciones futuras del niño.

Claparede hace énfasis en el valor pedagógico que el juego tiene y demostró que la actividad lúdica es la que encauza al niño al verdadero trabajo.⁸

La pedagogía moderna y contemporánea ha reconocido al juego un carácter privilegiado de condición o instrumento de la primera educación humana, en tanto que la psicología y antropología le han reconocido una

⁵ *Ídem p 484*

⁶ *Ídem p 484*

⁷ H.Cohen Dorothy, “Como aprenden los niños”, Biblioteca para la actualización del maestro, SEP, p 23

⁸ *Ibíd. p.25*

función biológica y social; esto es, su utilidad a los fines de la conservación del hombre y su adaptación a la sociedad, la estética ha permitido que se le reconozca una analogía con la actividad artística.

El juego y su importancia en el desarrollo del niño.

Son varias las investigaciones en el campo de la psicología y pedagogía infantil, que han emitido diversas teorías sobre la evolución, origen significado y objetivos del juego. Se considera en forma general, que el juego es una característica importante en el desarrollo de la vida del niño. Se atribuye a éste, un papel de alimentador básico para el desarrollo de las actividades y aptitudes, que le preparan para su vida futura. El juego ejercita sus facultades físicas e intelectuales, al mismo tiempo plantea problemas de conducta que implican adaptación social, a la vez que sirve para fijar las funciones recién adquiridas y estimular el crecimiento orgánico y el proceso de mielinización del sistema nervioso. El juego es importante como preparatorio para la adquisición de conceptos, que sirven de estímulos en los procesos de aprendizaje del niño. Puede considerarse el juego, como el camino del proceso del pensamiento. En su proceso de desarrollo, el niño va madurando progresivamente, al pasar por diferentes etapas, como lo ha planteado la psicología evolutiva, para la cual el juego es el dinamismo que contribuye al paso de una etapa a otra. Las actividades lúdicas de los niños, pueden fomentar o desalentar el desarrollo de autonomía, espontaneidad, iniciativa; moldear su expresión y con ello, orientar, preparar al individuo para que participe en las instituciones y las prácticas de su orden social.

Carlota Bühler dice "que al juego se debe la formación de los conceptos y por lo tanto la organización de la vida mental, y -predominio del saber conceptual sobre las imágenes concretas, la función verbal se desarrolla en el niño a la par que su desarrollo general" ⁹

Así, el juego es sobresaliente entre las tendencias infantiles por que es un placer que responde a las necesidades de desenvolvimiento, como una fase activa de adquisición de experiencias y como un interés de satisfacción inmediata.

⁹ Yáñez Ramírez Olivia. *La importancia del juego en el jardín de niños*, México, Universidad Femenina, 1995 p.9 y 10

Puesto que el niño vive en sociedad, será siempre miembro de un grupo con características sociales y culturales propias. "El juego de los niños mantiene viva su historia cultural y social".

A medida que el niño madura con repetidas experiencias no tarda en desear y exigir la presencia de otros niños, para compartir sus juegos. Sirve así mismo para ayudar al niño a identificarse con los papeles sociales que debe representar. Los niños se entregan a juegos que representan papeles de adultos, con los que han tenido relaciones y experiencias importantes, vividas y concretas. Esto se puede explicar en parte por que el llamado Juego dramático del niño preescolar, suele orientarse casi siempre en el -sentido de representar escenas domesticas, por ser lo más cercano a su vida cotidiana. Más tarde los niños en sus juegos imitan a otras personas importantes para ellos, como por ejemplo,-hermanos mayores, médicos y otros que han asumido papeles importantes en el ambiente hogareño del niño. Con sus actividades -recreativas, aprende el niño a dominar e identificarse con di versos papeles sociales y a conocerse a sí mismo y a los demás.

La "Recapitulación", referente al juego, se basa en la noción de que el niño es un eslabón en la cadena evolutiva del animal al hombre y que en su vida embrionaria, pasa por todas las etapas. Algunos de estos períodos que atraviesa el feto humano desde la concepción hasta el nacimiento se parecen al período de evolución de la estructura y conducta que va desde el pez hasta el ser humano. La teoría de la recapitulación consiguió explicar, en forma más detallada el contenido del juego. Las interpretaciones de Freud, sobre la fantasía del juego como proyección y deseos y compuesta en actos y conflictos desagradables con el fin de dominarlos, condujo a técnicas de evolución de la personalidad basadas en la suposición de que el juego y fantasía revelan algo de la propia vida y motivación del individuo.¹⁰

El juego imaginativo con muñecas, referir historias a partir de grabados o manchas, de tintas y otros recursos proyectivos se han utilizado tanto en diagnóstico clínico como en investigación.

¹⁰ Linaza, J. *Jugar y aprender.*, Madrid, Alambra, 1992, p. 57

La teoría del juego de Piaget, esta íntimamente relacionada con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia.

“El desarrollo intelectual se debe a una interacción continua entre asimilación y acomodación. La adaptación inteligente ocurre cuando los dos procesos se contrarrestan mutuamente, o sea, cuando están "en equilibrio". Cuando no están en equilibrio la acomodación o ajuste al objeto puede predominar sobre la asimilación. Entonces nos encontramos ante la imitación, o por el contrario puede predominar la asimilación cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades: Esto es el juego.”¹¹

Por tanto el juego es una simple asimilación que consiste en cambiar la información "de entrada" de acuerdo con las exigencias del individuo. El juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia y por tanto pasan por los mismos periodos.

En cada período la experiencia desarrolla los conceptos a través de la interacción y equilibrio entre las actividades de asimilación y acomodación. La sola experiencia no es suficiente en cada etapa, existen limitaciones inherentes al desarrollo, debidas en parte al grado de madurez del sistema nervioso central del individuo y en parte a su experiencia del medio ambiente físico y social, el contacto con los demás y más adelante el intercambio de ideas, son importantes por que permiten al individuo ver las cosas desde diferentes puntos de vista.

El juego empieza con el período sensoriomotor. El recién nacido no percibe el mundo en función de los objetos fijos que existen en el espacio y el tiempo. Sigue un punto de luz en movimientos mientras se haya en la línea de visión, pero cuando desaparece no manifiesta ninguna reacción.

Más tarde cuando el pequeño succiona no solo como respuesta a una estimulación en la boca, sino que hace movimientos de succión en el vacío y continúa mirando fijamente el punto en que desapareció la visión interesante, esto no se considera juego todavía sino que es considerado una continuación del placer de alimentarse y mirar.

El comportamiento del niño supera en éste momento la etapa refleja. Se han incorporado nuevos elementos a la reacción circular entre estímulos y

¹¹ Chateau, Jean, *Psicología de los juegos infantiles*, Buenos Aires, Kapelusz, 1980. p.14

respuestas, pero las actividades del niño son todavía solo una repetición de lo que ha hecho antes. A esto Piaget lo llama "asimilación reproductiva". Repetir lo que ya se ha hecho antes cuando tales acciones están dentro de la capacidad del niño, tal repetición "por la repetición en sí" es una actitud precursora del juego.

Piaget no ha necesitado suponer un impulso especial para el juego, ya que lo considera como un aspecto de la asimilación.

A los cuatro meses las acciones de mirar y tocar se han coordinado y el niño aprende que empujando el juguete que cuelga de su cuna lo hará balancear o sonar, una vez aprendida la acción será repetida una y otra vez. Esto es el juego, el placer "funcional" y el "placer de ser una causa", surgen de la repetición de acciones, a medida que se las va dominando durante los sucesivos subestadios del período sensoriomotor.

Una vez que ha aprendido a remover tapaderas para encontrar juguetes u otros objetos se convierte en un Juego divertido para el niño de 7 a 12 meses.

El juego simbólico y de fantasía caracteriza el período de la inteligencia preoperacional, que va de los dos años aproximadamente a los siete. Para Piaget las imágenes resultan de las adaptaciones corporales a un objeto en su ausencia. Su fundamento lo encontramos en que estas actividades se realizan al margen de movimientos completos y manifiestos, por ejemplo: un trapo anudado hace las veces de un niño; acciones apropiadas a un objeto se realizan en relación con un sustituto.

Al principio estas acciones interiorizadas sustituyen al afecto como símbolos concretos, más tarde actúan como signos, señalando o significando el objeto.

El lenguaje consiste en un lenguaje de señalizadores y las palabras que ayudan a este proceso no le son esenciales. El juego simbólico y de artefacto tiene la misma función en el desarrollo del pensamiento preoperacional, que el que tuvo el juego práctico en el período sensoriomotor. El juego simbólico funciona también para asimilar y consolidar las experiencias emocionales del niño. Cualquier cosa importante que le haya sucedido en la realidad, queda tergiversado en el juego, pues el niño no hace ningún esfuerzo por adaptarse a la realidad.

El carácter peculiar del juego de artefacto, deriva del carácter peculiar del proceso intelectual del niño, en éste período, su posición "egocéntrica" y el carácter

marcadamente intelectual, de las imágenes y símbolos que emplea. Durante el período preoperatorio, el juego de artificio se va haciendo progresivamente más elaborado y organizado. Los símbolos y opiniones individuales, se modifican en contacto con los demás y en parte a causa de éste, el razonamiento y el uso de símbolos se hace más lógico y objetivo en el período de 8 a 11 años.

El juego, en éste momento, ésta controlado por una disciplina colectiva y por códigos de honor, de tal manera que los juegos son reglas que sustituyen al juego de artificio, simbólico e individual del primer período. A pesar de que los juegos son reglas, están socialmente "adaptados" y perduran en la época adulta, demuestran también una asimilación, más que una adaptación a la realidad.

Actualmente es superfluo señalar el papel capital del juego, en el desarrollo del niño y hasta del adulto, "el hombre no esta completo sino hasta que juega". Arte, ciencia, y hasta religión son a menudo juegos serios, se juega a pintar o a remar como se juega al ajedrez, por el juego podemos dejar el mundo de nuestras necesidades y de nuestras técnicas, en el mundo interesado que nos rodea. Ponemos en juego funciones que la acción práctica dejaría inutilizados, nos realizamos plenamente volcándonos por entero en el juego.

Con mayor razón sucede lo mismo en el niño, al que la solicitud de los adultos preserva de los contactos demasiado brutales de las cosas inhumanas.

Para él casi toda actividad es juego y por el juego adivina y anticipa las conductas posteriores. En si niño, escribe Claparede "el juego es el trabajo, el bien, el deber, es el ideal de la vida, en la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y en consecuencia puede actuar. El niño es un ser que juega y nada más" ¹²

Preguntarse ¿por qué el niño juega?, equivale a preguntarse -¿por qué es niño?
"La infancia sirve para jugar y para imitar, dice también Claparede"

"No se puede imaginar la infancia sin sus risas, ni sus juegos. Gracias al juego crece el alma y la inteligencia, mientras que por esa tranquilidad y ese silencio de los niños en los que a veces los padres se complacen equivocadamente, se anuncian a me nudo en el niño graves deficiencias

¹² Chateau, Jean, Psicología de los juegos infantiles, Buenos Aires, Kapelusz, 1980. p.20

mentales. Un niño que no sabe Jugar "un pequeño viejo" será un adulto que no sabrá pensar" ¹³

La infancia es por consiguiente el aprendizaje necesario para la edad adulta. Estudiar en el niño sobre el crecimiento, el -desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta el juego, sería descuidar ese impulso irresistible por el cual, el niño modela él mismo, su propia estatua. No se debería decir de un niño que solamente "crece", habría que decir "se desarrolla por el juego". Por el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser; las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor. Si el juego desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado, es también el que juega más. El juego desempeña en el niño, el papel que el trabajo desempeña en el adulto. Como el adulto se siente fuerte por sus obras, el niño se agranda por sus aciertos lúdicos. El niño puesto al margen de los trabajos reales y sociales, encuentra ese sustituto en el juego. De allí la importancia primordial del juego de nuestros niños. Un niño que no quiere jugar, es un niño cuya personalidad no se afirma, que se contenta con ser pequeño y débil, un ser sin orgullo, un ser sin porvenir. "El niño se afirma por el juego, por que es ajeno al mundo del trabajo. Es necesario por consiguiente ver en el juego un sustituto del trabajo futuro que se anuncia y prepara" ¹⁴

Se puede decir a veces, que al niño no le gusta trabajar, lo cual es una afirmación tan peligrosa como errónea. Lo que al niño no le gusta es el trabajo forzado y sin fin visible, no le agrada gastar su esfuerzo sin obtener un resultado de él. Pero en esto no se diferencia mucho del adulto; la diferencia esencial consiste en -que el adulto se va más ampliamente y más lejos; el trabajo que parece inútil al niño, adquiere a menudo para el adulto una 'significación y por ello un valor. Si se dejan a un lado esos trabajos parciales, cuyo fin no puede ver el niño por qué no realizan inmediatamente una obra sino que son una parte de un trabajo más vasto, podemos señalar en el niño un guato por el trabajo. Para el adulto, el juego representa un pasatiempo, un momento -de descanso y una forma de salirse de la rutina diaria. En cambio para el niño el juego significa mucho más, ya que no es solo una diversión, sino un verdadero trabajo. Siendo el medio por el cual el

¹³ Ídem p.23

¹⁴ Ídem p.23

niño recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer. Es sobre todo su forma de expresarse y de crear todas las maravillosas e interesantes cosas, que el adulto normalmente le niega. Cuando un niño juega a ser médico o jardinero no está solamente divirtiéndose, sino que asume el papel que representa, como si fuera verdadero. En el juego el niño actúa, prueba y practica los trabajos y obligaciones que probablemente podrá desempeñar cuando sea *grande*. Con la variedad y especialización del trabajo, la niña no se convierte necesariamente solo en madre o ama de casa, el niño no siempre sigue los pasos de su padre.

Por ello es importante que se le dé a cada uno la mayor cantidad y diversidad de experiencias y posibilidades de elección, proporcionándole tantas oportunidades de vivir jugando como adulto, como las que sea capaz de entender e interpretar en el juego mismo.

El juego y su importancia en la educación preescolar.

En los niños menores de 7 años, el Juego tiene funciones muy importantes para la educación: como actividad exteriorizadora del pensamiento, como agente del desarrollo individual, social y como transmisor de orden e ideas.

Como parte importante en el proceso educativo es una actividad variada amena y de un especial atractivo para los niños.

Durante el juego el niño se manifiesta tal cual es, en completa despreocupación, pierde toda postura obligada y artificiosa, tiene mayor libertad para disfrutar de un esparcimiento sano y espontáneo. Así el juego es el elemento de la naturaleza infantil que pone al educador en contacto con ésta y le ofrece la plena oportunidad de conocer las cosas, las necesidades, las reacciones más íntimas de esta etapa de la vida humana. Durante éste podemos observar procesos conscientes e inconscientes del pensamiento. Además no solo refleja facetas diversas de la personalidad, sino también aspectos variados de la formación cultural del niño.

Generalmente los niños que asisten a la escuela, prefieren los juegos en grupo, no así, los que permanecen en el hogar acostumbrados a jugar con objetos y no con otros niños. Alrededor de los 5 años de edad los preescolares se entregan con regularidad a juegos de cooperación, apareciendo en forma notable la reducción del juego impulsivo.

El juego en los preescolares es una forma natural de incorporar los al trabajo. Los niños tímidos encuentran en éste un medio favorable para vencer esta actitud, debido a que muchos de ellos no se animan a hablar, ni a actuar delante de sus compañeros. Este progreso los llevará con el tiempo a que ellos mismos organicen juegos por su cuenta, inventándolos o participando activamente en ellos dejando de ser simples espectadores.

La educación preescolar, cuya influencia es decisiva en la vida futura del niño, aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia, a través de la interacción trabajo juego, propiciando las relaciones sociales que favorecen su desarrollo integral.

Respecto de la importancia que tiene el juego en la educación preescolar, se destaca lo siguiente:

- La actividad lúdica es una función inherente, inseparable de la personalidad. Se inicia desde los primeros meses de vida y se manifiesta a lo largo de toda la existencia. La actividad lúdica llena una función imprescindible para el desarrollo pleno, integral y armonioso de la personalidad.
- El juego es una actividad natural, acompañada de placer funcional, no sólo para el niño, sino también indispensable para el adulto.
- La actividad lúdica cumple un papel importante, en tanto le permite al niño ir tomando posesión del medio en forma placentera, así mismo el juego es el mejor satisfactor de las necesidades emocionales del niño.
- El desarrollo pleno de todo potencial del niño, que lo conduzca hacia planos superiores de ajuste a su medio, con una dinámica proyectiva hacia su vida adulta, es función básica del juego.
- El juego es el fundamento de todas las actividades que se realizan diariamente en el Jardín de Niños, el juego proporciona al niño un caudal extraordinario de alegría y experiencias.
- El juego ofrece a la educadora una gama muy rica de recursos pedagógicos, en el Jardín de Niños la actividad lúdica llena finalidades higiénicas, físicas y mentales, sociales, morales, estéticas y cívicas, en el Jardín de Niños no solo

es indispensable el juego organizado, sino también en su forma espontánea, aunque siempre ante la discreta vigilancia de la educadora.

- En sus juegos el niño se manifiesta con toda espontaneidad, lo cual le permite a la educadora conocerlo mejor, y el recreo debe ser motivo de gran atención por parte de las educadoras, para que cumpla con su finalidad de proporcionar sano esparcimiento y socializar al párvulo.
- El juego tiene una función importante en la socialización del niño, despertando en los sentimientos de compañerismo, ayuda mutua y solidaridad, el juego enriquece la imaginación del niño y la canaliza en sentido positivo.
- Los juguetes cumplen una finalidad no sólo en los juegos del niño, sino en las variadas circunstancias de su vida diaria. Para fomentar el hábito de orden es menester que se destine al niño un lugar para sus juguetes y materiales e insistir en que se cumpla su finalidad.
- La educadora deberá prestar especial atención a los niños que no juegan. Con cariño e infundiéndoles confianza deberá lograr que jueguen y participen.
- "Es imprescindible que la educadora tenga un repertorio variado y selecto de juegos"¹⁵

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos. A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espaldas al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre juegos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa es falta de rigor psicológico sobre la inutilidad de los juegos. El juego en el Preescolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste

¹⁵ Yáñez, Ramírez Olivia Op. cit. P.71 a 95

en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral. Esta área el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional.

Desarrollo del juego entre padres e hijos

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

Los padres al enseñar al niño que las negaciones tienen una razón de ser, al mostrarle como debe canalizar sus energías, le da un significado a esas inquietudes del niño y la mejor manera de realizar esto es por medio del juego. Los animales, cuando pequeños, tienen que aprender cosas a las cuales adaptarse, tienen menos experiencias, pero aún los animales preparan a sus crías para la independencia por medio del juego, así también los padres deben preparar a sus hijos para su autonomía a través del juego. A los niños se les debe inculcar actitudes hacia las cosas, personas conocimientos, trabajo, experiencias que vayan más allá que el detalle específico y alguna habilidad. Si el aprendizaje y la enseñanza de estas actitudes se da en un ambiente favorable, las relaciones que establece la familia serán de identidad y, está identidad es cultura y las distintas formas de esta cultura, son expresadas en el juego del niño. Así, el juego es un elemento valioso en la comunicación entre padres e hijos, ya que le permite establecer con el adulto el lazo de confianza y la relación que se crea es libre, afectuosa, favoreciendo una situación de igualdad con el adulto. "El juego con nuestros hijos nos permite incorporarlos a nuestras inquietudes y puede estimularnos a encontrar otros intereses propios" ¹⁶

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

¹⁶ Arnold, Arnold, como *jugar con su hijo*; Buenos Aires, Kapelusz, 1996 p. 28

realizada a través del juego. A medida que el niño crece exige que sus padres le dediquen cada vez más tiempo. Se da cuenta que el adulto puede estimularlo con una variedad de juegos. Los padres pueden proporcionarle innumerables experiencias que lo divertirán haciéndole la vida muy interesante, cuando esté en su compañía. A un padre por más que le guste observar cómo su hijo crece y aprende, tiene otras obligaciones y la novedad del niño empieza a perderse. El niño debe aprender a ocupar su lugar entre todos los demás miembros de la familia. Otros intereses igualmente normales alejan a sus padres de él, y hasta puede impacientarlos con su llamado persistente, reclamando una atención que no pueden brindar en el momento en que lo pide. Los padres deben regular el tiempo que le dedican a su hijo, de manera que él se dé cuenta que hay otras cosas que sus padres deben hacer y el niño debe percibir que al usar éste derecho, no disminuye el amor que siente por él. El hijo tiene derecho a una parte del tiempo paterno o materno no sólo para que lo cuiden, alimenten o corrijan en forma regular, sino también para que lo distraigan y diviertan. También necesita un momento para estar con sus padres y esta es la hora del juego y ese momento debe ser exclusivamente suyo, suceda lo que suceda, ese momento es sagrado, no puede ser interrumpido postergado o estorbado por amigos, parientes o por el quehacer doméstico.

Una vez que el niño advierte que puede contar con su hora de juego en forma regular y exclusivamente dedicada a él, no exigirá que lo atiendan en otros momentos. La hora del juego permite al niño saber que el padre realmente se divierte al acompañarlo y al jugar con él; entonces las ocupaciones que puedan alejarlos, no le parecerán al niño una señal de falta de amor. La hora del juego será aquella en la que haya menos probabilidades de interrupciones, también es preferible que sea en un momento en que ambos padres o cada uno de ellos alternativamente puedan dedicarse al niño, cualquier tiempo extra que puedan jugar con su hijo será beneficioso para ambos, aunque el tiempo que se establezca regularmente sea de corta duración.

En las familias donde hay muchos hijos de distintas edades, una parte del tiempo dedicado al juego debe consagrarse para jugar en grupo, otra para el juego individual. Si la hora del juego es en la noche antes de acostarse, éste debe ser

tranquilo de modo que no excite al niño antes de ir a dormir, y esta hora del juego ayudará al niño, para que se vaya a la cama cansado y contento.

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

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

Ambos deben jugar con los hijos a otros juegos, además de los propios de su sexo. "no va a ser menos hombre un padre que juegue a las muñecas con su hija, ni va a restar femineidad a la madre que juegue al trenecito en el suelo con su hijo; por el contrario las respectivas virtudes de cada sexo se acentuarán" ¹⁷

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

Se puede observar que el juego es el trabajo del niño, entonces se deduce que los juguetes son sus herramientas. Mas aún, ya que el juego de un niño es irreal desde el punto de vista de un adulto, podemos pensar que no es necesario que los juguetes sean reales, como las herramientas de trabajo lo son *para* el adulto.

Un juguete estudiado específicamente para la función del juego y destinado a ese efecto, no es indispensable. Todo objeto puede transformarse en las manos de un niño con pretexto de juego. El placer se encuentra entonces en la modificación de la función ordinaria del objeto que se encuentra de una parte

¹⁷ Arnold, Arnold Op cit p.35

"aniquilado" y trasgredido en su finalidad habitual. El juego reside así en la transgresión imaginaria, de las sillas que se transforman en vagones de tren, en una lancha o en una cuna... El juguete se caracteriza, tanto por su valor utilitario como -por su valor simbólico, que determina su uso en un sentido a veces opuesto a la concepción de quienes lo fabrican. La tecnología se encuentra superada por sí misma y el juguete asume un aspecto "contra productivo", limita el espíritu del juego asignándole un fin en sí, programado sobre el propio objeto, a partir del cual el niño pierde una parte de sus responsabilidades y de su control. El juguete debe ser educativo, desarrollar la imaginación y en algunos casos ser creado por el niño sin otra finalidad que el juguete mismo. Se vuelve así un objeto específico, autónomo que posee su propia lógica. Su papel es entonces el de controlar o el de orientar los contactos que a través suyo, el niño va a establecer con la realidad material y social en que vive. Las finalidades psicopedagógicas atribuidas a los juguetes, las transforman en objetos específicos. Hay niños que tienen demasiados juguetes, muchos de ellos no son buenos o efectivos. La mayoría, en vez de ser instrumentos para juegos creativos, son objetos totalmente terminados. Este hecho impide que los juguetes sean adaptables a la labor útil, o constructiva del niño. Los niños necesitan juguetes diferentes, para distintas edades y distintos propósitos, "estos juguetes serán una herramienta útil para el niño, en la medida en que satisfagan sus necesidades, contribuyan a su desarrollo y despierten su interés" ¹⁸

Muy pocas veces el juguete es para el niño un fin en sí mismo, -es mas bien un medio para muchos fines. Cuanto mas variedades sean las formas en que un juguete puede ser aplicado, mayor será su utilidad. El juguete puede ser un barco en un momento da do, un camión de carga después, una cazuela o un muñeco, y es más útil que cualquier otro que pueda ser sólo una de esas cosas. De ahí que la posibilidad de que el juguete pueda ser varias cosas distintas, sin que su actividad específica interfiera en el juego del niño, es una cualidad sumamente importante.

Los adultos al elegir juguetes deberían tratar de ver las cosas desde el punto de vista del niño. Cuando la reproducción perfecta en miniatura de cualquier objeto real puede ser sumamente atractiva para el adulto, su realismo inalterable

¹⁸ Arnold, Arnold. Opcit. p.60

puede privar al niño de una gran parte del valor que tendría como elemento para jugar. Si el jugar es un medio de adquirir experiencia, el valor de juego de un juguete, reside en su potencialidad para estimular o ayudar a la experiencia.

"El juego no debe estar en el Juguete, ya que de este modo priva al niño de una participación activa en la experiencia. El juguete bien ideado, es aquel que hace surgir el juego en el niño, aquel que le sugiere muchos y variados usos"¹⁹

La mejor forma de buscar un juguete para un niño, de cualquier edad es preguntarse: "¿Dónde está el juego? ¿En el juguete o en el niño? Si el juguete estimula al niño, en su juego, si es susceptible de ser usado de diferentes maneras, va a prolongar al máximo el periodo de atención de cualquier edad determinada. La medida en que el Juguete logre esto es la medida de su valor de Juego"²⁰

Juguete que hace surgir el juego en el niño, ya que se presta a aplicaciones diversas. Inspiran al juego en una enorme cantidad de categorías y facilita la representación, de toda clase de experiencias. El niño puede usar un cubo, o combinación de cubos, para representar algo, aún cuando el parecido con el objeto real sea casi irreconocible"²¹

Por otra parte, el automóvil puede ser una réplica perfecta del último modelo, sus mecanismos pueden estar perfectamente armados y equilibrados, bien montados, construidos en su totalidad, para una larga duración. Pero la acción, el juego real reside en el funcionamiento del automóvil. El adulto o el niño le dan cuerda y ahí termina el grado de su participación. El auto hace el resto. El juguete es el que realiza toda la acción del Juego o sea el juego está en el juguete.

Al niño lo único que le interesa es el Juego, su juego no el juego o inventiva del diseñador de automóviles de juego. El pequeño simplemente observa el juguete cuando este actúa, sus piruetas le hacen divertirse una, dos, tres veces, pero no puede jugar con él y termina abandonándolo junto con otros juguetes similares que no le ofrecen la posibilidad de acción. "Los juguetes pueden ser títeres para ayudar al niño a desarrollar sus inclinaciones e intereses naturales, así como para permitirle adelantar más en aquellas actividades en las cuales su desarrollo está un poco atrasado.

¹⁹ Ídem p.62

²⁰ Bandet, j. *El niño y sus juguetes*. Madrid, 1972

²¹ Ídem p. 62

Ningún juguete por más que los fabricantes hayan insistido en sus cualidades "educativas" podrá lograr esto por sí solo, el hecho de que un juguete pueda ayudar al niño con éxito depende de la comprensión de los padres, de su deseo de intervenir en el juego del niño, de participar en su aprendizaje y de sus experiencias" ²²

"Cualquier actividad lúdica bien iniciada, y que esté al alcance del niño, adaptada a sus actitudes y dentro del campo de su interés, cualquier juguete bien ideado y presentado para las cuales está ya preparado, van a prolongar al máximo su período de atención" ²³

El juego y la socialización de los niños en el jardín

Si bien se ha venido hablando sobre lo fundamental que es el juego en la vida del niño, ya que se desarrollan todos los aspectos que conforman al individuo, se destaca que una de las funciones es la de que el niño sociabilice con los que le rodean; por ello el juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño.

El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, han provocado que los psicólogos y educadores hayan revalorizado los enfoques de interacción social. Se parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

En el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.

Dentro del programa actual de preescolar se maneja como base el juego, para que el niño pueda desarrollar sus competencias.

Si bien es cierto que cuando se le impide al niño jugar se le está limitando por lo que al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía ya que no puede decir como emplear su tiempo. No podrá

²² Ídem p. 65

²³ Ídem p. 73

desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

Nadie puede ser obligado a jugar; al jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal.

En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tan, languidece y muere. El niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar.

En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

En situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño, debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho.

Para dar mayor solides a la presente investigación haré referencia a las teorías que me ayudan a comprender mi problemática presentada en un inicio y que para mi es fundamental que se desarrolle dentro de mi practica docente. Algunas de las teorías y autores que sustentarán lo aquí escrito son: la teoría clásica, la teoría cognoscitiva, entre algunas otras teorías.

Resulta fácil reconocer la actividad del juego, por una serie de índices, cuando un niño está jugando o está realizando otro tipo de actividad. Sin embrago, tratar de definir qué es el juego resulta una tarea ardua por que englobamos una gran cantidad de conductas que, si las examinamos con detalle, presentan muchas diferencias entre ellas. Del niño de apenas un año se apoya sobre sus pies y se agarra en el borde de la cuna meciéndose hacia delante y atrás con evidentes signos de placer decimos que está jugando. Los niños de cuatro o cinco años que, en grupo, están haciendo de mamás o de médicos, el chico de nueve o diez años que trata de construir una grúa con un mecano o un castillo con bloques de construcciones.

Igualmente decimos que juegan las niñas que saltan sobre una pierna dentro de un rectángulo dibujado en el suelo, al tiempo que desplazan una piedra de una castilla a otra, o el grupo de adolescentes que practican el fútbol en una portería improvisada; pero decimos que juegan las señoras que se han reunido para una partida de cartas. Todas esas actividades las caracterizamos como juego, aunque las actividades que se realizan en cada caso son muy distintas unas a otras. Algunas son individuales y consisten en puros movimientos, otra crean un mundo de ficción o reproducen la realidad a través de una construcción, otras son actividades sociales, que no pueden realizarse en solitario y su objetivo es hacerlo mejor que los otros.

El juego constituye una actividad importante durante un período de la vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidades de que lo hagan, pues le producen una gran satisfacción.

Los psicólogos están de acuerdo en atribuir una gran importancia al juego en el desarrollo del niño, y sostienen que es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano.

Hay una serie de teorías que quieren explicar el juego psicológicamente. Ahora bien, el juego es la cosa más evidente que existe, pero las explicaciones psicológicas muchas veces no nos explican en que consiste la esencia del juego, que de esta forma, en cuanto totalidad, queda desfigurado en la exposición psicológica. En esta teoría se hace destacar algo, que ciertamente va unido al juego, pero que no constituye su verdadera esencia, ni su carácter peculiar, o se añade algo de lo cual puede prescindir el juego, sin dejar de ser juego. La explicación teórica del juego tendría que emprender el camino opuesto, tendría que partir de la evidencia del juego y tendría que tratar de explicar cómo es que perdemos esa evidencia, cómo es que no jugamos ya, cómo se puede comprender lo que no es juego y como podemos recuperar la evidencia perdida del juego, el paraíso perdido.

Las explicaciones psicológicas no son superfluas, pero no pueden expresar lo esencial. Sólo dicen qué aspecto tiene lo evidente, cuando no se ve su evidencia; que aspecto tiene el juego cuando, por ejemplo, se piensa que el trabajo es lo evidente, lo que todavía no es más que una mera teoría, por más

que sea considerado como una realidad por algunos educadores de buena fe, aunque no del todo sinceros. Precisamente el que trabaja se pregunta por el sentido del trabajo y en su trabajo tiene que tomar nuevos impulsos. Sólo cuando el trabajo se vuelve juego, cuando lo realiza “jugando”, ya no pregunta más. Sin embargo, el que juega, sobretodo los niños, no pregunta porqué, cómo y para qué juega. Las teorías del juego dicen que todo juego tiene repercusiones; y todo juego supone una situación en la cual nace y de la cual depende la posibilidad de su existencia. Estas repercusiones y condiciones previas no son el juego mismo y no afectan a su esencia. Si que nos muestran, sin embargo, cómo el juego está enmarcado en el conjunto de la vida cultural y de los sentidos. Las explicaciones no captan la esencia del juego, sino el significado que tiene ésta para la vida activa.

La esencia del juego no consiste en la actividad, ni en el fin, ni en un significado que emane de él y que lo desborde. Su esencia está cerrada completamente en él mismo; tiene sentido por si mismo. Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

Las primeras explicaciones sobre el origen y significado del juego tienden a subrayar alguno de los aspectos que lo caracteriza. Según Rubin, Fein y Vandenberg se pueden clasificar en cuatro grupos.²⁴

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

Friedrich Schiller formuló la teoría de que el juego sirve para gastar el exceso de energía “que tiene un organismo joven que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros”.²⁵

²⁴ Bandet J Y OTROS, “Cómo enseñar a través del Juego”, Editorial Fontanella S.S., Barcelona 1985, p. 100

²⁵ *Cartas Sobre la educación estética del hombre*, 1795.

El que formula con más claridad la teoría del exceso de energía fue el psicólogo y filósofo inglés Herbert Spencer sostenía, “que los sentimientos estéticos derivan del juego, y que ambos se caracterizan por no buscar ventajas ulteriores; los fines próximos son sus únicos fines, aunque sirven también para la conservación o el aumento de aptitud”.²⁶

“El juego es el ejercicio artificial de energías que, a falta de su ejercicio natural, llegan a estar tan dispuestas a gastarse, que se consuelan con acciones simuladas”

Una teoría en cierto modo opuesta también puede verse como complementaría es la que sostenía “que el juego sirve precisamente para la relajación”.

El origen de esta idea puede situar al filósofo alemán Lazarus, quien sostuvo “que los individuos tienen que realizar actividades difíciles y trabajosas, que producen fatiga, que para recuperarse de ellas llevan a cabo otras actividades que les sirve para relajarse”.²⁷

La recuperación no sólo se puede alcanzar mediante el descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo. Esta teoría está más pensada en el adulto que en niño; para el primero el juego es como un trabajo bajo otras condiciones y en unas circunstancias especiales, sin ser una actividad orientada hacia un fin. En este hecho se encuentra la posibilidad de una compensación mucho más esencial y profunda que la única compensación que se tiene aquí en cuenta y que se deba a un cambio en las metas de la actividad. El efecto compensador puede ser valorado terapéuticamente.

La teoría de la recapitulación fue defendida por el psicólogo Stanley Hall intenta aplicar al juego la ley fundamental de la biogénesis. Según esta ley “en los juegos de los niños vuelven a revivir las formas primitivas del ser humano”; de esta forma, el hombre tiene la posibilidad de “poner en movimiento las aspiraciones originarias adquiridas por herencia pero no adaptadas ya a la cultura del presente y con esto de hacerlas reaccionar de una forma inocua e inofensiva”. De esta forma el juego es valorado solamente por la importancia que juega en la vida activa, pero no según su propio sentido, por el sentido que lleva en sí mismo. Aunque la teoría es correcta, se olvida de lo más importante.

²⁶ *Principios de psicología*, 1855, octava parte, cap. IX

²⁷ Arfovilloux Jean, “El Juego en el preescolar”, Editorial Morata Madrid 1993 p.p. 9-12

Hall basa el juego en el instinto de imitación y consideran que puede compensar los sentimientos de inferioridad. El juego ofrece la posibilidad de hacer reaccionar instintos reprimidos, pero decir que el juego “no es otra cosa que” compensación de los sentimientos de inferioridad, reactivación de lo reprimido, ampliación de la esfera del yo y efecto del instinto de imitación, es confundir la esencia con uno de sus posibles efectos, que destruye la esencia cada vez que aparece.²⁸

En el juego pueden aparecer nuevamente, si no unos contenidos fijos, sí actitudes anteriores que van cubiertas por una postura más formal que se ha ido adquiriendo. “en este sentido es indudable que todo hombre es más primitivo cuando juega que cuando actúa seriamente” opina William Stern.²⁹

Según Kart Groos el juego es un ejercicio previo. Un estudio y una práctica orientados hacia una meta no serían suficientes.³⁰

El desarrollo del niño y su juego desde la perspectiva de Jean Piaget

Quien describe el carácter simbólico de la actividad lúdica iniciando en el periodo sensorio-motriz, el que divide en seis estadios. En esta etapa de desarrollo, el ejercicio de las acciones están centradas en sí mismo y las cuales ejecuta por placer, también destaca la importancia de las acciones de asimilación y acomodación. En este proceso el niño elabora su propio sistema de significados.

La posición que asume Piaget al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva.

La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir: el juego está ligado a la etapa de inmadurez de los individuos y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, lo cual es importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

²⁸ www.educar.org

²⁹ www.educar.org

³⁰ www.educacióninfantil.com

La inteligencia desde la perspectiva Piagetiana desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; sin embargo, en la niñez domina la imitación en tal forma que se producen procesos que la prolongan por si misma, por eso podemos decir que el juego, como imitación, es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación.

Los tipos de juegos según Piaget se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad. Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean. La realidad a la que esta continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos. Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.³¹

La función simbólica se presenta hacia el año y medio o dos y consiste en representar algo por medio de otra cosa. En el transcurso del segundo año parece un conjunto de conductas (=función semiótica):

- 1.- La imitación diferida.
- 2.- El juego simbólico que, frecuentemente se refiere a conflictos inconscientes, intereses sexuales.
- 3.- El dibujo.
- 4.- La imagen mental.
- 5.- El lenguaje que manifiesta la evolución verbal.

³¹ Juan Delval. "El juego", en *El desarrollo humano. Madrid, Siglo XXI, 1994, pp. 291-293*

Piaget estableció una relación entre el juego y la estructura del pensamiento del niño. De acuerdo a la estructura de cada juego, Piaget los clasifico en tres grandes categorías.³²

El juego de ejercicio (periodo señorío-motor) consiste en repetir actividades de tipo motor que actualmente tenían un fin adaptivo pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo esta todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos.

Así mismo el juego simbólico (dominante entre 2 y 3 años y los 6 y 7 años) se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolos de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad, los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a la tiendita, la caja de cartón en un camión, el palito en una jeringa que utiliza el medico. Y muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo, de juegos.

El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean; el maestro, el medico, el tendero, el conductor y eso le ayuda a dominarlos. La realidad a la que esta continuamente sometido en el juego, se somete a sus deseos y necesidades.

El juego de reglas (de los 6 años a la adolescencia) de carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, pues sin la labor de todo no hay juego, y la competencia, pues generalmente un individuo o un equipo gana. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que gane y obliga a una coordinación de los puntos de vista, muy importante para el desarrollo social y para la superación de egocentrismo.

Piaget analiza pormenorizadamente su concepción del juego en el libro "La formación del símbolo en el niño", vinculando la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar, lo cual ocurre en el primer año de

³² Jean Piaget. *"La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje"* en: *La formación del Símbolo en el Niño. México, F.C.E. pp. 146-199.*

vida y se desarrolla durante el segundo y tercer año. Esta etapa se caracteriza por el "imaginar o fingir" y es la base del desarrollo del juego social. El niño que juega a ser médico o tendero, está realizando simbólicamente una serie de comportamientos que ha observado, imitándolos hasta que finalmente los interioriza convirtiéndolos en patrones de conducta, que en un futuro le van a ser útiles para adaptarse al mundo que le rodea.³³

Íntimamente relacionado con el juego está el fenómeno de la imitación. El niño cuando imita a alguien, está acomodando su conducta a ese alguien. En este sentido, Piaget considera que la inteligencia es la totalidad de las estructuras cognoscitivas disponibles. Estas estructuras de conocimiento de que dispone el sujeto son los esquemas. Posteriormente, al interrelacionarnos con el entorno, se incorporan nuevos datos a nuestros esquemas mediante un proceso denominado asimilación. Finalmente el sujeto va a ser capaz de aplicar esquemas generales a datos particulares mediante un proceso de acomodación.³⁴

Cuando, por ejemplo, un niño de 5 o 6 meses ha logrado abrir después de una serie de intentos una caja determinada, ha ocurrido lo siguiente: En primer lugar, el niño asimila la situación actual "abrir la caja" a una serie de esquemas generales de los que dispone (habilidades manuales, coordinación visomotora, etc.). En segundo lugar, se acomoda a la situación concreta "esta caja y no otra". En tercer lugar, esta situación concreta, ha dado lugar al conocimiento práctico de abrir y cerrar no sólo esa caja sino todas las demás, desarrollando, por tanto, un esquema nuevo que será utilizado en un futuro, probablemente no sólo para abrir cajas, sino para cualquier otra actividad manual parecida que le surja. Existe, por tanto, una interacción entre la asimilación y la acomodación, que da lugar al desarrollo de esquemas (adquisición de nuevos conocimientos), que va a permitir que el niño se vaya haciendo "más inteligente" progresivamente.

Podrían establecerse, según Piaget, tres fases que marcan el desarrollo evolutivo del niño: en el período sensoriomotor, que cubre desde el nacimiento hasta los dos años, el juego es un placer fundamentalmente sensorial y motor,

³³ Jean, Piaget. *Seis estudios de Psicología*. Edit. Sudamericana, Planeta, pp. 45

³⁴ Emilia Ferreiro, *Vigencia de Jean Piaget, 5ª ed., México, Siglo XXI, 2003, pp.31-69*

es decir, el niño mira, toca, chupa, huele, golpea, manipula y se lleva a la boca todo lo que aparece en su campo de acción. Por tanto, esta etapa se caracteriza por la repetición, la práctica, la exploración y la manipulación. Esta conducta progresa posteriormente hacia el juego realizado con objetos (por ejemplo amontonar cubos, armar puzzles sencillos, insertar anillas, etc.).³⁵

En el período simbólico o preoperatorio, que va desde los 2 a los 7 años, el juego es, además, una actividad simbólica. El niño todavía presenta grandes dificultades para superar el egocentrismo intelectual, es decir, presenta una incapacidad para ponerse o entender el punto de vista del otro, creyéndose todavía el centro de todo su mundo y siendo incapaz de comprender que la atención de sus padres, por ejemplo, no es una propiedad exclusiva de él.

A partir de los 7 y hasta los 12 años, el niño pasa al estadio de las operaciones concretas, en el cual comienza a desaparecer el egocentrismo de la fase anterior. En esta fase, es ya capaz de realizar operaciones mentales interiorizadas y reversibles. Por ejemplo, un niño de 7 años es capaz de entender que el contenido de un vaso de agua, es el mismo aunque se haya vaciado en un recipiente de tamaño o forma distinta. En este período, coincidente con el nacimiento de la inteligencia lógica, el juego se convierte finalmente en un juego reglado. Por tanto, llega un momento en que la característica esencial de los juegos, es que sus componentes se someten a determinadas reglas o normas. Este momento según Piaget, está vinculado al nacimiento del juicio moral y la autonomía en el niño. Según este autor, las reglas o normas en el juego en los niños menores de 7 años, son consideradas como sagradas, intangibles y de origen transcendente, sin embargo, a partir de esa edad, los niños ven en la regla un producto del acuerdo entre iguales, admitiendo, por tanto, la posibilidad de modificaciones si hay conformidad en el grupo.

A partir de los 12 años, el niño entra en el estadio de las operaciones formales, en el cual ya ha adquirido el pensamiento abstracto, o también llamado pensamiento científico. No vamos a entrar a explicar este estadio en este momento pues se escapa a la etapa de educación infantil y primaria en la que estamos centrados.

³⁵ ídem. p. 56

El juego y el desarrollo dentro del aula.

Para intervenir de una manera eficaz en el desarrollo del niño a través del juego, hay que tener en cuenta dos enfoques: En primer lugar estaría el enfoque piagetano, consistente básicamente en observar para comprender. El observador se sitúa fuera del juego del niño y hace sus anotaciones, sin intervenir para nada en la conducta del niño.

En segundo lugar, estaría la teoría o enfoque sociocultural del desarrollo, que se podría enunciar diciendo que es preciso observar para transformar. Es el adulto el que interviene en el juego del niño encauzándolo, haciéndolo progresar, poniendo al niño ante situaciones paradójicas, opuestas, cambiantes, etc.

Ambos enfoques tomados conjuntamente nos permitirían comprender las conductas del niño en el juego basándonos en la observación y de esta forma intervenir transformando o aportando nuevas pautas al repertorio conductual del niño.

En cuanto a los factores a tener en cuenta a la hora de practicar el juego desde un punto de vista educativo, se considera como necesarias para que un juego colectivo sea educativamente útil y que pueden servir a su vez como elementos útiles para la observación. Son las siguientes:

- Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen y decidan por sí mismos cómo llevarlo a cabo.
- Posibilitar que los propios niños evalúen por sí mismos su éxito.
- Permitir que todos los jugadores participen activamente durante todo el juego, es decir, que se impliquen mentalmente adquiriendo a su vez un compromiso.

Obviamente existen otras razones para que un juego pueda ser valorado como útil desde el punto de vista educativo, como por ejemplo que sea intrínsecamente motivador para quienes lo practiquen, que se genere de forma espontánea, que sea experimentado como divertido, que su práctica sea activa y, por supuesto, que se realice por voluntad propia.

La actividad lúdica una perspectiva hacia el aprendizaje y la socialización.

Destaca la importancia del lenguaje a través de la actividad lúdica, así como, también afirma que el juego es una actividad conductora la cual determina la evolución del niño y que en esta actividad el niño demuestra el autocontrol de que es capaz. Señala, además que en el juego están contenidas reglas, algunas explícitas y otras implícitas.

Vygotski afirma que el niño se desarrolla a través del juego, el cual, es una actividad conductora que determina la evolución del niño y que todo juego contiene reglas, en donde algunas de ellas están explícitas y algunas no lo están.³⁶

Todo avance esta relacionado con un profundo cambio respecto a los estímulos, inclinaciones e incentivos. El niño satisface ciertas necesidades a través del juego. En la edad preescolar el niño entra en un estado ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos encuentran cabida: este mundo es lo que llamamos juego.

La imaginación surge originalmente de la acción que es proceso psicológico para el niño, es una actividad consiente ya que la acción ha de ser invertida, así como, para los adolescentes la imaginación es un juego sin acción.

También encontramos juegos con reglas que son normas que regulan la acción del juego, en el cual nosotros lo marcamos y dentro de este encontramos la zona de desarrollo próximo de sus funciones intelectuales. La situación imaginaria de cualquier tipo de juego contiene ciertas reglas de conducta aunque estas no se formulan explícitamente ni por adelantado.

Aquello que en la vida real pasa inadvertido para el niño, se convierte en una regla de conducta en el juego. Podríamos ir incluso mas lejos y asegurar que no existe juego sin reglas. Siempre que se produzca una situación imaginaria en el juego, abra reglas, pero no aquel tipo de reglas que se formulan por adelantado que van cambiando según el desarrollo del juego, si no reglas que se desprenden de la misma situación imaginaria "Si el niño esta representando el papel de madre, debe observar las reglas de la conducta materna". El papel que el niño desempeña, su relación con el objeto (Si el objeto ha cambiado su significado) estará siempre sujeto a las reglas correspondientes.

³⁶ Arfoveilloux Jean, "El Juego en el preescolar", Editorial Morata Madrid 1993 p.35

El juego con reglas más simples desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que tan pronto como el juego queda regulado por unas normas se descartan una serie de posibilidades de acción.³⁷

En el juego el pensamiento está separado de los sujetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas: Un trozo de madera se convierte en una muñeca y un palo en un caballo. La acción, de acuerdo con las reglas, está determinada por las ideas, no por los objetos en si mismos

El juego proporciona un estadio transicional en esta dirección cuando un objeto por ejemplo, un palo se convierte un punto de partida para la separación del significado de la palabra caballo real. El niño todavía no puede desglosar el pensamiento del objeto.

El juego en el pensamiento y en el lenguaje.

Bruner señala, que en el juego el niño interioriza el mundo exterior, se apropia de el, lo transforma y que esta actividad no es casual o al azar sino en función de algo montando escenarios en los cuales actúa idealizando la vida.³⁸

Es importante destacar, que el juego permite al individuo reducir errores, también perder el vínculo entre los medios y los fines.

El juego se debe dar de una manera espontánea y placentera, aun presentando obstáculos, que al resolver representa mayor placer por el logro resuelto.

En el lenguaje señala que es más rápido su dominio cuando tiene lugar en un medio lúdico y que el lenguaje es también un instrumento del pensamiento y de la acción combinatoria.

El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

³⁷ L.S. Vygostski. "El papel del juego en el desarrollo del niño", en: *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, Crítica, 1988. pp. 141-158.

³⁸ Jerome Bruner. "Juego, pensamiento y lenguaje", en: *Acción, pensamiento y lenguaje*. J.L. Linaza, México, Alianza, 1986. pp. .211-219.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Finalmente, Bruner opina que el juego al ser relevante para su vida futura constituye un medio para mejorar la inteligencia.³⁹

Bruner expone las funciones fundamentales del juego infantil, plantea en primer lugar, la reducción de consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos. El juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, es en cierto modo una actividad para uno mismo y no para los otros.

En segundo lugar, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines. Los niños modifican sus fines para que encajen con medios que acaban de descubrir, o cambian estos medios para que se adapten a fines nuevos, de forma que éste no es sólo un medio para la exploración sino también para la invención.

Además, una de las características del juego es que no está excesivamente vinculado a sus resultados. Los niños modifican aquello que están tratando de lograr, y permiten que sus fantasías que sustituyan esos objetivos. Si estas modificaciones no son posibles, el niño se aburre en seguida de la actividad.

En tercer lugar, el juego no sucede al azar o por casualidad. Al contrario, se desarrolla más bien en función de algo a lo que Bruner le ha llamado escenario, en él se representa una forma de idealizar la vida.

En cuarto lugar, se dice que el juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo. En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo a nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo externo. Es una actividad extremadamente importante para el desarrollo.

³⁹ *Ídem p 211*

El juego proporciona placer. Incluso, los obstáculos que con frecuencia establecemos en el juego, nos proporciona un gran placer, cuando logramos superarlos. Una cualidad que comparte con otras actividades como la de resolución de problemas, pero de una forma mucho más interesante.

El uso que se hace del juego para instruir a los niños en los valores de nuestra cultura, por ejemplo de la competición y de la competitividad que, con ella, fomentamos. Esta forma de utilizar el elemento competitivo parece fundamental para predisponer a los niños de sociedades muy determinadas a la toma de postura tan competitiva que deberá n adoptar de adultos, es importante tomar conciencia, para saber cuanta competitividad estamos fomentando en los niños, para no hacerlo en un grado tan alto que llegue a ahogar el carácter libre y espontáneo de aquel.

La adquisición de la lengua materna se domina más rápidamente cuando tiene lugar en un medio de una actividad lúdica. La importancia del lenguaje infantil consiste en que le permite intentar combinar, de formas distintas, los elementos del lenguaje que ya conoce, para producir emisiones más complejas y para conseguir, con el lenguaje, cosas distintas de las que ya ha logrado.

El niño no sólo está aprendiendo el lenguaje sino que está aprendiendo a utilizarlo como un instrumento del pensamiento y de la acción de un modo combinatorio. Para llegar a ser capaz de hablar sobre el mundo de esta forma combinatoria, el niño necesita haber sido capaz de jugar, con el mundo y con las palabras, de un modo flexible.

Al revisar la teoría cognoscitiva encontramos que plantea la importancia del juego en el desarrollo del niño.

En la practica docente se puede observar la espontaneidad al jugar, durante el recreo, ellos inventan sus propios juegos, se percibe como se apropian del mundo externo y lo transforman de acuerdo a sus deseos, por ejemplo: en el arenero juegan a que es un alberca y se lanzan en clavado o juegan a que preparan limonada y es una cubetita con arena y la ofrecen para tomar. (es aquí donde podemos observar el juego simbólico); o la niña que adopta a un compañero como hijo lo cuida (asume roles sociales); o al jugar en grupo al gato y al ratón solo dos niños participan, uno es el gato y el otro es ratón, el

gato debe de estar fuera del círculo formado por el resto del grupo y al salir el ratón tratara de alcanzarlo, el ratón tratara de huir o tiene la posibilidad de entrar a su agujero (juego con reglas).⁴⁰

El juego y sus dones según Froebel

Froebel fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, quien con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.⁴¹

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

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

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para

⁴⁰ Jerome Bruner. *“Juego, pensamiento y lenguaje”*, en: *Acción, pensamiento y lenguaje*. J.L. Linaza, México, Alianza, 1986. p 228

⁴¹ Sergio Montes García. *Clásicos de la Pedagogía*, Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán. UNAM, p. 204

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

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre

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

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

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

El niño y la niña tienen 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. En los primeros años, tanto los juguetes típicamente afectivos (peluches, muñecos y animales),

como los que favorecen la imitación de situaciones adultas (lavarse, vestirse, peinarse...) pueden favorecer el desarrollo de una buena afectividad.

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

2) La motricidad: El desarrollo motor del niño/a 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 y juguetes 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 como el que aquí vamos a trabajar.

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

El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse "causa". Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos. Cuando el niño/a desmonta un juguete, aprenden a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis. Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta. Estimulan la inteligencia los puzzles, encajes, dominós, piezas de estrategia y de reflexión en general.

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

5) La sociabilidad: En la medida en que los juegos y los juguetes 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 y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de los otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada 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.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo social... del niño, se presenta cada

aspecto por separado, es importante señalar que el juego nunca afecta a un solo aspecto de la personalidad humana sino a todos en conjunto, y es esta interacción una de sus manifestaciones más enriquecedoras y que más potencia el desarrollo del hombre.

Aspectos que mejora el juego:

Desarrollo Psicomotor: Coordinación motriz, Equilibrio, Fuerza, Manipulación de objetos, Dominio de los sentidos, Discriminación sensorial, Coordinación visomotora y la Capacidad de imitación.

Desarrollo Cognitivo: Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad y el pensamiento científico y matemático, Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje y el pensamiento abstracto.

Desarrollo social: Juegos simbólicos: Procesos de comunicación y cooperación con los demás, Conocimiento del mundo del adulto, Preparación para la vida laboral, Estimulación del desarrollo moral; Juegos cooperativos: Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en si mismos, Potencia el desarrollo de las conductas prosociales, Disminuye las conductas agresivas y pasivas y Facilita la aceptación interracial.

Desarrollo Emocional: Desarrolla la subjetividad del niño, Produce satisfacción emocional, Controla la ansiedad, Controla la expresión simbólica de la agresividad, Facilita la resolución de conflictos y Facilita patrones de identificación sexual.

Juego y aprendizaje. La importancia del juego en la educación preescolar.

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

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

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

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego:

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

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

El niño progresa esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria. En el juego la capacidad de atención y memoria se amplía el doble. Los niños muestran

especial interés ante las tareas enfocadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir.

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

El juego es un instrumento privilegiado para el desarrollo de las capacidades que se pretenden que alcance el niño, por el grado de actividad que comporta, por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla y que permiten al niño globalizar, y por las posibilidades de participación e interacción que propicia entre otros aspectos. El juego es un recurso que permite al niño hacer por sí solo aprendizajes significativos y que le ayuda a proponer y alcanzar metas concretas de forma relajada y con una actitud equilibrada, tranquila y de disfrute. Por ello, el educador, al planificar, debe partir de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños.

El juego es un impulso natural de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

En el juego varían no sólo la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: desde la actividad individual (en la cual se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y “verbalización interna”), los juegos en parejas (que se facilitan por la cercanía y la compatibilidad personal), hasta los juegos colectivos (que exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados). Los niños recorren toda esa gama de formas en cualquier edad, aunque puede observarse una pauta de temporalidad, conforme a la cual las niñas y los niños más pequeños practican con mayor frecuencia el juego individual o de participación más reducida y no regulada.

En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos. A través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

Una forma de juego que ofrece múltiples posibilidades es la del juego simbólico. Las situaciones que los niños “escenifican” adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas. Los papeles que cada quien desempeña y el desenvolvimiento del argumento del juego se convierten en motivos de un intenso intercambio de propuestas entre los participantes, de negociaciones y acuerdos entre ellos.

Desde diversas perspectivas teóricas, se ha considerado que durante el desarrollo de juegos complejos las habilidades mentales de las niñas y los niños se encuentran en un nivel comparable al de otras actividades de aprendizaje: uso del lenguaje, atención, imaginación, concentración, control de los impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación, empatía y participación grupal.

En la educación preescolar una de las prácticas más útiles 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.

En este sentido, el juego puede alcanzar niveles complejos tanto por la iniciativa de los niños, como por la orientación de la educadora. Habrá ocasiones en que las sugerencias de la maestra propiciarán la organización y focalización del juego y otras en que su intervención deberá limitarse a abrir oportunidades para que éste fluya espontáneamente, en ese equilibrio natural que buscan los niños en sus necesidades de juego físico, intelectual y simbólico.⁴²

⁴² Secretaría de Educación Pública, Programa de educación Preescolar 2004

CAPITULO III

El juego como estrategia básica para el desarrollo integral del niño.

*Todo el mundo cree que los juegos de los niños no son más que juegos, pero se equivocan, el juego es el factor determinante en la formación del perfecto ciudadano.
Platón.*

Política Educativa

En el presente capítulo se analizarán los documentos más importantes que dentro de nuestro contexto educativo impactan de manera directa como son: La Constitución Política Mexicana, La ley general de educación, y el Programa actual de preescolar (PEP04).

Así como también se incluye la planeación práctica del proyecto como son el objetivo, las estrategias, las actividades, etc., que describen de la forma en como el juego tiene un papel importante para el desarrollo del niño.

Por lo tanto, incluyo los principales puntos de algunos documentos oficiales que respaldan el ámbito educativo:

La educación de nuestro país ha sido reconocida como un sector de suma importancia por lo que fue necesario que se constituyera como una obligación del estado y que se formalizará en la carta magna de nuestra Constitución Mexicana y el artículo que fue designado a este apartado es:

“Artículo 3o.- Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El estado -federación, estados, distrito federal y municipios-, impartirá educación preescolar, primaria y secundaria. La educación preescolar, primaria y la secundaria conforman la educación básica obligatoria. La educación que imparta el estado tendera a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentara en el, a la vez, el amor a la patria y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia”.⁴³

⁴³ Constitución Política Mexicana, México 2008, p. 10

Con base a lo anterior es importante destacar algunas características que soportan al artículo tercero de la Constitución Política como por ejemplo: uno de fines de la educación es que a través de ella se tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano. Lo que es de básico para el bienestar de todo ser humano y que como profesores no debemos omitir. Otra característica es que la educación que imparte el estado debe ser laica, obligatoria y gratuita.

Así mismo, se observa que existen criterios que orientan a la educación

- Basado en los resultados del progreso científico, luchará contra la ignorancia y sus efectos, las servidumbres, los fanatismos y los prejuicios.
- Nacional (comprensión de nuestros problemas, aprovechamiento de nuestros recursos, aseguramiento de nuestra independencia, acrecentamiento de nuestra cultura).
- Contribuirá a la mejor convivencia humana.

También una las obligaciones de los mexicanos: “es hacer que sus hijos o pupilos concurren a las escuelas públicas o privadas, para obtener la educación preescolar, primaria y secundaria”, según el artículo treinta y uno.⁴⁴

Sin duda alguna los aspectos que se han mencionado anteriormente son los de importancia para este proyecto, ya que uno de los objetivos de este es lograr el desarrollo integral a través de estrategias didácticas que están inmersas en estos documentos.

Así mismo, la Ley General de Educación que al igual que el artículo tercero son los documentos más importantes que regulan la educación que se imparte en el país. Para la ley general:

- La educación es:
 - El medio para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura
 - Proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad.

⁴⁴ *Constitución Política Mexicana, México 2008 p 10*

- Factor determinante para adquirir conocimientos y para formar en la solidaridad.
- También señala que debe propiciar la participación activa del educando, su iniciativa y su sentido de responsabilidad.
- El estado está obligado a prestar servicios educativos de preescolar, primaria y secundaria.
- Obligatoriedad de preescolar, primaria y secundaria (que los padres lleven a sus hijos).
- La educación debe ser gratuita.

La Ley General de educación establece los fines que la misma debe cumplir:

- Contribuir al desarrollo integral
- Favorecer el desarrollo de las facultades
- Fortalecer la conciencia de la nacionalidad y soberanía, el aprecio por la historia, los símbolos patrios.
- Promover el conocimiento de la pluralidad lingüística. Los hablantes de lenguas indígenas tendrán acceso a la educación en su propia lengua y en español.
- Difundir el conocimiento y práctica de la democracia.
- Promover el valor de la justicia, la legalidad, la igualdad, el respeto a los Derechos Humanos.
- Fomentar actitudes de investigación y la innovación científica y tecnológica.
- Propiciar la creación artística y la difusión de bienes y valores que constituyen el patrimonio cultural.
- Estimular la educación física y el deporte.
- Desarrollar actitudes solidarias, de cuidado de la salud, de la paternidad responsable, el rechazo a los vicios.
- Incluir los conceptos y principios de la ciencia ambiental, el desarrollo sustentable, la protección y conservación del medio ambiente.

- Actitudes solidarias y positivas hacia el trabajo, el ahorro y el bienestar general.

Así mismo establece el criterio que orientará la educación se basará en los resultados del progreso científico, luchará contra la ignorancia, las servidumbres, los fanatismos, los prejuicios, los estereotipos, y la discriminación, especialmente la dirigida a las mujeres.

- Será democrático
- Será nacional
- Contribuirá a mejorar la convivencia humana.

El artículo décimo constituye el sistema educativo nacional:

- Los educandos y educadores
- Los planes, programas, métodos y materiales educativos.
- Las instituciones educativas del Estado y de sus organismos descentralizados.
- Las instituciones particulares con autorización y reconocimiento oficial.
- Las instituciones de educación superior a que la ley otorga autonomía.

Con base a lo anterior, a la federación y a las autoridades les corresponde lo siguiente:

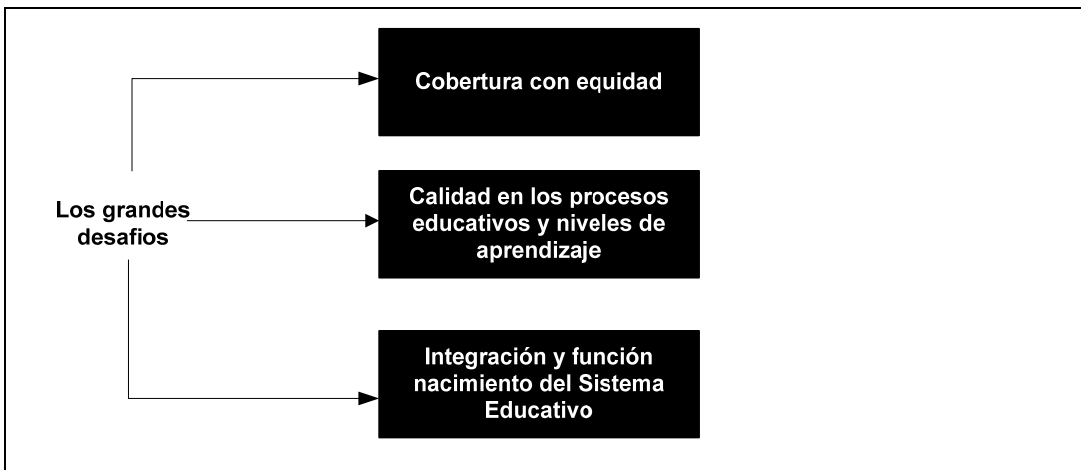
- Promover y prestar servicios de acuerdo a las necesidades nacionales, regionales y estatales.
- Determinar planes y programas.
- Otorgar equivalencia de estudios.
- Reconocimiento de validez oficial.
- Editar libros y materiales didácticos.
- Prestar servicios bibliotecarios.
- Proponer la investigación.
- Impulsar el desarrollo de la enseñanza tecnológica.

- Fomentar actividades artísticas, culturales y físicas deportivas.

Los puntos que se han mencionado sobre este documento oficial corroboran el discurso que se ha venido presentando sobre el principal objetivo de este proyecto.

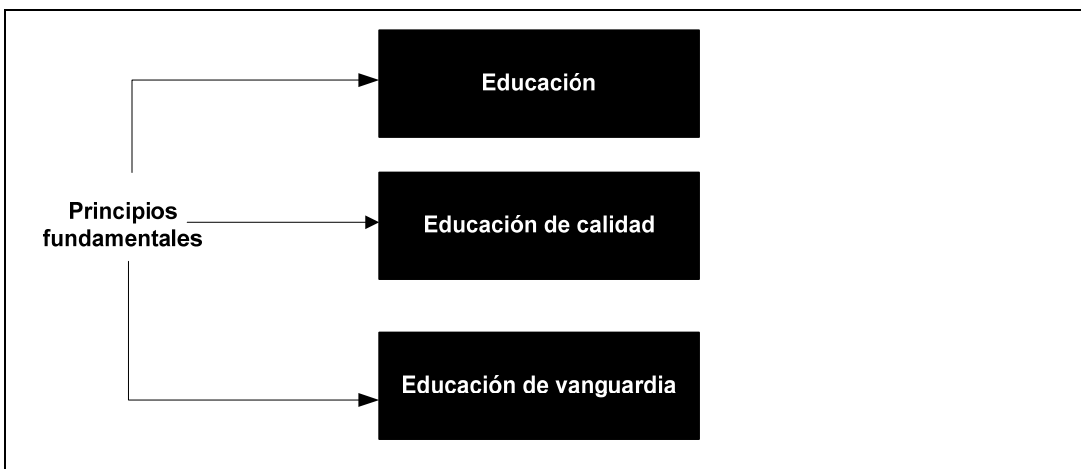
Cabe destacar que existe otro documento de importancia y es el Plan Nacional de Educación, el cual tiene como propósito central y prioritario hacer de la educación el gran proyecto nacional.

Cuadro 1. Los grandes desafíos de la Educación



Fuente: Elaboración propia con base en el Plan Nacional de Educación 2007-2012, México 2007.

Cuadro 2. Principios Fundamentales.



Fuente: Elaboración propia con base en el Plan Nacional de Educación 2007-2012, México 2007.

Los objetivos estratégicos del Plan Nacional de Educación 2007-2012 son:

- Fortalecer la relación federalista de manera que los tres niveles de gobierno trabajen coordinadamente para lograr una educación de buena calidad con equidad.
- Crear nuevos mecanismos de participación para que las personas y los grupos sociales involucrados e interesados en la tarea educativa aporten trabajo, ideas, creatividad y empeño, dirigidos al logro de los fines educativos.
- Empezar un esfuerzo redoblado en la búsqueda de alternativas de financiamiento y una mejor distribución de los recursos que requiere la tarea educativa.
- Fortalecer la evaluación, el conocimiento y la gestión integral del Sistema.

La educación que este Plan pretende se describe en estas líneas:

- Pensar en la educación que queremos es equivalente a reflexionar sobre la sociedad que deseamos, el futuro que esperamos construir.
- El desafío más importante que enfrentamos en la actualidad es lograr que la educación que anhelamos se concrete efectivamente en el salón de clases y en la escuela.

Así mismo se pretende que la educación actual sea de calidad a través de:

- Competencias cognitivas fundamentales habilidades comunicativas (la lectura, la escritura, la comunicación verbal y el saber escuchar).
- El interés y la disposición a continuar aprendiendo a lo largo de su vida, de manera autónoma y autodirigida; a transformar toda experiencia de vida en una ocasión para el aprendizaje.
- Plantear y resolver problemas de predecir y generalizar resultados; de desarrollar el pensamiento crítico, la imaginación espacial y el pensamiento deductivo.
- Brinda elementos necesarios para conocer el mundo social y natural en el que viven y entender estos como procesos en continuo movimiento y evolución.

- Bases para la formación de los futuros ciudadanos, para la convivencia y la democracia y la cultura de la legalidad.
- El desarrollo de las competencias básicas y el logro de los aprendizajes de los alumnos son los propósitos centrales, son las metas a las cuales los profesores, la escuela y el sistema dirigen sus esfuerzos.

A lo largo de la historia de nuestro país, la educación ha tenido diferentes enfoques, según las corrientes que se encuentren en ese momento impactando a este aspecto.

Con base en lo anterior, nuevamente se reitera el desarrollo integral del niño, por medio de recursos didácticos que ayudarán a lograrlo.

Actualmente el Programa de Educación Preescolar que tuvo modificaciones en el año de 2004 ha sido uno de los puntos de partida para que en la educación de este nivel se comience a forjar la innovación de la práctica docente.

Los fundamentos que el Programa de Educación Preescolar 2004 son:

Una educación preescolar de calidad para todos

- El aprendizaje infantil y la importancia de la educación preescolar.
- Los cambios sociales y los desafíos de la educación preescolar.
- El derecho a una educación preescolar de calidad: fundamentos legales.
- El derecho a una educación preescolar de calidad: fundamentos legales.

Las características de este programa son:

- Carácter nacional.
- Establece propósitos fundamentales.
- Organizado a partir de competencias.
- Carácter abierto.

El Programa está organizado a partir de competencias por lo que una competencia se define como un: Conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y destrezas que se manifiestan en contextos específicos.

El programa esta organizado de la siguiente manera:

Los Principios Pedagógicos que este programa maneja tienen como finalidades:

- Brindar a los docentes referentes conceptuales sobre algunas características infantiles y procesos de aprendizaje.
- Destacar condiciones que favorecen la intervención educativa en el aula.
- Referente para reflexionar sobre la propia práctica.

Así mismo estos principios se agrupan en tres aspectos:

a) Características infantiles y procesos de aprendizaje.

- Niños y niñas con conocimientos y capacidades, base para seguir aprendiendo.
- Función de la educadora: mantener deseo de conocer, interés y motivación por aprender.
- Niños y niñas aprenden en interacción con sus pares.
- El juego potencia desarrollo y aprendizaje.

b) Diversidad y equidad.

- Escuela ofrece oportunidades formativas de calidad, con independencia de las diferencias socioeconómicas y culturales.
- Educadora, escuela y padres contribuyen a la integración de la población con necesidades educativas especiales.
- Escuela es espacio socialización y aprendizaje que propicia la igualdad de derechos.

c) Intervención educativa

- El ambiente en aula y escuela fomenta actitudes de confianza en la capacidad de aprender.
- Planeación flexible que tome como punto de partida las competencias y los propósitos fundamentales.
- Colaboración y conocimiento mutuo entre escuela y familia favorece el desarrollo de los niños.

Los Campos formativos y competencias son organizadores que ayudan a:

- Facilitar la identificación de intenciones educativas claras.
- Identificar el tipo de actividades y experiencias que propone3r a los niños y las niñas.

Cuadro 4. Campos Formativos y Competencias.

<i>Campos formativos</i>	<i>Aspectos en que se organizan</i>
Desarrollo personal y social	Identidad personal y autonomía. Relaciones interpersonales.
Lenguaje y comunicación	Lenguaje oral Lenguaje escrito.
Pensamiento matemático	Número Forma, espacio y medida.

Exploración y conocimiento del mundo	Mundo natural. Cultura y vida social.
Expresión y apreciación artística	Expresión y apreciación musical. Expresión corporal y apreciación de la danza. Expresión y apreciación plástica. Expresión dramática y apreciación teatral.
Desarrollo físico y salud	Coordinación, fuerza y equilibrio. Promoción de la salud.

Fuente: Programa de Educación Preescolar 2004, México 2007

La organización del trabajo docente durante el ciclo escolar considera tres aspectos fundamentales:

1. Conocer a los niños y las niñas

Exploración, al inicio del ciclo escolar, de lo que los niños saben y pueden hacer, para identificar lo que requiere de mayor trabajo sistemático, con base en las competencias y las formas de manifestarlas.

- Las actividades cotidianas son el medio ideal para explorar lo que los niños saben y pueden hacer.
- El diagnóstico del grupo permite saber:
 - Los logros que manifiestan
 - Las condiciones de salud
 - Los rasgos de las familias

2. El ambiente de trabajo

Propiciar que los niños se den cuenta que la escuela es un lugar para aprender.

3. La planificación del trabajo docente

- Intencionalidad definida.
- Competencias son el punto de partida.
- Competencias de todos los campos formativos
- Tomar en cuenta los principios pedagógicos.
- "Situaciones didácticas" en función de la intención educativa.

Las situaciones didácticas se definen como:

- Conjunto de actividades articuladas que implican relaciones entre niños, los contenidos y la maestra, con la finalidad de construir aprendizajes; pueden adoptar distintas formas de organización:
 - Proyectos
 - Talleres
 - Unidades didácticas

- Actividades aisladas (cantos, deportes, visitas, etc.)

Se describen también

- Las actividades permanentes.
- Los sucesos imprevistos.
- El periodo que abarca un plan de trabajo.
- La jornada diaria.

La evaluación tiene finalidades y funciones que permiten observar el avance de los niños así como las fortalezas y deficiencias de la educadora.

Finalidades:

- Constatar los aprendizajes logrados.
- Identificar los factores que influyen en el aprendizaje.
- Mejorar la acción educativa.
- Énfasis en su función formativa

¿Qué evaluar?

- El aprendizaje de los alumnos.
- El proceso educativo en el grupo y la organización del aula.
- La práctica docente.
- La organización y el funcionamiento de la escuela incluyendo la relación con las familias.

¿Quiénes evalúan?

- La educadora
- Los niños y las niñas
- Las madres y los padres
- El personal directivo

¿Cuándo evaluar?

- Al principio y al final del ciclo escolar, sin excluir otras valoraciones en periodos específicos.

¿Cómo recopilar y organizar la información?

- El expediente personal del niño o la niña:
 - Ficha de inscripción
 - Fotocopia del acta de nacimiento
 - Entrevista con la familia
 - Los logros y dificultades del niño o la niña
 - La entrevista al niño o la niña
 - Trabajos del niño o la niña
 - Evaluación psicopedagógica (NEE)

El diario de trabajo.

- Instrumento de registro.
- Narración breve de la jornada de trabajo.
- Reconstrucción y reflexión de la práctica.
 - a) Actividad planteada, organización y desarrollo, sucesos sorprendentes o preocupaciones.
 - b) Reacciones y opiniones de los niños.
 - c) Valoración general de la jornada y autoevaluación.

El juego como estrategia básica para el desarrollo integral de niños preescolar.

Con base a lo anteriormente explicado donde se resalta que el juego es de suma importancia para el desarrollo integral del niño, y siendo así que en el actual Programa de Educación Preescolar se incluye como la herramienta fundamental para el desarrollo de competencias y habilidades en el niño me dispongo a desglosar cada uno de los puntos que conforman el proyecto de innovación.

La oportunidad que el niño tiene al jugar le ejerce ciertas influencias a lo largo de su desarrollo físico, mental, emocional y social:

DESARROLLO FÍSICO: El juego contribuirá al desarrollo muscular y a coordinar sus movimientos de varias maneras al lanzar una pelota o levantar objetos, al brincar la reata o el burro, al correr detrás de otros niños. Con estas actividades desarrollará sus habilidades y destrezas.

DESARROLLO MENTAL: Por medio del juego el niño aprenderá a manejar conceptos y su significado, como arriba, abajo, grande, pequeño, duro y suave, y dará soluciones y respuestas.

DESARROLLO EMOCIONAL: En las acciones del juego no hay respuestas correctas o incorrectas, el niño siempre encontrará soluciones, aun cuando las cosas no le vayan bien, aprenderá a verse a sí mismo.

DESARROLLO SOCIAL: Al jugar juntos, los niños aprenderán a convivir en grupo, a opinar, a escuchar y sobre todo a tener experiencias; así como también a respetar las reglas que tienen los juegos, las cuales influirán a lo largo de su vida.

Objetivo.

El Objetivo esencial será que el niño a través del juego logre desarrollarse de forma integral, lo cual le permitirá poner en juego competencias sociales y autorreguladoras, explorará y ejercitará sus competencias físicas, ideará y construirá situaciones de la vida social y familiar, en donde actuará e intercambiará papeles. Ejercerá su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayará libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

También, se considerará el desarrollo de sus habilidades mentales, de la misma forma, el uso del lenguaje, atención, imaginación, concentrado, control de los impulsos, curiosidad, estrategias para la solución de problemas, cooperación empatía y participación grupal.

Estrategias.

Las estrategias a que se aplicarán en este proceso serán de gran ayuda para favorecer cada uno de los aspectos que el niño debe desarrollar en base a lo

que el Programa de Educación Preescolar pide para que el niño tenga las suficientes armas para enfrentarse a experiencias que debe resolver.

La maestra dará al niño la confianza y seguridad necesaria para pueda desarrollar las actividades que ella misma propondrá.

Los espacios que utilizará deben ser amplios y seguros para la realización de cada una de las actividades

La maestra será guía para la realización de cada una la propuestas, tratando de no imponer reglas ni “castigos”, ya que los niños deberán realizar sus propias reglas.

Sensibilizar al personal directivo para que proporcione los espacios y tiempos necesarios para la realización de las actividades, así como invitar a que participe en ellas.

Sensibilizar a los padres de familia para que comprendan la importancia que el juego tiene para el desarrollo integral del niño y de igual manera hacer que estos participen

Para lograr la sensibilización de los padres de familia se les pidió que asistieran una semana a la escuela por la tarde para que se les aplicaran algunas situaciones didácticas y ellos puedan comprender la forma de trabajo con los niños, así mismo de qué manera se van dando los procesos de aprendizaje a través del juego pues el elemento primordial para que aprendan.

Actividades.

Dentro de las actividades a desarrollar se realizará una selección sobre los juegos que desarrollarán diferentes aspectos donde el niño tendrá que poner a trabajar sus capacidades y habilidades para resolver sus propios conflictos sin la ayuda de la maestra, todo ello lo realizará jugando.

Esto será a través de situaciones didácticas que están enfocadas al actual Programa de Educación Preescolar 2004, organizadas por campos formativos, los cuales favorecerán determinadas competencias a su vez impactarán en el desarrollo del niño, por lo tanto se logrará el objetivo.

El primer paso de esta planeación será el definir las competencias que se pretenden desarrollar. Cada una de las actividades que se llevarán acabo

tendrá una duración aproximada de tres sesiones si se llegará a necesitar más tiempo se prolongarán a una semana.

Especificaré el campo formativo, la competencia que se pretende desarrollar, el nombre del juego y su desarrollo, así como la forma de evaluar.

Cabe destacar que todas las situaciones didácticas que se realicen partirán de los conocimientos previos de los niños y en algunas de ellas se invitará a los niños que indaguen e investiguen sobre lo que se pretenderá desarrollar.

Para lograr la sensibilización de los padres de familia realizaré tres situaciones didácticas con ellos para que conozcan la forma de trabajo que se utilizará con los niños y de que manera interviene el juego en su aprendizaje.

Pediré el apoyo de los padres de familia para la realización de las actividades en tres sesiones diferentes.

Actividad #1

Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social.

Aspecto: Relaciones Interpersonales.

Competencia: Aprende sobre la importancia de la amistad y comprende el valor que tienen la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo.

Juego: *Un momento especial*

Desarrollo: Esta actividad se llevará a cabo en dos momentos:

Primer momento

Se realizará una plenaria, conversando con los niños acerca de la amistad donde se invitará a que participen y escuchen los comentarios.

Se plantearán una serie de preguntas para motivar la conversación: ¿Ustedes tienen amigos?, ¿Es bonito tener amigos?, ¿Cómo tratan a sus amigos?, ¿Qué sienten por sus amigos? Registraré las opiniones de todos.

Se les invitará a que piensen en cada uno de los compañeros del salón y que identifiquen a los son sus amigos. En una hoja anotarán el nombre de su amigo de la forma que sea o como puedan y los guardarán. Cada uno hablará de las cualidades de su amigo sin decir el nombre. Si otro niño elige al mismo compañero, también describirá sus cualidades.

Segundo momento

Pediré a los niños que se imaginen, sin mencionarlo, el regalo que más desearían obsequiar al amigo a o la amiga (o) que eligieron. Se les ofrecerá a los niños variedad de materiales para que puedan realizar y decorar el regalo que van a hacer. Después se retomará la tarjeta donde anotaron el nombre de sus amigos y se pondrán al regalo.

Cierre

Se organizará una reunión en la aula formando un ambiente de calidez; utilizando música alegre y canciones. Se entregarán los regalos a los amigos y convivirán entre ellos. Al final se les pedirá a los niños que expresen lo que sintieron al realizar su regalo.

Evaluación: Registraré las formas que utilizaron para expresarse, la forma de cómo se relacionaron, que sentimientos identificaron.

Tiempo Estimado de la actividad: Tres sesiones.

Actividad #2

Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social.

Aspecto: Identidad personal y autonomía.

Competencia: Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeros y compañeras.

Juego: *El juez*

Desarrollo:

Pediré a los niños que preparen una representación de los que ellos quieran o que les guste más, ya sea un cuento, una canción, una rima. Y presentarán su acto frente al resto del grupo para que participen en un concurso.

Todos los niños tendrán que participar y calificar a sus compañeros (es decir serán jueces), su papel consiste en utilizar una pancarta para valorar el desempeño del participante, estas pancartas constarán en el dibujo de una carita que represente un estado de ánimo, un sentimiento o actitudes como: creativo, con imaginación seria, feliz, aburrida, etc.

Cada uno de los niños emitirá su voto en el momento de la participación de alguno de sus compañeros y darán recomendaciones.

Para finalizar se les pedirá a los niños que traten de identificar los sentimientos o los estados de ánimo que presentó la mayoría del grupo.

Evaluación: Se registrará en el diario de campo, así como en las observaciones individuales de cada alumno como llevan a cabo la valoración que asignan a sus propios compañeros

Tiempo Estimado de la actividad: Tres sesiones.

Actividad #3

Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social.

Aspecto: Identidad personal y autonomía.

Competencia: Comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.

Juego: *Permitido y no permitido*

Desarrollo:

Se les pedirá a los niños que se sienten en un círculo para que platiquemos sobre lo que está permitido y lo que no dentro del salón de clases.

Anotaré ya sea en el pizarrón o en un cuaderno lo que sea permitido y lo que no, según lo que ellos me digan.

Después pediré que formen equipos de cuatro niños y que realicen un dibujo que represente una de las reglas que ellos mismos han dicho y que anoté.

Cuando ya hayan terminado los dibujos, cada equipo pasarán a mostrar sus producciones sin mencionar cuál regla esta representando y se les pedirá al resto del grupo que expresen el significado de cada dibujo.

Para finalizar la actividad los niños decidirán en que lugar se colocaran para recordar las reglas del salón.

También les pediré que platiquen con sus papás sobre las reglas que existen en sus casas.

Evaluación: Las reglas que ellos mismos crearon y representaron a través de sus dibujos les ayudarán a comprender una forma de regular el comportamiento de un grupo social.

Tiempo Estimado de la actividad: Tres sesiones.

Actividad #4

Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social.

Aspecto: Identidad personal y autonomía.

Competencia: Adquiere gradualmente mayor autonomía.

Juego: *Seguridad en la escuela*

Desarrollo:

Organizaré al grupo para realizar un recorrido por la escuela para localizar los lugares peligrosos y para que los niños puedan colocar avisos de prevención.

Una vez identificados los lugares de riesgo, conversaremos sobre los cuidados que debemos de tener en lugares abiertos, y de igual forma los invitaré a que investiguen que lugares de riesgo existen en su casa y que sus padres les ayuden a identificarlos y que los anoten.

Después les pediré que me expliquen cómo fue que pudieron observar los lugares peligrosos de su casa y que harían para evitar accidentes, una vez que hayan expresado sus ideas, les pediré que en conjunto realicemos carteles para señalar los lugares peligrosos de la escuela. Estos carteles deberán tener el dibujo representativo del lugar que sea peligroso por ejemplo: las escaleras, la alberca, etc., les proporcionare el material que ellos soliciten.

Una vez que ya estén realizados los carteles realizaremos nuevamente el recorrido que en un principio se hizo para colocarlos y que los demás alumnos observen que deben de tener cuidado.

Para concluir comentaremos sobre que deben de hacer en el patio de la escuela para tener mayor seguridad.

Evaluación: Se evaluará la forma de cómo comprendieron el reconocimiento que tienen de los lugares de riesgo y las medidas que toman para tener seguridad.

Tiempo Estimado de la actividad: Una semana

Actividad #5

Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social.

Aspecto: Relaciones interpersonales.

Competencia: Acepta a sus compañeros y compañeras como son y comprende que todos tienen los mismos derechos, y también que existen responsabilidades que deben asumir.

Juego: *Cambiar de papeles*

Desarrollo:

En sesión comentaremos sobre los roles que cada uno de los integrantes de su familia desempeñan, les cuestionaré sobre cuál es el rol que ellos tienen en su familia y en la escuela.

Les explicaré sobre la importancia de los roles que desempeñamos todos los individuos y les pediré que de tarea con ayuda de sus papás pregunten a sus vecinos sobre el rol que ellos tienen. Una vez que hayan investigado realizaremos la actividad en el salón.

El salón se acondicionará con los materiales que tiene simulando una casa, se dará el espacio para la sala, el comedor, la cocina, las recamaras y el baño y en cada espacio se tendrán los materiales necesarios.

Los invitaré que formen equipos de cuatro niños y jugarán a cambiar su papel, por ejemplo las niñas serán señores y los niños señoras y los otros niños que sobran serán los hijos.

Podrán dramatizar el juego como ellos crean conveniente, pues lo harán de manera libre.

Para finalizar les preguntaré cómo se sintieron al realizar ese cambio y si se dieron cuenta de lo que deben hacer unos y otros.

Evaluación: Se evaluará la capacidad que los alumnos tuvieron para colocarse en otra perspectiva y el desempeño que tuvieron.

Tiempo Estimado de la actividad: Una semana

Actividad #6

Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social.

Aspecto: Relaciones interpersonales.

Competencia: Comprende que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, culturas, creencias, que deben ser tratadas con respeto.

Juego: *La diversidad nos identifica*

Desarrollo:

En sesión plenaria les comentaré sobre lo que significa la diversidad, pero antes de esto indagaré sobre lo que ellos creen que sea la diversidad.

Les pediré que en casa investiguen sobre lo que sus papás saben de este tema y las respuestas que ellos obtengan las plasmen en un dibujo.

Les cuestionaré sobre lo que hayan investigado y les pediré que expliquen sus dibujos, después en conjunto realizaremos un mural que para ellos tenga un significado y que les ayude a entender lo que es la diversidad.

Les invitaré a que dramaticen o que ellos hayan comprendido.

Evaluación: Las evidencias y sus comentarios sobre lo que investigaron darán pie para la evaluación y comprobar que entendieron el concepto.

Tiempo Estimado de la actividad: Una semana

Actividad #7

Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social.

Aspecto: Relaciones interpersonales.

Competencia: Interioriza gradualmente las normas de relación y comportamiento basados en la equidad y el respeto.

Juego: *Solución de conflictos*

Desarrollo:

Esta actividad conflictuará a los niños ya que les presentaré tres situaciones donde ellos tienen que comentar sobre cómo deberían actuar si estuvieran ellos en esas circunstancias.

En el primer caso: en el recreo, un niño le arrebató su jugo a una niña y se lo da a otro niño, ¿qué opinan sobre lo que hizo el niño?

En el segundo caso en el salón de clases, una niña necesita colores, va y la toma de la mochila de otro compañero sin permiso, ¿Qué les pareció lo que hizo la niña?

Y en el tercer caso una lleva cargando sus libros y la maestra le pide a uno de sus compañeros que le ayude, pero el niño se niega, ¿Qué opinión tienen sobre la respuesta del niño y qué harían?

Los niños comentarán que solución darían ellos, si pedirían ayuda, se pelearían o dialogarían.

Les platicaré sobre la equidad y el respeto que todos merecemos.

Evaluación: Se registran las justificaciones que los niños dieron a dichas circunstancias lo cual permitirá valorar el avance de los niños respecto a las relaciones con los demás.

Tiempo Estimado de la actividad: Una sesión.

Actividad #8

Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social.

Aspecto: Identidad personal y autonomía.

Competencia: Adquiere conciencia de sus propias necesidades, puntos de vista y sentimientos, desarrollo su sensibilidad hacia las necesidades, puntos de vista y sentimientos de otros.

Juego: *Adivina que pasa*

Desarrollo:

Les pediré a los niños que jueguen a adivinar una acción sin que hablen, para que ellos lo comprendan lo haré una vez yo y después ellos.

Yo les iré diciendo que acción deben de realizar, en sus representaciones deberán incluir sentimientos, los demás observarán y tratarán de adivinar lo que está pasando, lo podrán hacer solos o con algún compañero.

Al final del juego cuestionaré que es lo sintieron al no poder hablar y que sentimientos incluyeron a la hora de dramatizar.

Evaluación: Se realizarán anotaciones en el expediente de cada niño cómo se expresan y los medios que utilizan para darse cuenta de sus necesidades.

Tiempo Estimado de la actividad: Una sesión.

Actividad #9

Campo Formativo: Lenguaje y Comunicación.

Aspecto: Lenguaje Oral.

Competencia: Obtiene y comparte información a través de diversas formas de expresión oral.

Juego: *Adivina quien soy*

Desarrollo:

Se invitará a los niños a que jueguen a las adivinanzas y ellos podrán inventarlas, les pediré que cuando lleguen a su casa les digan las adivinanzas a sus papás y les pedirán que les ayuden a inventar una y al otro día llegarán a exponerla a sus compañeros. Para que puedan realizar las adivinanzas les pediré que piensen en una animal, flor, fruta, u objeto; que digan sus características principales. Y realizarán un dibujo sobre lo que ellos hayan elegido.

Pediré que los niños que vayan diciendo sus adivinanza mientras que los demás tratarán de acertar en la respuesta, y podrán apoyarse en el dibujo que está representando a su adivinanza, pero antes de muestre el dibujo realizaré preguntas al niño o niña que este diciendo su adivinanza para que proporcione más información o realice algunas precisiones para centrar la atención del grupo en las características mencionadas; por ejemplo: “recuerden que Gabriel nos dijo que era un animal y tenía cuatro patas”.

Después cada uno de los niños vaya pegando sus dibujos y los demás repetirán la adivinanza.

Evaluación: Se evaluará lo siguiente: la organización de su pensamiento en el momento de mencionar las características de un objeto para hacer la adivinanza, congruencia en las ideas al expresarlas, manejo del vocabulario, si toma en cuenta la información que recibe para formular una idea, el uso de dibujos.

Tiempo Estimado de la actividad: Tres sesiones.

Actividad #10

Campo Formativo: Lenguaje y Comunicación

Aspecto: Lenguaje Escrito.

Competencia: Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien.

Juego: *Bienvenida a mis amigos.*

Desarrollo:

Se comentará a los niños que próximamente se integrará una compañera y para darle la bienvenida, le escribiremos una carta.

Pediré a los niños que cierren los ojos y se imaginen que ellos son los que entrarán a una nueva escuela y qué les gustaría que les dijeran sus nuevos compañeros.

Después repartiré hojas blancas y colores y les invitaré a que realicen un dibujo y que me indiquen que frase quieren escribirle para que yo la escriba en el pizarrón y ellos la puedan copiar.

Les indicaré que muestren sus cartas y expliquen lo que quieren decirle a su nueva compañera.

Para finalizar los niños colocarán las cartas en un sobre que realizamos entre todos.

Evaluación: Se tomará en cuenta las grafías que usaron para expresar sus ideas, la secuencia de ideas que plasma en la carta y el significado que le atribuye.

Tiempo Estimado de la actividad: Una sesión.

Actividad #11

Campo Formativo: Lenguaje y Comunicación

Aspecto: Lenguaje Escrito.

Competencia: Identifica algunas características del sistema de escritura.

Juego: *La letra de mi nombre se ha perdido.*

Desarrollo:

Les pediré que observen su nombre que estará escrito en una tarjeta, les diré que observen como esta escrito e identifiquen las vocales que forman parte de su nombre,

una vez que hayan observado la tarjeta, les haré llegar a su lugar otra tarjeta con su nombre pero sin la letra inicial.

Una vez que tengan la nueva tarjeta con su nombre les pediré que lo vean y les cuestionaré diciendo ¿notan algo “extraño”?, ¿le falta “algo”?

Cuando se den cuenta de que falta la letra inicial, les comentaré que a las letras les dieron ganas de viajar y se fueron a visitar a otras palabras y que ahora no saben cómo regresar ¿Les ayudamos?, les pediré que piensen ¿a qué palabras pudo a ver visitado?, después que mencionen una palabra que empiece con la misma letra que su nombre, les propondré que busquen la letra que falta en periódicos o revistas y que las recorten solicitando la ayuda de sus papas. En la siguiente sesión les preguntaré si encontraron la letra que hace falta, nuevamente les proporcionaré las tarjetas con su nombre y la tendrán que observar y compararan la letra que trajeron de su casa con la que está en su nombre completo y si es la correcta la pegarán en la tarjeta que está incompleta, nuevamente comprobarán si es correcto con la tarjeta anterior. Para finalizar pegarán sus tarjetas en el pizarrón y trataran de copiar su nombre en una hoja.

Evaluación: Se evaluará si lograron identificar la letra faltante, la localización en un texto o en un conjunto de palabras, si lo colocan correctamente y si la reconocen en otras palabras

Tiempo Estimado de la actividad: Dos sesiones.

Actividad #12

Campo Formativo: Lenguaje y Comunicación

Aspecto: Lenguaje Oral.

Competencia: Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje oral.

Juego: *Éste soy yo*

Desarrollo:

Les comentaré que a los niños que sería interesante conocer a nuestros compañeros y a sus familias para ello, solicitaré que lleven una fotografía de su familia a la escuela, en ese momento les mostraré la fotografía de mi familia para que la conozcan y les platicaré quienes la integran y a que se dedican cada uno de mis familiares. Esto será para que comprendan la dinámica que tendremos al realizar la actividad.

Una vez que hayan llevado sus fotografías continuaremos la dinámica, les invitaré a que muestren a sus compañeros la fotografía y expliquen quienes son los que se encuentran en ella, que están haciendo, como se llaman, donde se encuentran, que es lo que más les gusta de su familia.

Una vez que cada niños haya explicado las fotografías que lleven les pediré que realicen un dibujo de su familia y lo peguen en el periódico mural del salón.

Evaluación: Se evaluará el vocabulario que utilizaron para describir, su estado de ánimo, sus gustos y preferencias, la organización de ideas al describir la fotografía, el apoyo en el lenguaje corporal para expresar sus ideas.

Tiempo Estimado de la actividad: Dos sesiones.

Actividad #13

Campo Formativo: Lenguaje y Comunicación

Aspecto: Lenguaje Escrito.

Competencia: Identifica algunas características y funciones propias del sistema de escritura.

Juego: *El cuento que cambia*

Desarrollo:

Les haré una invitación a que en esta sesión jueguen a que son escritores de cuentos, pero serán unos escritores especiales, pues cambiarán la historia del cuento que se lea en clase y van a inventar uno nuevo para contarla a niños de otro grupo.

Les leeré un cuento de la biblioteca o el que los niños elijan. Se organizarán en equipos para que cada uno de ellos analice diferentes cuentos.

Les solicitaré que piensen qué les gustaría cambiar de la historia, por ejemplo: personajes, cualidades de estos, algunos hechos que suceden, el título o el final, etc.

Anotaré en el pizarrón los cambios sugeridos por los niños. En caso de ser necesario se formularán preguntas, para motivar su participación.

Se leerán una vez más las propuestas para que los niños puedan llegar a un acuerdo con los cambios que realizarán a la historia, los invitaré para que me comiencen a dictar la nueva trama y ellos realizarán las ilustraciones del nuevo cuento, ya se con dibujos o con recortes de revistas, según ellos lo consideren. Una vez terminado el cuento se leerá a los niños hasta que estén satisfechos con la historia final. Después

de que este terminado el cuento y las ilustraciones se invitará a los demás niños del jardín a que escuchen las nuevas historias.

Evaluación: Se evaluará la capacidad para atender la lectura del cuento, las propuestas en la modificación de alguna parte del cuento, la coherencia de la trama, la narración que hicieron del cuento.

Tiempo Estimado de la actividad: Tres sesiones.

Actividad #14

Campo Formativo: Lenguaje y Comunicación

Aspecto: Lenguaje Oral.

Competencia: Aprecia la diversidad lingüística de su región y su cultura.

Juego: *¿Cómo dice?*

Desarrollo:

Platicar con los niños sobre los diferentes idiomas que existen en nuestro país, los motivaré para que con ayuda de sus papás jueguen a ser reporteros y que si conocen a una persona que hable algún otro idioma le pregunten como se llama su lengua y de que lugar es. Una vez que hayan investigado dentro del aula se comentarán los resultados que tuvieron, previamente yo trataré de grabar a varias personas que hablen alguna lengua indígena para que los niños escuchen, así mismo canciones en otro idioma. Ya que hayan escuchado las grabaciones y que se haya comentado los resultados que ellos obtuvieron en su indagación les cuestionaré si han entendido alguna palabra que hayan escuchado. Les invitaré para que traten de interpretar alguna palabra, expresión o enunciado, después anotaré la interpretación que los niños le han dado a esa palabra o frase. Cuestionaré a los niño del porque creen que las personas hablen diferente, y los invitaré a que digan si ellos conocen alguna o algunas palabras o expresiones que se dicen en otras regiones de nuestro país.

Trataré de invitar a una o dos personas que hablen otro idioma (en este caso se logro invitar a dos personas indígenas, una ellas habla el zapoteco y la otra el náhuatl) cuando las dos personas les platicaban a los niños sobre su lengua ellos preguntaban que significaba lo que les decían. Una vez que ellos escucharon tratarán de reproducir una palabra en otro idioma.

Evaluación: Se evaluará la atención al escuchar las grabaciones y a las personas invitadas y las expresiones que utilizaron para valorar lo que escucharon.

Tiempo Estimado de la actividad: Una semana

Actividad #15

Campo Formativo: Lenguaje y Comunicación

Aspecto: Lenguaje Oral.

Competencia: Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral.

Juego: *El cuento de mi tierra*

Desarrollo:

Conseguiré un cuento o leyenda tradicional de nuestro país, en un primer momento yo les invitaré a que escuchen la historia, en segundo momento los motivaré para que ellos representen la historia (ellos decidirán si participan o no) se caracterizarán como ellos quieran apoyándose con el vestuario del área de dramatización, mientras se caracterizan los niños que representarán la historia tradicional, los niños que no participarán realizará un cartel para anunciar el evento e invitar a los demás niños del jardín.

Previamente crearé una atmósfera de expectación para el cuento en el lugar donde se representará

Evaluación: Se evaluará la expresión oral que tengan los niños.

Tiempo Estimado de la actividad: Dos sesiones.

Actividad # 16

Campo Formativo: Lenguaje y Comunicación

Aspecto: Lenguaje Oral.

Competencia: Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.

Juego: *El reglamento del salón.*

Desarrollo:

Platicaremos sobre la importancia de las normas para tener una convivencia armónica, preguntaré a los niños que pasa cuando las personas no respetan las reglas, cómo se

sienten los demás, qué sucede con los objetos o elementos de la naturaleza que nos rodean.

Con esta plática se enfatizará la utilidad de las normas y reglas para vivir en armonía y la importancia de elaborar algunas para el grupo.

Escribiré en el pizarrón lo que a los niños les disgusta según ellos me vayan indicando y los invitaré a que propongan una norma o regla que se deberá respetar.

Se seleccionarán aquellas que serán útiles para nuestra convivencia en el salón y la escuela y en las que todos estamos de acuerdo.

Evaluación: Se evaluará si espera su turno para participar, los argumentos que utiliza para justificar una regla.

Tiempo Estimado de la actividad: Una sesión.

Actividad #17

Campo Formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto: Forma, espacio y medida.

Competencia: Identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

Juego: *Las adivinanzas*

Desarrollo:

Realizaré tarjetas con el dibujo de un metro, una báscula, un termómetro y un reloj, que le serán entregadas a cada niño les invitaré a que las observen y comenten que instrumentos son, para que sirven, si los han usado, etc.

Les leeré una adivinanza de cada uno de los instrumentos los niños tendrán que observar muy detenidamente las tarjetas para que puedan adivinar de que instrumento se esta hablando las adivinanzas serán las siguientes:

Puede ser que sea normal, a veces me caliente de más, subo y bajo y de tu estado te doy el resultado. (*Termómetro*)

Me dedico a pesar lo que vas a cargar, ten mucho cuidado, no te vayas a lastimar (*Báscula*)

Mido y mido, largo y tendido con claridad y precisión, al tamaño de tu estatura te doy (*El metro*)

Todos me ven raro, porque tengo tres bracitos y en cada momento, marco el tiempo
(*El reloj*)

Después de que ellos hayan adivinado les invitaré a que formen cuatro equipos de cuatro personas un equipo jugará al doctor y utilizarán un termómetro de juguete, otro equipo jugará al supermercado donde utilizarán una báscula y así lo harán los demás equipos. Para finalizar se hará una plenaria donde comentaremos los usos de los instrumentos.

Evaluación: Se evaluarán las expresiones que se usan para referirse a las características del instrumento, identificación del instrumento de medición y su uso.

Tiempo Estimado de la actividad: Tres sesiones.

Actividad #18

Campo Formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto: Forma, espacio y medida.

Competencia: Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

Juego: *El cinturón escondido*

Desarrollo:

Primero se definirán las pistas para que los niños encuentren un cinturón, se debe de considerar que el escondite sea un lugar que pueda relacionarse con otros objetos, de tal manera, que se mencionen como puntos de referencia al lugar seleccionado como escondite, se buscarán varios escondites en el patio de la escuela para que todos los niños participen en la actividad.

Se considerarán aspectos como:

El cinturón está frente a ustedes; caminen ___ pasos para llegar a un lugar cercano al cinturón; ahora busquen arriba de este mueble; después caminen hacia la derecha; el cinturón está dentro de la caja que está más lejos de ustedes; etc.

Evaluación: Se evaluará si los niños tienen desarrollada su ubicación espacial y si conocen el uso que tienen de las referencias espaciales para solucionar problemas.

Tiempo Estimado de la actividad: Una sesión.

Actividad #19

Campo Formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto: Número

Competencia: Plantea y resuelve problemas en situaciones que les son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

Juego: *Los dulces*

Desarrollo:

En un recipiente se tendrán una gran variedad de dulces (caramelos, chocolates, bombones, paletas, etc.) cada uno de ellos tendrán un precio pegado (1peso, 2 y 3 pesos máximos) (las monedas serán de cartón y de diferentes denominaciones); con anterioridad se mostraran las monedas para que las vayan identificando, se plantearan las siguientes preguntas: ¿Qué dulces pueden comprar con un peso? (los niños señalaran los dulces que pueden comprar con 1 peso). ¿Qué dulces pueden comprar si tienes 5 pesos? (en este caso los niños realizarán las diferentes combinaciones que puedan existir para dar su respuesta, y deben tener en cuenta que no les debe de sobrar dinero). Después preguntaré si tengo estos dulce (señalándolos) ¿Cuánto tengo que pagar? Después los motivaré para que jueguen a la tiendita y ellos vayan teniendo sus propias experiencias sobre el uso del dinero.

Evaluación: Se evaluará la forma en cómo fueron enfrentando los problemas, si identificaron las monedas, el uso de ellas y su combinación.

Tiempo Estimado de la actividad: Dos sesiones.

Actividad #20

Campo Formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto: Número

Competencia: Identifica regularidades en una secuencia a partir de criterios de repetición y crecimiento.

Juego: *La exposición*

Desarrollo:

Invitaré a los niños para realicen un dibujo utilizando figuras geométricas ya se que sigan una secuencia o a partir del criterio de la repetición.

Los motivaré para que se integren en equipos y les entregare un sobre con figuras geométricas de diferentes colores y tamaños y pegamento.

Les pediré que abran el sobre y saquen las figuras, las deberán identificar e ir diciendo su nombre, se les proporcionará hojas de papel Bond para que en ellas reproduzcan los dibujos que plasmaron, antes de que los reproduzcan les pediré que inventen una serie donde utilizarán 3 elementos para que las peguen alrededor de la hoja y después pegaran las figuras que formen el dibujos que realizaron; una vez que ya estén terminados se pegarán en el patio para que los papás vean las producciones de sus hijos como si fuera una exposición.

Evaluación: Se evaluará el orden que siguieron para realizar la actividad, para planear secuencias más complejas.

Tiempo Estimado de la actividad: Dos sesiones.

Actividad #21

Campo Formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto: Número

Competencia: Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.

Juego: *¿Dónde hay más?*

Desarrollo:

Antes de hincar esta actividad se propiciará que los niños vayan observan de que manera se clasifican los objetos.

Para realizar este juego los niños se organizaran en equipos de 4 integrantes a cada equipo se le proporcionarán distintos objetos, (tapas de refresco, lápices, etc.)

Les pediré que clasifiquen los objetos primero por color, después por forma y por ultimo por tamaño a lo que se les cuestionará:

¿Cuántos objetos creen que tiene el conjunto de.....? ¿En qué conjunto creen que hay más objetos?, ¿En qué conjunto creen que hay más objetos? ¿En qué conjunto hay menos? Se les motivará para que indaguen sobre las cantidades de cada conjunto que han formado. Para concluir los niños clasificaran otros objetos de acuerdo a lo que ya han trabajado.

Evaluación: Se evaluará la forma en la que van haciendo comparaciones a través de correspondencias o de conteos uno a uno.

Tiempo Estimado de la actividad: Una semana.

Actividad #22

Campo Formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto: Número

Competencia: Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.

Juego: *Mi mascota preferida*

Desarrollo:

Para esta actividad se les invitará a los niños a que se sienten en círculo, se les proporcionará una hoja para que dibujen su mascota preferida, una vez que hayan terminado se pegaran los dibujos en la pared o en el pizarrón, ya que estén pegados les pediré que los observen y cuestionaré:

¿Qué mascota aparece más veces? ¿Qué mascota aparece menos veces? ¿Hay alguna macota que tenga el mismo número de veces que otra?, ¿Cuál es?

Posteriormente se despegarán las hojas de las mascotas que aparecen más veces; se colocarán dentro de un círculo que se encuentra en el piso, de tal manera que las puedan contar y definir el número de éstas. Se hará el mismo procedimiento para las mascotas que son menos o con igual número; los niños podrán establecer una relación, uno a uno, para verificar que efectivamente tienen el mismo número.

Evaluación: Se evaluará el conteo oral que los niños manejan, la asociación del número con el dibujo correspondiente.

Tiempo Estimado de la actividad: Una sesión.

Actividad #23

Campo Formativo: Pensamiento Matemático

Aspecto: Forme, espacio y medida.

Competencia: Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y medida.

Juego: *Distancias*

Desarrollo:

La actividad consiste en arrojar un objeto, estimar la distancia en la que está y comprobarlo con un hilo de estambre. Con anterioridad se preparará la madeja de estambre, los objetos que se lanzarán (costales de semillas), el juego se desarrollará en el patio para tener un buen espacio; una vez instalados en el patio se fijará una marca que indicará hasta donde debe ser lanzado el costalito.

Se les motivará para que lancen el costalito preguntando al niño cuánto estambre debe de usar para que cubra la distancia a la que llegó el costalito que lanzó. Los niños realizarán comparaciones entre las diferentes distancias que observan y cuánto estambre utilizó cada uno de ellos.

Evaluación: Se evaluará si usaron estrategias para hacer cálculos, la aproximación a la distancia, el cálculo que realiza con el hilo, la corrección al realizar un segundo lanzamiento.

Tiempo Estimado de la actividad: Una sesión

Actividad #24

Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo

Aspecto: Mundo natural.

Competencia: Experimenta con diversos elementos, objetos y materiales que no representan riesgo, para encontrar soluciones y respuestas a problemas y preguntas acerca del mundo

Juego: *Orquesta de cubiertos*

Desarrollo:

Para esta actividad se presentará a los niños los siguientes materiales: un metro de hilo grueso, dos cubiertos, dos cucharas, dos tenedores y un cuchillo (de preferencia

de punta redonda sin filo), una vez que observen los objetos se les cuestionará sobre si ¿creen que esos objetos pueden reproducir algún sonido?, ¿cómo lo harían?, después los niños manipularán los materiales y los niños expondrán sus ideas sobre si pueden producir algún sonido con ellos.

Se les propondrá a los niños una forma diferente de utilizar los materiales para que puedan producir un sonido, se amarran al hilo las cucharas, los tenedores, etc., serán distribuidos en el centro del hilo, separados unos cinco centímetros entre sí, los extremos del hilo se colocaran amarrados a la altura del oído de los niños se les pedirá que golpeen los cubiertos con una cuchara de madera, a su vez escucharan los sonidos.

Para finalizar expondrán sus ideas respecto a la experiencia y se les explicará que al golpear un objeto se produce un sonido y que algunos sonidos se transmiten por el aire, pero otros viajan por el hilo como el del experimento que han hecho.

Evaluación: Se evaluará el manejo de los materiales, las preguntas que formula, las ideas que expone para explicar lo que observa.

Tiempo Estimado de la actividad: Una sesión.

Actividad #25

Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo

Aspecto: Mundo natural

Competencia: Observa seres vivos y elementos de la naturaleza y lo que ocurre en fenómenos naturales.

Juego: *¿Cómo son los animales que viven en el mar?*

Desarrollo:

Se les pedirá a los niños que alguno se voluntario para que lleven una pecera al salón (en caso de que la tengan; de no ser así la actividad se realizará con ilustraciones o con juguetes). Se les pedirá a los niños que se sienten frente a la pecera y observen, se les cuestionará: ¿conocen ustedes algunos animales del mar? ¿Cómo son los animales que viven en el mar? y hoy vamos a explorar como son los animales que viven en el mar. Durante todo el proceso los cuestionamientos se realizarán para despertar la curiosidad de los niños, los niños alimentarán a los animales y se comentarán algunas características de los animales, como peces, camarones, tortugas, etc.

Posteriormente se les invitará a los niños a que reproduzcan una pecera, se les proporcionará todos los materiales que necesiten, pecera de plástico, pintura vegetal azul, piedras de colores, plantas y peces y algunos otros animales de juguete, la pecera que los niños realicen ira sellada para que cuando la agiten se vea el movimiento que los peces hacen en el mar y compara con la pecera que es real.

Evaluación: Se evaluará su interés y curiosidad por saber de los animales del mar, los argumentos que utilizaron para expresar sus ideas, su capacidad para descubrir lo que sabe y lo que descubre.

Tiempo Estimado de la actividad: Tres sesiones.

Actividad #26

Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo

Aspecto: Mundo natural

Competencia: Formula preguntas que expresan su curiosidad y su interés por saber más acerca de los seres vivos y el medio natural.

Juego: *¿Qué tienes ahí?*

Desarrollo:

Se invitará al grupo a que se sienten el piso y formen un círculo, en medio del círculo habrá una caja tapada que contendrá manzanas, plátanos, y les explicaré que jugaremos al juego de las preguntas para investigar lo que hay dentro de la caja y donde solo responderé a esas preguntas.

Los guiaré para que puedan realizar las preguntas, pero no se las diré, únicamente daré pequeñas pistas que motiven al niño realizar sus propias preguntas, si algún niño adivina lo que hay en la caja se les cuestionará sobre que podemos hacer con ellas, si responden que comerlas entonces entre todos prepararemos una ensalada y les pediré que jueguen a la cocinita y ellos lo prepararán su ensalada y yo los apoyaré en el momento que lo requieran. Aprovecharé cualquier oportunidad para invitar a los niños a reflexionar y expresar sus dudas e inquietudes. Para finalizar les pediré que recuerden como descubrieron las frutas.

Evaluación: Se evaluará la seguridad al formular preguntas, su capacidad de indagar y expresar su curiosidad por saber y su capacidad de escuchar.

Tiempo Estimado de la actividad: Una sesión.

Actividad #26

Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo

Aspecto: Mundo natural

Competencia: Formula explicaciones acerca de los fenómenos naturales que puede observar que puede observar, y de las características de los seres vivos y de los seres vivos y de los elementos del medio.

Juego: *¿Por qué se mueven las nubes?*

Desarrollo:

Les pediré a los niños que investiguen con sus papás el porque se mueven las nubes y que realicen un dibujo con la ayuda de sus papás la explicación.

Invitaré a los niños para que realicen unos lentes con cartoncillo y papel celofán y motivaré a los niños a que salgan al patio y observen el cielo y el movimiento de las nubes haré el siguiente comentario: "Tengo una gran duda, el otro día observe al cielo y que las nubes se movían, pero no se por que y quiero que ustedes me ayuden a investigar qué pasa con el movimiento de las nubes.

La sugerencia es que observen el cielo y que empleen otros sentidos, haré alusión al viento sin mencionarlo hasta el momento.

Les pediré que se acuesten en el suelo y se pongan sus lentes para que el sol no les lastime, les pediré que expliquen lo saben y traten de explicar por qué se mueven, para que lo niños no se desesperen al estar acostados les pediré que jueguen a encontrar formas en las nubes, los iré motivando para que ellos vayan diciendo que observan. Después les pediré que traten de imitar el movimiento de las nubes y una vez que estén dentro del salón les pediré que expliquen lo que sus papás les explicaron y muestren sus dibujos y entre todos llegaremos a la conclusión del por qué se mueven las nubes.

Evaluación: Se evaluará la observación y la discriminación de detalles que realizaron, su capacidad de escuchar, la forma en que expresan su curiosidad, las explicaciones que formulan.

Tiempo Estimado de la actividad: Dos sesiones.

Actividad #27

Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo

Aspecto: Cultura y vida social

Competencia: Reconoce que los seres humanos somos distintos, que todos somos importantes y tenemos capacidades para participar en sociedad.

Juego: *Las familias de mi comunidad*

Desarrollo:

La actividad se realizará con la ayuda de los padres de familia.

Previamente yo les motivaré a los niños para que ellos inviten a sus papás o abuelos para que asistan a la escuela un día a trabajar con ellos; y platicaremos sobre la comunidad donde vivimos, una vez que los papás estén en la escuela los niños les darán la bienvenida y les pedirán que jueguen a investigar sobre como era su comunidad antes de que ellos nacieran, como llegaron a ella y que han hecho para ayudar. Las respuestas que los niños obtengan la manifestarán en un dibujo don de traten de explicar lo que significa su comunidad y cada uno ira diciendo que diferencias o similitudes encuentran.

Evaluación: Se evaluara las conclusiones que obtienen al final de la jornada, y la forma en la que manejan la información.

Tiempo Estimado de la actividad: Una sesión.

Actividad #28

Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo

Aspecto: Cultura y vida social

Competencia: Distingue y explica algunas características de la cultura propia y de otras culturas.

Juego: *La fiesta de la comunidad.*

Desarrollo:

Para realizar este juego tendrán que investigar cual es la fiesta que se celebra dentro de la comunidad y el motivo por el cual se realiza. Invitaré a los niños para que jueguen a organizar una fiesta que sea relevante dentro de la comunidad. Previamente se les explicará en que consiste esa fiesta y el motivo por el cual se lleva acabo. Se

crearán comisiones para que cada uno de los niños vayan realizando lo que les toca. Tendrán el tiempo suficiente para ir organizando sus cosas, les ayudaré para que se hagan cartelones donde se inviten a los demás grupos a que asistan a la fiesta, durante el desarrollo de la fiesta iré apoyando a los niños que lo soliciten para que puedan concretar su comisión.

Evaluación: Se evaluará su capacidad para organizarse y realizar el papel que le corresponda, el conocimiento que tiene acerca de la forma en que se celebra la fiesta de a la comunidad y su participación durante la fiesta.

Tiempo Estimado de la actividad: Una semana.

Actividad #28

Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo

Aspecto: El mundo natural.

Competencia: Participa en la conservación del medio natural y propone medidas para su preservación.

Juego: *Los habitantes de la ciudad.*

Desarrollo:

Los invitaré a que los niños para que observen su entorno; cuando vayan en la calle que vean los árboles, los edificios, los automóviles, etc., y les pediré que realicen un dibujo que lograron observar en la calle.

Les pediré que sentados en círculo me expliquen que fue lo que observaron, una vez que hayan expresado lo que les pedí que investigaran les haré notar que los árboles son naturales y los edificios artificiales y que ambos sirven de casa para distintos seres vivos. Cuando destruyen un edificio las personas ya no pueden seguir viviendo allí. Lo mismo sucede con los animales que habitan un árbol. Les cuestionaré sobre que piensan si ¿qué sucedería si se destruye todo un bosque? Si se destruye toda una ciudad ¿qué ocurriría con sus habitantes?

Les invitaré a reflexionar sobre la importancia que tienen los árboles en el planeta, los orientaré para que puedan realizar inferencias y conclusiones.

Evaluación: Esta actividad se evaluará de qué manera comprende que forma parte de un entorno que necesita y que debe cuidar.

Tiempo Estimado de la actividad: Dos sesiones.

Actividad #29

Campo Formativo: Exploración y conocimiento del mundo

Aspecto: El mundo natural.

Competencia: Elabora inferencias y predicciones a partir de lo que sabe y supone del medio natural, y de lo que hace para conocerlo.

Juego: ***Guitarritas.***

Desarrollo:

Para realizar esta actividad se utilizarán cajas de cartón medianas y pequeñas y ligas. Para la elaboración de las mismas les ayudaré.

Los invitaré a que se organicen en equipos y que trabajen en forma coordinada: mientras un niño detiene la caja, otro coloca las ligas.

Le pediré que hagan sonar sus cajas y traten de distinguir los sonidos que emiten cada una de las cajas, ya que uno de los sonidos es agudo y el otro es grave.

Des pues de haber escuchado estos sonidos con las cajas les prestare varios instrumentos musicales para que puedan discriminar los sonidos que emiten cada uno y digan si es agudo o grave.

Evaluación: Se evaluará la manera en como se organizaron para que pudieran realizar sus cajas, así mismo la atención para que logran discriminar los sonidos que emiten los instrumentos musicales.

Tiempo Estimado de la actividad: Una sesión

Actividad #30

Campo Formativo: Expresión y apreciación artísticas

Aspecto: Expresión y apreciación musical.

Competencia: Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha.

Juego: ***¡Adivina, adivinador!***

Desarrollo:

Motivaré a los niños para que despierten su imaginación y su curiosidad por lo que escuchan, les pondré una obra de Amadeus Mozart, durante la audición les pediré que imaginen a la persona que hizo la música.

Al terminar la audición les cuestionaré sobre lo que imaginaban, tratando de apuntar en el pizarrón sus ideas. Después les mostrare un retrato de Mozart cuando era niño y contestare las preguntas que puedan realizarme, y expresarán si se parece a lo que ellos imaginaron.

Les pediré que pregunten con sus padres si conocen alguna obra de Mozart y deberán investigar quien fue.

Evaluación: Se evaluará la capacidad de captar algunos mensajes musicales del compositor, escuchar con atención, los cuestionamientos que realizaron.

Tiempo Estimado de la actividad: Dos sesiones

Actividad #31

Campo Formativo: Expresión y apreciación artísticas

Aspecto: Expresión y apreciación plástica.

Competencia: Comunica y expresa creativamente sus ideas, sentimientos y fantasías mediante representaciones plásticas, usando técnicas y materiales variados.

Juego: *Mi mochila de arte*

Desarrollo:

Para que se vaya empapando al niño sobre la importancia del arte es necesario que conozca los materiales que puede utilizar para lograr expresarse a través del arte de una manera creativa. De tal manera que conozca las posibilidades de uso de los diversos materiales que se manejan en esta área de conocimiento.

Les pediré que observen los materiales del salón, esto con la finalidad de crear una mochila de arte, les invitaré a que vayan diciendo cuáles son los materiales que consideran se deben de utilizar para crear arte (pinturas, esculturas, música, etc.) y que los vayan poniendo en la mesa.

Una vez que hayan escogido los materiales les cuestionaré si son los materiales correctos para utilizarlos en el área de arte y para qué sirve cada uno de ellos y qué podemos hacer con ellos. Les pediré que observen una lámina donde se encuentran diversos materiales y herramientas para arte y pediré que me digan cuáles son los que si tenemos en el aula y cuales nos faltarían y cuáles de los que están la lámina no son herramientas adecuadas para formar la mochila de arte.

Después que hayan detectado los materiales y herramientas adecuadas les motivaré para que en una hoja dibujen los materiales que nos hacen falta y que dibujen como se imaginan que pueda ser nuestra mochila de arte.

Evaluación: Se evaluará su observación para identificar los materiales y herramientas que se utilizan en esta área.

Tiempo Estimado de la actividad: Una sesión.

CAPITULO IV

La innovación en la práctica docente y el juego.

*Todo el mundo cree que los juegos de los niños
no son más que juegos, pero se equivocan, el
juego infantil es el factor determinante en la formación
del perfecto ciudadano.*

Platón

La evaluación consistirá en un informe sobre las competencias que se lograron favorecer por medio de los juegos y las situaciones didácticas que se aplicaran, donde se reflejara como los niños a través del juego van adquiriendo conocimientos y sus experiencias se vuelven significativas y por lo tanto el desarrollo integral del niño se hace presente.

Este informe proporcionará datos importantes como por ejemplo: qué dificultades enfrentó el niño y de que manera fue superando los obstáculos, cómo puso en práctica sus saberes previos, si los utilizó o no, si fue capaz de resolver sus problemas sin la ayuda de la maestra, entre otros indicadores.

También se realizará un análisis profundo sobre la actividad docente que se desempeñó en las actividades propuestas y saber si fueron las adecuadas o no, si se favoreció el objetivo esencial de este proyecto.

A lo largo del ciclo escolar se he aplicado varias actividades y ya han arrojado resultados.

Ante todo proceso de aprendizaje debe estar presente siempre una cultura de evaluación en donde se tenga presente que está nos destacará las fortalezas y debilidades que se presentaron durante el desarrollo de la actividad tanto del docente como de los alumnos. Lo cual nos debe de servir para mejorar el desempeño laboral.

Con base a lo que en el capítulo tercero se planteó se comenzaron a desarrollar las estrategias y actividades propuestas, así como la evolución de las mismas y las observaciones correspondientes.

La evaluación se hizo de manera global destacando cada campo formativo. Y cabe destacar que para llegar a los resultados que a continuación se explican se empleo el juego durante todo el proceso como la herramienta principal.

Desarrollo Personal y Social:

Para evaluar este campo formativo se tomo en cuenta los resultados que arrojaron las actividades planeadas donde se estimulo al niño para que comience a construir su identidad personal, así mismo desarrollar la capacidad de establecer relaciones interpersonales. Es importante decir, que los procesos de construcción de la identidad, desarrollo afectivo y de socialización se inician en la familia.

En estos procesos, el lenguaje juega un papel importante para la progresión por parte de los niños les permite representar mentalmente, expresar y dar nombre a lo que perciben, sienten y captan de los demás.

Para el establecimiento de las relaciones interpersonales fortalece la regulación de emociones y fomenta la adopción de conductas sociales en donde el juego desempeña un papel relevante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización, control, interés, solución de conflictos, cooperación, empatía y participación en grupo.

Las competencias que se favorecieron en el niño respecto a este campo fueron a partir del bagaje de experiencias que viven y de un clima adecuado para el desarrollo integral.

Actualmente los niños se encuentran más seguros de si mismos, expresan de manera libre sus sentimientos y necesidades, se han sensibilizado ante las necesidades de los demás, continúan en el proceso de reconocer sus propias cualidades y capacidades.

Así mismo, se noto un considerable avance sobre el respeto que muestran hacia los demás, asumen responsabilidades, han comenzado a comprender el valor de la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo.

Cada uno de los niños se enfrentó a retos que les implicaba poner en práctica lo aprendido en cada una de las situaciones planeadas.

Lenguaje y Comunicación:

Sin duda alguna este aspecto es el que más se favorece durante todo el proceso de desarrollo de competencias.

La escuela constituye un espacio propicio para el enriquecimiento del habla y consecuentemente, para el desarrollo de las capacidades cognitivas.

A través de la narración de cuentos, hechos reales o inventados, donde también estuvo presente la descripción desarrollo en los niños la capacidad de observar, de incrementar su imaginación, su creatividad y de un vocabulario preciso y coherente. La integración del grupo fue de forma positiva Así mismo, la conversación y el diálogo despertaron su interés. Sin duda alguna el avance que también presentaron en el lenguaje escrito fue considerable ya que pueden plasmar algunas palabras incluyendo su nombre.

Durante las aplicaciones de las situaciones de este campo formativo fueron enfrentándose a diversos conflictos donde en ocasiones pedían la intervención del adulto y en otras no, lo cual permitió el observar el avance que obtuvieron durante cada una de las actividades.

Pensamiento Matemático:

Con lo que respecta a este campo formativo las competencias que se plantearon en las situaciones didácticas se alcanzaron desarrollando los siguientes aspectos: los niños identifican números en forma ascendente y descendente, adquirieron la cardinalidad del número, lograron describir semejanzas y diferencias que observaban en figuras y cuerpos geométricos, establecen relaciones de ubicación, tiempo y espacio., así mismo realizan comparaciones preceptuales sobre las características medibles de objetos, sujetos y espacios. Se favoreció de manera considerable la resolución de problemas, para ello reflexionaron, tomaron decisiones y buscaron estrategias para su solución y durante todo este proceso pusieron en juego su razonamiento.

Exploración y Conocimiento del Mundo:

Los aspectos que se favorecieron a través del desarrollo de las situaciones didácticas para este campo formativo los niños se aprecian con un pensamiento crítico y reflexivo, capacidad de resolver problemas a través de estas características fue lo más relevante que se destaca de este campo formativo, así mismo su observación en los fenómenos naturales se incremento, esto a través de la experimentación, se incrementaron sus valores y principios necesarios para la vida en comunidad con base en el respeto a los derechos de los demás.

Expresión y apreciación artísticas:

Durante la aplicación de las situaciones contempladas para este campo formativo se logro que los niños reflexionaran sobre lo que es el arte ya que durante el nivel preescolar se considera el primer peldaño para acrecentar a cultura de los niños. Comenzando siempre de los saberes previos que ya tienen adquiridos y una de las herramientas básicas para lograrlo fue que la música se considero fundamental para sensibilizar al niño.

Este campo formativo fue considerado como eje transversal de los anteriores.

Considero que mi participación docente durante todo este proceso fue de apoyo con los alumnos ya que durante todas las situaciones didácticas representaban un reto para ellos por lo que bebían de resolver sus conflictos, cuando los alumnos solicitaban mi intervención para resolver algún conflicto que ellos no podían resolver trataba de cuestionarlos para que lograra regresar al camino que ellos ya tenían marcado, si hubo ocasiones en que yo tenia que intervenir de manera directa para dirigir las actividades (sobre todo en un principio de año escolar y en lo que ellos entendían la dinámica que se iba tener durante el ciclo escolar) ya que los niños estaban muy inquietos o dispersos y en esos momentos sus intereses eran distintos a lo que yo tenia planeado. También es importante decir que definitivamente la practica docente que se venia realizando sufrió cambios benéficos, ya que al estar inmersa en una practica tradicionalista de copian parámetros de rigidez, autoritarismo, entre otros, por lo cual surgió la necesidad de un cambio que sin duda alguna, no fue fácil conseguir, sin embargo, el trabajo continuo fue definitivo para que los alumnos logran concretar los conocimientos, a través de diferentes

estrategias donde no se ejerció ninguna de las características de la práctica tradicionalista.

Cabe aclarar que este proyecto se trabajó durante dos ciclos escolares donde tuve que hacer varios ajustes conforme iba avanzando la investigación, así mismo mi forma de trabajar con los alumnos tuvo cambios que considero fueron benéficos para mi quehacer docente.

También es importante destacar que para que se llevara a cabo estos cambios dentro de mi aula tuve que trabajar con el personal directivo y con los padres de familia a través de dinámicas que se realizaron con ellos para que logaran comprender la forma de trabajo, que no solamente el niño aprende realizando planas y planas. No fue un trabajo fácil, pero conforme fue avanzado el proyecto se fueron dando cambios muy notorios tanto en las actitudes de los niños como en mi propia actitud, lo cual influyó en la forma de planear.

Es de suma importancia retomar algunos aspectos del Programa de Educación Preescolar 2004, como son los Propósitos Fundamentales, los cuales piden al docente que enriquezca en el niño, un bagaje de experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y aprendizaje y a través de lo cual se lograría lo siguiente:

- Desarrollar un sentido positivo de sí mismos; expresen sus sentimientos; empiecen a actuar con iniciativa y autonomía, a regular sus emociones; muestren disposición para aprender, y se den cuenta de sus logros al realizar actividades individuales o en colaboración.
- Sean capaces de asumir roles distintos en el juego y en otras actividades; de trabajar en colaboración; de apoyarse entre compañeros; de resolver conflictos a través del diálogo, y de reconocer y respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella.
- Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha, amplíen su vocabulario, y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.
- Comprendan las principales funciones del lenguaje escrito y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura.

- Reconozcan que las personas tenemos rasgos culturales distintos (lenguas, tradiciones, formas de ser y de vivir); compartan experiencias de su vida familiar y se aproximen al conocimiento de la cultura propia y de otras mediante distintas fuentes de información.
- Construyan nociones matemáticas a partir de situaciones que demanden el uso de sus conocimientos y sus capacidades para establecer relaciones de correspondencia, cantidad y ubicación entre objetos; para estimar y contar, para reconocer atributos y comparar.
- Desarrollen la capacidad para resolver problemas de manera creativa mediante situaciones de juego que impliquen la reflexión, la explicación y la búsqueda de soluciones a través de estrategias o procedimientos propios, y su comparación con los utilizados por otros.
- Se interesen en la observación de fenómenos naturales y participen en situaciones de experimentación que abran oportunidades para preguntar, predecir, comparar, registrar, elaborar explicaciones e intercambiar opiniones sobre procesos de transformación del mundo natural y social y adquieran actitudes favorables hacia el cuidado y la preservación del medio ambiente.
- Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad, actuando con base en el respeto a los derechos de la demás; el ejercicio de responsabilidades; la justicia y la tolerancia; el reconocimiento y aprecio a la diversidad de género, lingüística, cultural y étnica.
- Desarrollen la sensibilidad, la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse a través de los lenguajes artísticos (música, literatura, plástica, danza, teatro) y para apreciar manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.

Con base a lo anterior, la docente destaca que los alumnos lograron en su mayoría alcanzar y cubrir el perfil de lo que los propósitos piden se cumplan, sin embargo hay algunos aspectos que aún están en proceso de adquisición.

CONCLUSIONES

Gracias a la realización de este trabajo se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez, entre otros.

De manera general se pudo analizar que el juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Basándonos en la importancia de los aprendizajes significativos, podemos llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos.

La parte teórica del trabajo me ha ayudado mucho a comprender mejor los objetivos que se pueden alcanzar, según el planteamiento que se haga, con cada juego. Por supuesto, también me ha aportado nuevos conocimientos teóricos que desconocía sobre el juego, como las diferentes teorías y estrategias terapéuticas que ofrece.

En general, es un trabajo que puede resultar útil para el desarrollo práctico en el aula, puesto que considero imprescindible que el niño sea capaz de aprender mientras se divierte.

Cabe destacar sobre el papel fundamental que desempeña el juego en el proceso educativo; ya que educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que

le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc.

El niño, al jugar, imita, lo cual es secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

Para finalizar, hay que resumir diciendo que el juego es la actividad que permite a las niñas y niños investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, la naturaleza, e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que les capacita para ir

progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior. Estos conocimientos que adquieren a través del juego les dirigen a reestructurar los que ya poseen e integrar en ellos los nuevos que van adquiriendo. Jugando, el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral.

Puedo decir, además, que el juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (en cuanto interviene en el desarrollo sensorial, motor, muscular, psicomotriz, etc.), como en el sentido mental (el niño pone a trabajar durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual, su creatividad, afectividad, etc.). El juego tiene, además, un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, contribuye en la adquisición de un conocimiento más realista del mundo.

El juego entre el adulto y el niño por lo regular hay un malentendido fundamental. Para el adulto, el juego es sinónimo de entretenimiento, de distracción, de diversión. Permite al hombre, "engañándose a sí mismo", tomar una libertad, por lo demás ilusoria, con referencia a las asignaciones sociales que delimitan su lugar. El juego se opone a las actividades "serias" de producción, es decir, al trabajo.

Los juegos de los adultos y niños no pueden dejar de obedecer a unas reglas que las más de las veces no son sino la imitación o la caricatura de las leyes que rigen la sociedad. Los mismos juegos aleatorios no están basados en la aceptación del azar, como pretenden, sino en la probabilidad calculada, digamos matemáticamente calculada, de la ganancia. La libertad y la improvisación, en el mundo de los adultos, parecen consagrarse más a la fiesta que al juego: necesitan la justificación de una exigencia religiosa que trascienda la organización social, mientras que el juego le sigue siendo sumiso. Aún las mismas fiestas son a menudo obligatorias y el no satisfacer las transgresiones que éstas permiten constituye una transgresión quizá todavía más grave.

Para el niño, al menos cuando es muy pequeño y la escuela no le ha metido aún en sus normas, el juego es siempre una actividad muy seria, que implica todos los recursos de la personalidad.

Incluso los animales jóvenes, los mamíferos superiores juegan, lo que tiende a demostrar que jugar es una necesidad natural. El niño que juega se experimenta y se construye a través del juego.

Aprende a controlar la angustia, a conocer su cuerpo, a representar el mundo exterior y, más tarde, a actuar sobre él. El juego es un trabajo de construcción y de creación. Para convencerse de esto es suficiente observar a un niño entregado a sus juguetes, a pacíficas construcciones, tan pronto destruidas como vueltas a reconstruir, para terminar con frecuencia en forma sin equivalente en la realidad que son el puro producto de su imaginación creadora. El juego es también representación y comunicación: representación del mundo exterior que el niño se da a sí mismo .representación de su mundo interior que proyecta en los temas de su juego; es comunicación porque, aunque hay juegos en solitario, hay otros que permiten establecer una relación con el otro, sea este otro un adulto u otro niño. Y cuando la palabra no está presente, esta forma de comunicación demuestra ser particularmente preciosa para la entrevista.

Pero a medida que crece, el niño aprende que hay un tiempo para el juego y un tiempo para el trabajo, condicionando el cumplimiento de éste el permiso para el otro. Y, mientras que los primeros juegos eran casi espontáneos, gobernados solamente por las fantasías del niño, llega la edad de los juegos de equipo, de los juegos de sociedad, con sus reglas sacadas de las de los adultos. La necesidad de jugar se ha sustituido por el derecho a jugar, derecho que no concede el adulto hasta que los deberes están terminados y las lecciones aprendidas. Sin duda, el niño de esta edad encuentra otros centros de interés aparte del juego, pero todavía necesita que estas actividades nuevas le aporten el suficiente placer para que pueda invertir en ellas todo lo que suponía el atractivo del juego. Es tanto un problema de métodos pedagógicos como de madurez psicológica.

Con demasiada frecuencia, el papel determinante de los primeros se desprecia en beneficio de un etiquetado que clasifica al niño en las categorías imprecisas de debilidad o inadaptación.

Hay otro aspecto en el que el mundo de los adultos se desliza en el de los juegos del niño: El perfil comercial. Los estrechos vínculos que han existido siempre entre el juego y el lucro no necesitan ser demostrados. Sin hablar de las loterías, de las carreras y de los juegos de casino, la proliferación de "máquinas tragaperras" de todo tipo demuestra que hemos introducido en la materia el nivel industrial. Sin embargo, no es este aspecto el que deseamos subrayar aquí, aunque la pasión del flipper van ganando las capas cada vez más jóvenes de la población. Es sobre todo el grado de sofisticación alcanzada actualmente en la fabricación de juguetes. Estas pequeñas maravillas de la técnica que produce la industria moderna, estas máquinas "que andan solas", estos artilugios que no tienen nada que envidiar a los de los adultos, ejercen sobre los niños un gran poder de fascinación que hace de ellos consumidores en potencia, consumidores de juguetes-mercancías en la actualidad y más tarde de automóviles y de aparatos electrodomésticos, que estos juguetes reproducen en miniatura. Este tipo de juguetes mata la imaginación y la inventiva, porque son suficientes por sí mismos. No pueden ser transformados sin perder todas sus cualidades y todo su atractivo. No dejan sitio, por así decir, a la fantasía del niño.

No tienen más que un uso unívoco y reducido, que se basa en la ilusión de la imitación de la realidad, excluyendo toda creatividad. Juguetes-mercancía y juguetes-fetichismo: las muñecas tienen formas de vampiresa y se visten en las mejores boutiques de moda; los cochecitos tienen todos los cromados y adornos necesarios para parecerse a sus modelos; se convierten entonces en "objetos de colección" para el adulto, que sí puede hacerse la ilusión de que posee los coches sport de sus sueños. Sin embargo, son necesarias muy pocas cosas para permitir al niño recrear el mundo: un carrete y un cordel. Si los niños juegan es por una serie de razones que parecen totalmente evidentes: por placer, para expresar la agresividad, para dominar la angustia, para acrecentar su experiencia y para establecer contactos sociales. El juego contribuye así a la unificación y a la integración de la personalidad, y permitir al

niño entrar en comunicación con los otros. Todas estas razones, dadas por sabidas, nos parecen de suficiente importancia para merecer ser examinada una a una. El placer que obtiene el niño en el juego es sin duda el aspecto más manifiesto. Toda actividad lúdica suscita generalmente excitación, hace aparecer signos de alegría y provoca carcajada.

Considero que la revisión de mi práctica en el aula ha sido de guía donde se ha permitido que el niño pueda jugar sin el temor de que se le reprima a su vez vaya construyendo su propio conocimiento sin utilizar métodos tradicionalistas que implican el estar sentados bajo una autoridad de sometimiento.

Hasta el momento los niños han logrado los objetivos que el programa actual (PEP 04) nos pide, crear niños críticos y que a través de las situaciones didácticas ha sido favorecedor el avance que los niños tuvieron en cuestión de meses.

BIBLIOGRAFIA.

- Antología Básica. UPN., *El Juego.*, Lic. En Educación Plan 94.
- Antología Básica. UPN., *Corrientes Pedagógicas.*, Lic. En Educación Plan 94.
- Antología Básica. UPN., *El Niño: Desarrollo y Proceso de Construcción del Conocimiento.*, Lic. En Educación Plan 94.
- Antología Básica. UPN., *Metodología Didáctica y Práctica Docente en el Jardín de Niños.*, Lic. En Educación Plan 94.
- Bruner, J. (1984): *Acción, pensamiento y lenguaje.* Madrid. Alianza.
- Conde Marín, Mabel, et. al. *El juego como estrategia didáctica.* Edit. Graó.
- Cordero Tabarés, Ma C. (1985-1986): *El juego: Desarrollo y características en la edad preescolar.* Universidad Pontificia de Salamanca. Investigación. Tea.
- Chapela, Luz María. *El juego en la escuela.* Edit. Paidós.
- Chateu, Jean. *Psicología de los juegos infantiles.* Kapelusz. Argentina, 1986.
- Davis, M. *Teoría del juego.* Edit. Alianza Universidad, Madrid, 1971.
- Decroly, O, et. al, (1978) *El juego educativo.* Edit. Morata. Madrid
- Elkonin, Danaiil. *Psicología del juego.* Edit. Antonio Machado.
- Erikson, E. (1982): *Juego y Desarrollo.* Ed. Grijalbo, Barcelona.
- Garaigordobil, M. (1990): *Juego y desarrollo infantil.* Madrid. Seco Olea.
- Garrafa, S.R. y Rivera, V.G. *Socialización infantil mediante el juego.* Lima. 1994.
- Garvey, C. (1977): *El juego infantil.* Madrid. Morata
- Hetzer, H. (1965): *El juego y los juguetes.* Buenos Aires. Kapelusz.

- Linaza, J y Maldonado, A. (1987): *Los juegos en el desarrollo psicológico del niño*.
- Linaza, J. (1992): *Jugar y aprender*. Madrid. Alhambra
- López Martín, R y Garfella Esteban, P (1997): *El juego como recurso educativo: guía antológica*. Valencia.
- Lleixá Arribas, Teresa. *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal*. ED. 2ª Paidós Tribo, España, 1995.
- María Marcos, Ma. L (1985-1987): *La actividad lúdica en la edad preescolar: su influencia en la educación cognitiva*.
- Martínez Criado, Gerardo. *El juego y desarrollo infantil*. Edit. Octaedro.
- Meirieu, Philippe. *El mundo no es juguete*. Edit Graó.
- Millar, Susana: *Psicología del juego infantil*. Barcelona, Editorial Fontanella, 1972.
- Montes García Sergio. *Clásicos de la Pedagogía, Antología Preparada*. Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlan, UNAM.
- Moor, P. *El juego en la educación*. Edit. Herder, Barcelona, 1972.
- Pecanchansky De Bosch, Lydia (1999), *La educación en los primeros años, Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas*.
- Piaget, Jean. *Psicología y Pedagogía*. Edit. Sudamericana – Planeta. 1985.
- Piaget, Jean. *Seis estudios de Psicología*. Edit. Sudamericana – Planeta. Ed. 4ª. Bs. As. 1986.
- Rodríguez Estrada, Mauro. *Creatividad en los juegos y juguetes*. Edit. PAX
- Ruíz Juan, Francisco, et al., (2003), *Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años*, Barcelona, INDE.
- Sarazanas, R y Bandet, J. *El niño y sus juguetes*. Edit. Narcea S.A. Madrid, 1972.

- Secretaría de Educación Pública, Subsecretaría de Educación Básica. *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*. Vol., I y II, 2004.
- Secretaría de Educación Pública, *Programa de Educación Preescolar 2004*.
- Trigo Aza, Eugenia, *Juegos motores y creatividad*. Ed.2ª. Paidó Tribo. España, 1992.
- Vygotsky, L. S., *El papel del juego en el desarrollo*.
- Zapata, Oscar A. *Aprender jugando en la escuela privada*. Edit. PAX.
- Zapata, Oscar A. (1989), *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética*, México, PAX.

Páginas Web de consulta:

- www.bibliodgsca.unam.mx
- www.cnep.org.mx
- www.educacióninfantil.com
- www.educar.org
- www.rincondelvago.com
- www.sembrandoideas.cl