

“EL JUEGO EN PREESCOLAR Y LA RIEB”

REGINA ARENILLAS AHUACTZIN

Apetatitlán, Tlax., Junio 2015

“EL JUEGO EN PREESCOLAR Y LA RIEB”.

TESINA

**QUE PRESENTAN PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA
EN LA LÍNEA ESPECÍFICA DE EDUCACIÓN INICIAL**

REGINA ARENILLAS AHUACTZIN

Apetatitlán, Tlax., Junio 2015

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

Apetatitlán, Tlax., a 12 de Junio 2015.


**C. REGINA ARENILLAS AHUACTZIN
P R E S E N T E.**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado **“El juego en preescolar y la RIEB”** Opción Tesina de la LE y a solicitud de su asesor **Mtro. Víctor Reyes Cuautle** manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorable su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional.



**ATENTAMENTE
“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”**



**DR. JOSÉ DE LA LUZ SÁNCHEZ TEPATZI
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
DE LA UNIDAD UPN 291 TLAXCALA**

DEDICATORÍA

A la mujer que me dio la vida, me cuidó, educó, guío y enseñó que cuando uno se propone algo lo logra, que sin ella no estaría aquí logrando mi sueño que con tanto sacrificio me apoyó.

Gracias Mamá María Leónides Regina Ahuactzin Rosas.

Sin olvidar a Papi Pepe, Mami Ceci y mi Papá Romualdo que están en el cielo cuidándome, a mis cuatro hermanas e hija Fátima. Por todo el apoyo y comprensión.

Gracias Dios por todo lo que me has dado en esta vida.

REGINA ARENILLAS AHUACTZIN

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1 PROBLEMATIZACIÓN Y DIAGNÓSTICO	5
1.1. Problematización.....	6
1.2. Diagnóstico pedagógico.....	8
1.3. Planteamiento del problema.....	15
1.4. Justificación.....	17
1.5. Objetivos.....	18
CAPÍTULO 2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	19
2.1. El juego.....	20
2.2. Teorías clásicas del juego.....	21
2.2.1. La necesidad del juego en el niño.....	23
2.2.2. Los juegos desde la psicogenética.....	25
2.3. La importancia del juego en el desarrollo del niño preescolar.....	28
2.4. Los campos formativos del programa de educación preescolar y el juego de serpientes y escaleras.....	32
CONCLUSIONES	42
BIBLIOGRAFÍA	44

CAPÍTULO 1

PROBLEMATIZACIÓN Y DIAGNÓSTICO

CAPÍTULO 2

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

INTRODUCCIÓN

Esta tesina en su modalidad de ensayo tiene como propósito reflexionar sobre algunos de los elementos teóricos, metodológicos y didácticos relacionados con el juego, invitando a la educadora para que valore el carácter lúdico del niño de educación preescolar, en la cotidianidad de su trabajo en las aulas y con la intención de que los niños jueguen alegremente.

Para los padres de familia que tengan la oportunidad de leer el presente documento se espera que entiendan que el jugar no es una pérdida de tiempo en la escuela sino la oportunidad de estimular el desarrollo integral de su hijo. El juego ha sido analizado por diversos autores y quienes han encontrado ventajas para favorecer el aprendizaje en los niños, como se encontró en la antología del Juego: Piaget (escribió sobre la clasificación de los juegos y su evolución), Vygotsky (considera el juego como una actividad social 1993), Karl Gross (público un libro sobre el juego de los hombres en 1899), y otros (Garvey, 1995).

Al rescatar el juego como una estrategia que ayude al fortalecimiento de las actividades educativas, éste debe ser aprovechado no solo por las educadoras sino por cualquier docente de educación básica, con el fin de elevar los índices de aprovechamiento escolar.

En este trabajo se asume al niño como un sujeto que está preparado para desarrollar un aprendizaje satisfactorio que le permita resolver problemas de su vida cotidiana. Como sabemos, el niño desde muy pequeño comienza a conquistar el mundo, un primer gran logro es caminar erguido, posteriormente vemos como logra comunicarse utilizando el lenguaje adulto, en este proceso de desarrollo la socialización es un elemento que ayuda a su ingreso a las instituciones educativas.

Puesto que la educación puede ocurrir en la escuela como espacio formal privilegiado, pero también en otros contextos no formales como la casa, con el grupo de pares y en el contexto social, la educadora debe aceptar que el proceso de aprendizaje no es una actividad que radica exclusivamente en ella y el alumno que aprende, sino que también muchos otros elementos y personas como los padres de familia, hermanos, amigos, vecinos, con las que el alumno tiene

comunicación directa y que contribuyen favorablemente o no en los procesos de socialización.

Aunado a las personas antes mencionadas, en el proceso de aprendizaje también participan otros elementos como son las tecnologías y sus continuas transformaciones, todos estos elementos coexisten y se interrelacionan en un mundo que cambia día con día, es decir, en una realidad compleja que exige nuevas formas de actuar, por esos motivos, los interventores educativos, antes de pensar en estrategias de intervención requieren analizar con sumo cuidado las problemáticas, esto le permitirá proponer estrategias que ayuden a guiar y educar a los niños con menor esfuerzo y mayor efectividad.

Los aspectos hasta aquí mencionados forman parte de la discusión central que se aborda en esta tesina cuya estructura tiene el siguiente orden: en el capítulo 1 se presenta el problema que orienta las reflexiones del presente trabajo y que surge como inquietud después de haber realizado las prácticas profesionales como estudiante en la Universidad Pedagógica Nacional Unidad 291. Una vez que se ha definido el problema resulta pertinente contextualizarlo, de esta forma se describe en los aspectos necesarios por su relación con el problema de estudio, al Jardín de Niños “Diego Rivera” que se ubica en el Municipio de San Cosme Mazatecochco, en el Estado de Tlaxcala. Como parte de la contextualización también se considera al municipio, sus costumbres y tradiciones, todo ello para tener una idea amplia acerca de cómo viven los alumnos de dicha escuela, el medio social, económico y cultural en que se desarrollan.

Una forma de acercarme al contexto fue mediante el trabajo directo con los alumnos en la escuela. De esta interacción se detectó cómo un problema de conocimiento, la necesidad de reflexionar sobre la importancia que tiene el Juego en el desarrollo del niño y cómo contribuye al logro de las competencias que señala el Plan y Programa de Educación Preescolar. No olvidemos que en el marco de la Reforma Integral de la Educación Básica se asigna un papel importante a la participación de los padres de familia como elementos que contribuyen al desarrollo y aprendizaje de sus hijos; en este sentido surge un problema, cómo pueden sumarse al trabajo cuando ellos mismos en muchas ocasiones no asignan un valor

importante al juego y lo perciben como una acción ociosa, y no como una herramienta que estimula los procesos de maduración y aprendizaje.

Con estos elementos de reflexión se nutre el capítulo 2 que se titula; Fundamentación Teórica y busca profundizar en la revisión de las aportaciones de diversos autores especializados en el juego, el desarrollo de la inteligencia del niño y su necesidad de jugar. Para ello se retoman las ideas de Zabalza, (1987) Piaget, (1995) y Delval (1995); principalmente. Estos autores coinciden al mirar al Juego como un medio para aprender, de esta apreciación explican el papel del juego en el desarrollo del niño y qué características tiene para que contribuya a impulsar procesos de aprendizaje escolar. Cuando hablan del desarrollo no sólo contemplan el ámbito cognitivo, sino también la dimensión social y moral.

Todo juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque el niño por naturaleza juega, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que incluyen experiencias variadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño.

Con el propósito de contextualizar a los sujetos, cabe decir que la revisión teórica de los procesos de desarrollo infantil se concentran en la etapa de 0 a los 6 años de edad y de manera particular de 4 a 5 años de edad, debido a que en este rango se encuentran los niños de tercero de preescolar. Por otra parte, los planes y programas de estudio de educación preescolar consideran seis principales campos formativos: lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y conocimiento del mundo, desarrollo físico y salud, desarrollo personal y social, expresión y apreciación artística (SEP, 2011b, pág. 40). En todos estos campos, para su abordaje, el juego resulta ser una herramienta muy útil. De hecho, el programa de educación preescolar 2011 considera al juego como una herramienta de aprendizaje del niño, situación que obliga a la educadora a considerarlo en su planificación didáctica e incluirlo en los seis campos formativos.

Finalmente se muestran las ideas importantes que interesa que el lector conozca, lo que el autor desea compartir en un tema que parece ya agotado, pero

sin embargo, con la actual reforma educativa, surge una nueva oportunidad para retomar el tema y seguir construyendo nuevas estrategias para mejorar los procesos educativos.

CAPÍTULO 1

PROBLEMATIZACIÓN Y DIAGNÓSTICO

1.1. Problematización

El Jardín de Niños “Diego Rivera” se ubica en el municipio de San Cosme Mazatecochco, Tlaxcala y cuenta con 8,368 habitantes de los cuales 4,118 son hombres y 4,250 mujeres; esto representa el 49% del sexo masculino y el 51% del sexo femenino. En término de la población económicamente activa, la cifra de ocupación es de 1,553 personas, esto representa al 24.6 % del total de la población, (INAFED, 2008).

En cuanto a la participación por sexo, la población masculina constituye la mayor parte del personal empleado en las diversas actividades económicas que predominan, pues contempla al 90.0 % de la PEA y el 10.0 % restante es ocupado por mujeres, (INAFED, 2008). En el municipio, el sector industrial tiene un papel importante en la generación de nuevos empleos.

En este contexto de ocupación y empleo, el ingreso mensual de las familias que forman parte de la población participante en este estudio se ubican en un socioeconómico medio y bajo, en este sentido, la participación con la escuela, en términos económicos representa un problema y en otras ocasiones una limitante para que sus hijos puedan asistir con todos los materiales que se requieren para apoyar los procesos pedagógicos. Como sabemos, en México los padres de familia aportan distintas cuotas y materiales que apoyan el trabajo en el aula, igualmente contribuyen al mantenimiento de los edificios escolares y en otros casos cooperan para el desarrollo de festividades, aseo de las instalaciones y el desarrollo de otros cursos como inglés y computación, todo ello como actividades complementarias. En este sentido, el carácter gratuito de la escuela, consagrado en la constitución se somete a muchas discusiones que provocan inconformidad en algunos padres de familia por que afectan su economía familiar.

Este bajo nivel económico también encuentra relación con los niveles de escolaridad de los padres de familia de este contexto escolar. Al respecto, aproximadamente un 80% de las mujeres no tiene una carrera, solo cursaron educación primaria o secundaria y se dedican al hogar. En el caso de los hombres, cerca del 15 % de esta población emigra al extranjero y regresa a la comunidad en

fin de año; los padres que se quedan, en su mayoría se dedican a maquilar ropa y al comercio.

El jardín de niños, tiene infraestructura nueva, por ser escuela de reciente creación, con un total de 4 aulas de clase; dos para segundo grado y dos para tercero. En esta escuela se atiende un total de 120 niños y cuenta con servicio de energía eléctrica, agua, drenaje, teléfono, una cocina y un área exclusiva de juegos (resbaladilla y columpios) igualmente áreas verdes. El personal está compuesto por una directora, la subdirectora y cuatro profesoras. De manera específica, el grupo de tercero de preescolar se conforma por quince hombres y catorce mujeres que dan un total de veintinueve niños.

Por último, la pobreza económica dista mucho de la riqueza cultural que se expresa en las tradiciones de la comunidad y que necesariamente influyen en el uso del tiempo y la inversión económica. En este escenario complejo las educadoras realizan un trabajo importante y algo que se observa en la interacción directa en la escuela, es el hecho de que, los diferentes involucrados directos en la educación de los alumnos no tienen claro su ámbito de competencia y responsabilidad. Esto dificulta la evaluación de los logros educativos y no permite identificar con claridad las relaciones que se establecen para que los aprendizajes se alcancen.

Como se puede observar, el profesor se encuentra en un entramado de poca claridad, él es quien debe mediar entre las expectativas de los padres de familia en relación a lo que espera de la escuela y aquellas que la Secretaria de Educación Pública plantea como metas a alcanzar, a esto se suma las exigencias particulares de los planes y programas que define las competencias que los estudiantes deben alcanzar.

1.2. Diagnóstico pedagógico

El programa Sectorial de Educación 2013-2018 y los propósitos de la Reforma Integral de la Educación Básica (SEP, 2011a) pretenden que todas las instituciones educativas ofrezcan servicios de calidad tendientes a formar personas competentes, desde el nivel de educación preescolar hasta la educación superior. En este sentido, la planeación tiene un papel importante para orientar los procesos pedagógicos que permitan profundizar en el conocimiento propio de cada escuela, identificar las debilidades, fortalezas, amenazas y oportunidades para seguir una ruta de mejora y programar la planeación estratégica para convertir los retos en oportunidades de cambio que se traduzcan en beneficios para la población que se atiende.

Con base en lo anterior, el desarrollo de un estudio diagnóstico es muy importante y permite revelar el origen, desarrollo y perspectiva de los problemas o dificultades que se presentan en la práctica docente, este diagnóstico es obtenido tanto por el alumno como por el profesor en las escuelas (Arias, 1995). La educación preescolar, como parte inicial de la educación básica debe contribuir a la formación integral del ser humano, para lograr este propósito debe garantizarse a los pequeños su participación en experiencias educativas que les permitan desarrollar sus competencias afectivas, sociales y cognitivas. La educación preescolar pretende que los alumnos:

- Aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y respeten las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.
- Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.
- Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en comunidad, reconociendo que las personas tenemos rasgos culturales distintos y actúen con base en el respeto a las características y los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género.

- Usen la imaginación, la fantasía, la iniciativa y creatividad para expresarse con los distintos lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza, teatro) y aprecien manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.
- Mejoren sus habilidades de coordinación, control, manipulación y desplazamiento; practiquen acciones de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable, al tiempo que adoptan distintas medidas para actuar efectivamente frente a situaciones que pongan en riesgo su integridad personal (SEP, Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora, 2011b, págs. 18-19).

En este jardín de niños las educadoras trabajan siguiendo los lineamientos y las especificaciones del Programa de Estudio de Preescolar 2011 emitido por la Secretaría de Educación Pública a nivel nacional, en el sentido de que el profesor representa al actor más importante y responsable de contribuir en la formación y logro de las competencias de los alumnos, un aspecto apreciado es la creación de ambientes de aprendizaje, situaciones didácticas, proyectos de trabajo y secuencias didácticas que ayuden a responder a las expectativas planteados en los documentos normativos.

Las sugerencias pedagógicas para trabajar en el aula y que se plantean en los planes y programas de educación preescolar (SEP, Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora, 2011b) proponen una educación integral que parte de actividades de tipo constructivista que retoma ideas de Piaget y otras de tipo Histórico Cultural acuñadas y desarrolladas por Vigotsky –principalmente- pero de manera contraria, las observaciones realizadas en el jardín de niños manifiestan una práctica de tipo memorístico, las actividades tienden a ser dictadas por el profesor y el alumno debe asumirlas con cuidado, todo ello con mucha paciencia y amabilidad para que el niño no muestre rechazo, sin embargo, en el fondo la intención es de dirigir totalmente el aprendizaje del niño en el sentido y dirección que la educadora considera pertinente, esto resta oportunidades a la creatividad y ceda la manifestación de los intereses propios de los alumnos, en este sentido se puede hablar de una educación de tipo “tradicional vs educación activa”.

La observación advierte el interés de la educadora por que el niño repita planas algunas letras o dibujos y que trabajen con libros de apoyo, diariamente les piden tareas y se preocupan mucho por el tiempo y dan especial atención a la

formalización del aprendizaje de los numerales. Se observó que en una semana deseaban que los alumnos aprendieran tres números y las consonantes con sílabas. Curiosamente, la evaluación –principalmente- que se realiza cada mes no contempla cómo aprendió y cuánto reflexionó el niño, si no cuántas preguntas o ejercicios resolvió.

En muy pocas ocasiones se pudo advertir al docente atento a las expresiones de los niños en sus juegos y actividades, y en mucho menos ocasiones se advirtió a la educadora retomando esas impresiones para promover el proceso educativo. Lo anterior contradice las sugerencias pedagógicas de orientación constructivista en cuanto sugieren tomar en cuenta el punto de vista de los niños, comprender su lógica, cómo se expresan, qué dibujan, construye (Castillo, 2012), y en este caso específico, cuáles son sus juegos y cómo contribuyen a su desarrollo. Se esperaría que la educadora respondiera promoviendo la necesidad de expresión, creatividad y el pensamiento simbólico de los alumnos, esto apoyado con el juego que representara cualquier situación de la vida cotidiana, esto significa, retomar algunas ideas de la teoría constructivista.

Con el propósito de tratar de delinear la ruta del presente estudio, hasta aquí sea hablado mucho de la educadora y los alumnos debido a que son los elementos más relevantes del contexto en cuestión, sin embargo, el interventor educativo también requiere conocer el desarrollo del niño y sus características, físicas, psicológicas y sociales, su personalidad y la etapa en que se encuentra dentro del proceso de construcción del conocimiento. Cada niño posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y otros miembros de la comunidad en que vive, todo ello contribuye a su unicidad y aporta elementos a su particular forma de aprender, de expresarse, de pensar y sentir el mundo que lo rodea. En este sentido, los juegos que ocurren en la escuela enriquecen las experiencias de los niños, mediante la emociones que ahí surgen y el conocimiento de las personas con las que juegan, aprenderán a identificar la lógica de las reglas y su semejanza o distancia con las reglas que rigen la convivencia con la sociedad y con otros contextos como es la naturaleza.

Mediante el juego el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, igualmente recupera elementos para construir la permanencia del objeto, la

descentración, el lenguaje oral, el lenguaje escrito, además de estimular el crecimiento social y moral. Además de la importancia que tiene para fortalecer el dominio de los significantes sociales y para extender los recursos que ayuden a su independencia.

El juego es considerado un elemento importante del desarrollo de la inteligencia. Al jugar, el niño emplea básicamente los esquemas que ha elaborado previamente en una especie de “lectura de la realidad” a partir de su propio y personal sistema de significados. (Piaget, 1995, pág. 28).

Al jugar el niño crea un mundo que para él es real, donde lo que está observando lo emplea en el juego de formas diversas, esto significa que puede coincidir o no el significado de las cosas que le rodean con el significado que le dan los demás en ese momento; el niño al estar jugando acomoda todo lo adquirido en el juego, le da un significado a cada palabra que utiliza y le da un valor a cada objeto que utiliza.

El niño, al participar en el juego, se ve en la necesidad de que sus intenciones y acciones estén acordes con las de los otros niños, de acatar las reglas establecidas en el juego, (Garvey, 1995, pág. 215). En la edad preescolar, el juego y el aprendizaje son dos elementos en mutua interacción que se construyen y reconstruyen mediante la acción directa sobre el objeto de conocimiento. De acuerdo a las ideas de Piaget (1995), el hecho de jugar implica la participación activa del niño con distintos objetos de conocimiento, en cuanto los reestructura, el niño enriquece sus esquemas. Es decir, los dota de sentido, como si quisiera alcanzar cada vez mayor niveles de significancia.

Al respecto, Ausubel define al aprendizaje significativo como la incorporación de información nueva, a la estructura cognitiva del individuo. “Esto creará una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje” (Tomas, 2013). Las ideas hasta aquí expuestas dejan clara la necesidad que existe en el Jardín de niños por ampliar las actividades de experiencia, con la intención de propiciar aprendizajes que lo conduzcan a una autonomía en la resolución de problemas de su vida diaria.

No debe omitirse el valor de la acción con diferentes objetos y en diferentes contextos de la realidad, la participación activa y diferenciada ayuda a madurar la

inteligencia y los sentimientos. Las relaciones entre individuos permiten aprender una cosa desde distintas perspectivas. Es aquí cuando la educadora debe utilizar sus habilidades docentes y su conocimiento para planificar, de manera que sus situaciones didácticas sean significativas para el alumno y además requieran de la interacción entre los alumnos. Al respecto, la Reforma Integral de la Educación Básica, señala que el alumno debe ser el centro de las actividades de aprendizaje para el logro de las competencias y aprendizajes esperados.

“Las competencias, los Estándares Curriculares y los aprendizajes esperados proveerán a los estudiantes de las herramientas necesarias para la aplicación eficiente de todas las formas de conocimientos adquiridos, con la intención de que respondan a las demandas actuales y en diferentes contextos” (SEP, 2011a) entrando el juego como un modelo de aprendizaje.

El juego permite acercar a los niños a la vida real, los juegos más interesantes son los que se relacionan con el trabajo de su papá, así conocen las distintas profesiones como el médico, abogado, maestro, ingeniero y también los oficios como: albañil, campesino, carpintero, comerciante otros. Los niños disfrutan escenificar estos roles.

El juego puede ser un medio para educar el interés por las diversas profesiones, solo cuando el proceso de trabajo y las relaciones mutuas entre las personas en el trabajo constituyen el objeto de la observación de los niños, cuando éstos bajo la dirección de los adultos, aprenden a percatarse de que las personas trabajan a conciencia y de cómo utilizan los instrumentos de trabajo. (Zhukovskania, 1995, pág. 195).

La dramatización acompaña este tipo de juegos y también se conoce como representación, actuar como en la vida real. Por ejemplo, cuando juegan a la tiendita, uno de los niños debe ser el que vende y los demás los que compran, de tal forma que debe pagarse el valor de cada objeto que desean adquirir. ¿Quiénes participan en este proceso? La educadora y otros profesionales como el interventor en educación inicial, este último contribuye a detectar e intervenir en los problemas del jardín de niños; estos pueden estar vinculados con la puesta en marcha del programa de educación 2011 o bien, de manera particular con la planeación de las actividades e incluso en la atención específica de asuntos particulares como por ejemplo, el desarrollo de las actividades lúdicas, tomando en cuenta principalmente los intereses y necesidades de los niños.

Un elemento presente en el contexto de la educación básica que no debemos olvidar son las ideas de los padres de familia, para ellos, el aprendizaje se debe enfocar en la memorización de palabras sin razón o hacer planas de manera mecánica sin ninguna orientación, por lo que no podemos ignorarlo. Estas ideas se oponen al sentido y valor que tiene el juego en edad preescolar, pues a diferencia de lo que piensan muchos padres, estas actividades son el medio privilegiado para que el niño conozca el mundo que le rodea y descargue su energía, exprese sus deseos, sus conflictos. En el juego estos problemas se representan y surgen voluntaria y espontáneamente.

El niño a través del juego interioriza el mundo exterior, se apropia y lo transforma. En la etapa preescolar no solo es un entrenamiento sino también es una forma de expresión mediante el cual desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las emociones que establece con otras personas, con su entorno, en el conocimiento del cuerpo, como en su lenguaje y en general en su desarrollo cognitivo. En la etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico.

.... Es, pues, la actividad lúdica un proceso de educación inserto en la propia vida, completo e indispensable, que comporta al niño facilidad, libertad, entusiasmo y gratificaciones satisfactorias en la transición del pensamiento concreto y abstracto, del instinto a la autonomía creadora y a la moralidad. Un excelente medio de comunicación y expresión para el niño y óptimo recurso para entender el mundo, el dominio de sí mismo y la comprensión de los demás, lo que le permite avanzar en su integración social. (Costa, 1989, pág. 75)

El niño de preescolar; su personalidad se encuentra en construcción y en este proceso las actividades lúdicas representan una oportunidad para aprender a convivir, el carácter social del contenido del juego y la actividad lúdica, lo preparan a su vida en sociedad. Con el juego el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establecen con otras personas, con su entorno social, espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, su lenguaje y en general, en la estructuración de su pensamiento, todo esto aunado a los diferentes y en ocasiones contrastantes sentimientos que experimenta al jugar.

En el juego, predominan actos de asimilación y acomodación (Piaget, 1995), pero menciona que no necesariamente se llega a un equilibrio y a nuevos

conocimientos. El hecho de jugar no garantiza necesariamente un aprendizaje significativo.

Lo primero que habría de decir del juego es que constituye una “necesidad” para todo niño. El juego, en sus diversas formas, desempeña la importante función de estimular el crecimiento, encauzar la energía interna hacia la acción y desenvolver la propia capacidad de iniciativa y de manejo frente a personas y cosas (Zabalza, 1987, pág. 186).

A través del juego el niño interactúa sobre el mundo que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos y sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, el juego le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido, esto le permite elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio exterior.

A pesar de que el juego ocurre de manera natural en el niño, es necesario que la educadora organice, planifique y tenga el material de trabajo para lograr el aprendizaje esperado, despertando el interés de aprender a ser y convivir, además del conocimiento académico que plantea el curriculum escolar.

..... “El juego es un fenómeno multifacético de la vida infantil. La utilización del juego como un medio de educación puede resultar exitosa si se tiene en cuenta que es la actividad propia del niño, y que la independencia en él es necesario conservarla y estimularla” (Usova, 1995, pág. 192).

1.3. Planteamiento del problema

El objeto de estudio que motiva esta reflexión es la importancia de las actividades lúdicas para detonar la construcción del conocimiento en el niño preescolar. La inquietud surge durante el desarrollo de las Prácticas Profesionales realizadas en el Jardín de Niños “Diego Rivera” del Municipio de San Cosme Mazatecochco, Tlaxcala, específicamente al trabajar con alumnos del grupo de 3º de preescolar. Dicha experiencia reveló la necesidad de fortalecer la planeación de actividades lúdicas para el niño, esto como una estrategia para propiciar aprendizajes, considerando que se ha marcado en el plan y programas educativos.

La docente interpreta de distintas formas algunos de los contenidos de los planes y programas en preescolar, en este caso los relacionados al juego, con un enfoque constructivista y sustentado en una pedagogía operatoria. Estas interpretaciones propician que en algunos casos el enfoque educativo denominado “tradicionalista” predomine, esto en parte se fortalece por presiones de los padres de familia o por otros factores externos de la familia y de la sociedad, como es el tiempo que se dedica en casa a la educación escolar de los hijos y los recursos económicos para apoyar el aprendizaje.

En una pedagogía “tradicional”, el niño tiene un papel menos proactivo en su aprendizaje, regularmente se reduce a repetir indicaciones y ofrece especial atención a la memoria, con ello resta oportunidades al razonamiento y la reflexión.

El valor del juego en el aprendizaje se explica claramente en las reflexiones pedagógicas que ofrece la Secretaría de Educación Pública en México.

El juego, además de las actividades programadas, es un medio muy importante para educar y desarrollar a los preescolares. Pero esto tiene lugar cuando se incluye en el proceso pedagógico de forma orientada y dirigida. El desarrollo y el proceso de creación del juego tienen lugar, en gran medida, precisamente cuando se utiliza como un medio de educación (Yadeshko I, 1995, pág. 214).

Estas ideas reconocen al juego como un medio importante para el desarrollo de los niños de preescolar, sin embargo es necesario trasladarlas a la planeación diaria en el aula, esto representa un reto y Angulo refiere lo siguiente:

Todo maestro sabe que es más difícil que cualquier otra ocupación organizar y estimular el juego creativo de los niños preescolares. Esta dificultad está ligada ante todo con el hecho que la organización del juego, el papel y las funciones del pedagogo no son tan claros ni están perfectamente definidos como otras tareas. Las dificultades para organizar el proceso del juego creativo, la incapacidad del educador para encontrar su lugar en el juego infantil y dirigirlo llevan a veces, a que el docente en lugar de esparcimiento creativo (el cual frecuentemente provoca alteraciones de orden, ruido, etc.) prefiera organizar tareas en las que todo transcurre tranquila y fácilmente (Angulo, 1995, pág. 36)

El desarrollo de actividades lúdicas no es sólo un problema de voluntad o desconocimiento de los profesores; en el contexto escolar existen múltiples rutinas y condiciones que limitan estas actividades, por ejemplo, se debe de cuidar el orden entendido como guardar silencio, mantener limpios los espacios de trabajo, evitar accidentes que normalmente se presentan cuando se juega, y otras situaciones que impide o desaniman a algunas educadoras para jugar. A todo esto debemos sumar el significado de poco valor educativo que muchos padres asignan al juego en la escuela. En repetidas ocasiones se escuchó el reclamo y la exigencia de familiares por que se dedicara mayor tiempo a leer, escribir, sumar, contar y aprender aspectos de historia y la naturaleza. Ante esta situación es importante que -en principio- las educadoras descubran este valor y luego inviten a los padres, les informes y los comprometan a jugar y aprender con sus hijos. Todos estos elementos permitieron plantear la siguiente pregunta de estudio.

¿Qué importancia tiene el juego para incidir favorablemente en el desarrollo del niño del nivel preescolar?

¿Qué elementos pedagógicos y de organización requieren implementarse en la escuela para recuperar el valor del juego como detonador de aprendizajes?

1.4. Justificación

Al observar el trabajo de las educadoras del jardín de niños Diego Rivera y de manera particular del grupo de 3º de preescolar destaca la necesidad de implementar más actividades lúdicas. Esta carencia puede responder al hecho de que la educadora no tiene el conocimiento teórico y metodológico sobre el juego de los niños en la escuela y fuera de ella. Aun cuando las educadoras conocen que el niño preescolar se encuentra en una etapa lúdica y que existe una amplia gama de juegos que pueden utilizarse dentro y fuera del aula, no han dejado de concebirlo como apoyo secundario del proceso de aprendizaje.

Al investigar sobre este tema se encontraron diferentes tipos de juego, dependiendo de las variables que permiten clasificarlos, por ejemplo: juego de reglas, de construcción, simbólico, de relajación, juegos de mesa, deportivo, juegos de azar, mental, colectivo, individual, de palabras, numérico, videojuegos y otros que pueden emplearse en el trabajo escolar.

Actualmente es necesario apreciar el valor de las nuevas tecnológicas y su uso como elemento lúdico y de aprendizaje, esto obliga a los interventores educativos como parte de su ámbito de competencia, a reconocer estas variables y su influencia directa en el trabajo de las educadoras. Por tal motivo, en el estudio diagnóstico desarrollado en este contexto se advirtió que poco a poco el niño aprende y se divierte con elementos tecnológicos como celulares, video juegos, computadoras y otros, pero estos recursos distan mucho de llegar al aula pública y también de liberare del estigma de ser estrictamente herramientas de ocio y de poca socialización.

La educación que ha tenido el padre de familia brinda poco valor educativo al juego por ello enfatizan la importancia de realizar planas y planas de números y letras, si el niño no lleva nada escrito en su libreta, consideran que es un día perdido. De nueva cuenta, es necesario que la educadora trabaje para cambiar esas ideas y una manera de promover este cambio requiere que la educadora modifique sus propias creencias y transforme su práctica en el aula, esto implica restar un poco de espacio a la memorización, a la presión porque todos aprenden al mismo tiempo, a la repetición sin reflexión, a la autoridad versus la discusión de

la ideas, a la experimentación en oposición a la aceptación de consignas. Con esto se busca que las experiencias se llenen de significados Cabe mencionar que estas acciones pueden convivir con actividades didáctico pedagógicas encaminadas a desarrollar la lengua escrita y el cálculo. La educación es integral y con los elementos curriculares escolares se les prepara para llegar a la escuela primaria con herramientas sólidas.

1.5. Objetivos

Objetivo General:

Reconocer al juego como un medio de aprendizaje y desarrollo en el niño de preescolar que es necesario tener presente en la planeación.

Objetivos Específicos:

- Conocer cómo fortalecer sus destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarias para el desarrollo integral de un niño preescolar por medio del juego.
- Reflexionar sobre algunos tipos de juegos y su relación con la práctica docente en la educación preescolar.

CAPÍTULO 2

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. El juego

En la cotidianeidad de las escuelas debe haber cambios que permitan modificar las debilidades en fortalezas, los interventores educativos egresados de la licenciatura en Educación Inicial, dentro de su ámbito de competencia pueden contribuir a ello; en este caso el objeto de estudio se constituye con las actividades lúdicas vinculadas necesariamente con el juego.

No existe una definición totalmente aceptada de qué es el Juego, pero en general lo refieren como una actividad que se realiza a manera de diversión y recreo que suele basarse algunas veces en reglas. “El juego reduce la ansiedad objetiva, otorgándole al niño la ilusión de poder y control”, (Granato G., 2004, pág. 27).

El juego es el medio privilegiado del niño para interactuar con el mundo que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, de manera voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido. El juego es el instrumento más significativo que maneja para interiorizar sus experiencias concretas llegando a construir su pensamiento y desarrollar su proceso cognitivo.

El juego permite un vuelco de todo ser y una ilusión liberación-energética que se reconoce en la alegría que se siente y que se transmite al aspecto lúdico. La alegría, sentimiento muchas veces relajado de los ámbitos de enseñanza, es la expresión del ser que curiosear, explora construye y comparte con otros el descubrimiento de la realidad y el despliegue de su propia creatividad (Granato G., 2004, pág. 36).

El juego se convierte en el espacio donde pone de manifiesto cada una de sus vivencias, observa a los demás y da lugar a la función simbólica que le permite reconocer y experimentar su realidad, tratar de comprenderla para integrarse a ella.

La educadora puede propiciar el juego para que el niño se interese más y se involucre física y emocionalmente en las diversas actividades, debe recordar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar en el niño que le guste aprender en la escuela.

El juego constituye una actividad importante durante un periodo de la vida y generalmente se piensa que para los niños de preescolar es importante jugar, por

lo que hay que darles la oportunidad de que lo hagan, aunque también hay quienes consideran que se opone al trabajo y se le dice al niño: “basta de juegos ahora, tienes que ponerte a hacer las cosas que tienes pendientes”. (Delval, 1995, pág. 12).

Puesto que en el jardín de niños es más lógico que llegue a suceder esta situación, por los tiempos establecidos en la planeación para realizar las actividades en el aula, ocasionando que algunos niños quieran seguir jugando. Esta discusión entre la rigurosidad de los tiempos de cada actividad de aprendizaje en relación a las diferencias cognitivas de los niños, aun no se ha resuelto, también la reflexión sobre si el juego propicia aprendizajes o solo las actividades que representan trabajo formal. Por ello es necesario seguir revisando las teorías del juego.

2.2. Teorías clásicas del juego.

Las diferentes formas de estudiar los juegos han permitido crear algunas explicaciones sobre su origen, así como una clasificación basada en los elementos que involucran, en este sentido existen “ las teorías del exceso de energía, la teoría de la relajación, la teoría de la práctica o del pre-ejercicio y la teoría de la recapitulación” (Delval, 1995, pág. 13). Este mismo autor explica de manera explícita otras teorías sobre el juego, tal es el caso de el enfoque del desgaste físico, aquí se aprecia como un elemento que permite “gastar el exceso de energía que tiene un organismo joven que no necesita trabajar para subsistir, ya que sus necesidades son satisfechas por otros” (Delval, 1995, pág. 13). Esto representa una forma de entender los juegos que requieren para su ejecución cierto desgaste físico y que permitan a los alumnos con alta necesidad de moverse para buscar el equilibrio; me refiero a los niños con cierto retraso motor. En otro orden de ideas, el autor también nos remite a los juegos de relajación que son necesarios para después de hacer actividades difíciles que producen fatiga, como un medio para que los niños estén tranquilos y pongan atención en la actividad a desarrollar, dispuestos a aprender.

En el caso de la teoría de la práctica o del pre ejercicio, Karl Groos citado en (Delval, 1995) sostiene que el juego es necesario para la maduración psicofisiológica, con estrecha relación al crecimiento. Una forma más de clasificar al juego es como un ejercicio preparatorio o un pre-ejercicio que el niño puede realizar para prepararse a las actividades de la vida en sociedad, además de que le permite desarrollar su cuerpo en estricto sentido físico.

Stanley Hall en la teoría de la recapitulación señala que el desarrollo del individuo reproduce el desarrollo de la especie. De esta forma, el niño durante su infancia reproducirá la historia de la especie humana (Delval, 1995).

En algunas ocasiones el niño se interesa más por los procesos que por los productos de su actividad, esto permite ejercitar en la libertad, sin fijarse metas y simplemente disfrutar. Sin embargo en otras ocasiones le interesa el resultado y cuando esto no sucede llora, situación que lo prepara para la descentralización, para entender que el mundo no gira a su alrededor y debe aprender a que en los juegos como en la vida no siempre se gana, también se pierde y de todo ello es posible aprender.

Existen otras formas de clasificar los juegos, por ejemplo: los juegos motores o de actividad física que estimulan el desarrollo físico y los juegos simbólicos que le permiten prepararse para actividades posteriores de carácter social e intelectual.

“El juego no solo incorpora los acontecimientos infantiles sobre la realidad social, sino que los eleva a un nivel superior, les transmite un carácter consciente y generalizado” (Angulo, 1995, pág. 39). Los niños por naturaleza juegan y al estar jugando se desarrollan físicamente, sin embargo aunque parece algo casi natural, también influyen aspectos propios de la personalidad y de la cultura, como la timidez, el miedo, la dificultad y el cansancio que limitan al niño para que juegue felizmente, contraponiéndose con la versión de que el juego siempre produce placer o gusto.

En el juego simbólico los objetos pueden sustituir a otro elemento real (Delval, 1995). Cuando juega un niño es común observar que una caja representa una casa, que la escoba represente un caballo, que una cuchara se convierta en una pala, las ollas se usan como instrumentos musicales, los muñecos son bebés reales, la tierra

es alimento, estas experiencias le ofrecen al niño la oportunidad de interpretar roles que los adultos realizan, pero además que le permiten divertirse.

2.2.1. La necesidad del juego en el niño

El ser niño está asociado con un mundo de imaginación, alegría, creatividad, valentía, compañerismo, amor y muchos juegos que le aportan muchas experiencias que responden a las necesidades específicas de las etapas de su desarrollo intelectual, afectivo, social y físico. Hughlings, en (Garvey, 1995, pág. 90), presenta las siguientes características del juego.

- El juego es placentero y divertido, aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas y no se hayan al servicio de otros objetivos.
- El juego es espontáneo y voluntario no es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.

El juego resulta de un gusto sensorial, el niño tiene la necesidad de estirarse, pero también el juego es serio, por ejemplo: cuando el niño de nivel preescolar juega al doctor separa la realidad del adulto con su realidad del juego, en ésta última, él realmente se siente doctor y revisa a su paciente, aunque estos sean sus muñecos, se dirige a ellos de la forma que ha visto que lo hace el médico, toma la temperatura, pregunta lo que siente y escucha el corazón, para hacer posteriormente el diagnóstico e indicar los medicamentos.

El ejemplo anterior expresa la seriedad que el niño le atribuye al juego, pide que respeten las reglas que impone y quienes participan tienen que asumir el rol que han decidido, las reglas cambian de complejidad y dan pie a nuevas valoraciones de la evolución física, social, emocional y moral.

El niño que juega, se abstrae tanto en la actividad y tiene tanto dominio de la situación que ignora al mundo, aunque tiene plena conciencia de que existe. Esta condición es diferente a la de los adultos, para ellos el juego pierde cierto valor.

Cuando el niño vence las dificultades que él mismo se ha propuesto o ha aceptado, tiene una alegría de tipo moral más que sensorial. Incluso a veces, busca él mismo mayores dificultades y hasta el dolor para superar los obstáculos, situándose así en un camino que le conduce a superar airoosamente las dificultades (Monchamp, 1986, pág. 11).

El niño, cuando llega a la escuela, esta representa un terreno desconocido y se enfrenta a contextos diferentes donde aprende a mostrar sus inquietudes tanto emocionales, como físicas, el niño quiere “divertirse” en ese momento, el primer día, probablemente quiera encontrar amigos con quien jugar. En esta búsqueda de relaciones, algunos niños no lo aceptarán y con ello iniciará una lucha por adaptarse.

A medida que van creciendo comienzan a jugar con los juegos reglados donde se observa cómo pueden competir, si aceptan o no las reglas, cómo reaccionan frente al ganar o perder, etc. Aparte de ser simple diversión, el juego es mucho más. Un niño que juega, mejora sus procesos de aprendizaje, se involucra en ejercicios para escribir y finalmente leer, entregando todo su espíritu en ello. En los primeros años de vida, en el juego simbólico, el niño asume su papel con suma veracidad, se identifica con los actores representa. Estos elementos y la experiencia contribuyen en la formación de la personalidad.

El mundo del juego es una anticipación del mundo del adulto, al desarrollarse paulatinamente gana dosis de autonomía y otras capacidades que necesitará en la actividad adulta, estas no las adquiere frente a cosas concretas y difíciles de manejar, si no frente a sustitutos imaginarios, por ello la importancia del juego simbólico. El juego también le permite resolver conflictos y actuar simbólicamente sobre la realidad cuando no puede hacerlo de forma auténtica.

La desvinculación con lo real transporta al niño a un mundo en el cual con su imaginación puede transformar la realidad conocido como artificialismo.

2.2.2. Los juegos desde la psicogenética

De las diversas formas de clasificar los juegos se ha decidido analizar las aportaciones de la teoría de Piaget que los clasifica en categorías: Ejercicio, Simbólico, Reglas y Construcción. De los que se analizarán los siguientes.

El juego de ejercicio (periodo sensorio motor) consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo y se realizan por el puro placer del ejercicio funcional, sirven para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensorio-motrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como en el “cu-cu”, las palmas y “aserrín-aserran”.

Juego simbólico, este predomina de los 3 a los 7 años de edad y se caracteriza por utilizar abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real y las modifica de acuerdo a sus necesidades, los trozos de papel se convierten en billetes para jugar a la tiendita, la caja de cartón es un camión, el palito en una jeringa que utiliza el médico. El niño ejercita los roles sociales, así la realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus deseos y necesidades.

Juego de reglas, este predomina de los 7 años hacia la adolescencia y es de carácter social que se sustenta en reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesaria la cooperación, sin la labor del grupo no hay juego y la competencia generalmente implica a un ganador. Esto obliga a situarse en el punto de vista del otro para anticiparse y no dejar que gane, así se desarrolla una coordinación de los puntos de vista, esto es de gran importancia para el desarrollo social y para la superación del “egocentrismo”. (Delval, 1995, pág. 26).

Como puede observarse, la clasificación del juego está ligada con las etapas de desarrollo intelectual que el mismo autor plantea (Jean Piaget), iniciando con las actividades de acción física, estas actividades permiten que la motricidad gruesa se transforme en fina, por ejemplo: él bebe tiene que tomar objetos, dominar sus extremidades hasta lograr primero gatear y posteriormente caminar verticalmente.

En el segundo momento se hace referencia a los juegos simbólicos que incluyen el lenguaje como el medio para realizarse, en esta etapa se debe recordar que el niño de 2 años está iniciando su proceso de desarrollo del lenguaje

convencional adulto, situación que favorece el uso de estrategias, aquí el juego se convierte en una de ellas. Las representaciones que el niño hace de la realidad solo se pueden lograr en su mente, a partir de crear imágenes que en inicio se asemejan la forma de los objetos o seres, al evolucionar las representaciones se van alejando más de su parecido con la realidad y hacen uso de trazos que dejan de ser desconocidos para los demás en el momento en que le dan el mismo significado.

En esta evolución el juego simbólico es importante, porque al jugar con objetos que representan otras situaciones de la vida real favorece la construcción de imágenes mentales y el desarrollo de la lógica, esta última se evidencia en los procesos conscientes que el niño tiene para elegir: qué jugar, con quién jugar, dónde jugar, cuándo jugar, cómo jugar etcétera, para logra esto es necesario que desarrolle la clasificación, así agrupa por semejanzas y separa por diferencias.

Lo antes apuntado significa que para tomar la decisión de qué jugar, no puede ignorar las posibilidades u opciones de juegos: el hecho de jugar a la comidita, al avioncito, cartas, canicas, la pelota, escondidillas, jugar atrapadas, a las estatuas de marfil y otros tantos juegos, debe considerar necesariamente otras variables presentes de la realidad, por ejemplo, si se encuentra solo no puede elegir un juego colectivo, si está lloviendo no puede elegir un juego en el patio, si el espacio es reducido no puede correr, si no tiene pelota no puede elegir jugar fútbol, por señalar algunas actividades que implican clasificar y elegir considerando distintas variables.

Los juegos de reglas son los de aparición más tardía por que se “constituyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y ahora subordinados a las reglas. Efectivamente, los juegos de reglas tradicionales tienen un importante; correr, saltar o patear una pelota presupone una actividad colectiva del significado de sus acciones, ambos aspectos están subordinados a la regla que constituye su característica propia. Los juegos de reglas preparan a los niños para la vida en sociedad, al ser colectivos requieren un orden para su ejecución, además de que estimulan la lectura, pues las reglas generalmente están escritas.

Los juegos de reglas también fortalecen el reconocimiento de turnos y lo más importante, los derechos de los otros, ya sean niños o adultos, hombres o mujeres y la advertencia de las nuevas masculinidades y feminidades. También permite

superar la etapa egocéntrica, entendida como el auto concepción de ser el centro del universo. Una manera un tanto complicada de ayudar a vencer dicho egocentrismo ocurre con la llegada de un hermanito. Como se aprecia, la apropiación de las reglas no es siempre sencilla, y una muestra de ello es el berrinche que muchos niños hacen por no adaptarse a las mismas.

Los juegos de ejercicio simple son los primeros que juegan los niños, pero son también los menos estables, puesto que son variables: surgen al margen de cada nueva adquisición y desaparece después de su saturación. Durante los primeros años, disminuye absoluta y relativamente la importancia de los juegos de ejercicios, con el progreso de la edad y las experiencias, algunos son durables, porque están relacionados con diversas situaciones de la vida cotidiana, por ejemplo: los juegos de lucha que existen en las situaciones sociales que implican la competencia y que se encuentran a diferentes edades, o los juegos de brincos, de trepar y otros de este tipo que reaparecen en muchas edades, pero en general hay cierta extinción gradual de los juegos de simple ejercicio. Esto gracias a tres transformaciones:

a. cuando el sujeto llega asignarse rápidamente tareas precisas y el juego de ejercicio se convierte en el de construcción, aquí hay un puente entre la construcción lúdica y el trabajo propiamente de la actividad.

Desde el primer año de la vida del niño existen actividades de juego de ejercicio, que no siguen reglas explícitas, pero que evolucionan, juegos que comienzan a reconocer algunas de ellas, por ejemplo el uso de los bloques de madera para construir torres de niveles progresivos de complejidad. Aquí observamos que en cuanto crece el niño, este busca que su construcción se parezca más al modelo de vida real o al que previamente ya había interiorizado en su imaginación.

b. El ejercicio simple puede transformarse en simbolismo cuando el esquema sensorio-motor se transforma en esquema simbólico, o cuando las construcciones que resultan de las combinaciones adaptadas producen imitaciones simbólicas. Por ejemplo un niño juega a que él es el río y sus manos sacan del cauce a los peces.

c. En tercer lugar, cuando el ejercicio se vuelve colectivo las reglas intervienen para mediar la interacción propia del juego. De esta forma, con el propio

desarrollo el juego de ejercicio simple cede espacio a otras formas de juego, pero también por la propia saturación, es decir, porque se repite mucho y pierde interés.

Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas chinas) con competencia de los individuos y regulados por un código transmitido en distintas épocas o bien por acuerdos improvisados.

Para los teóricos, el juego es tan importante que aún con las diferencias conceptuales que existen en Piaget, Erickson o Bruner, todos coinciden en señalar el componente lúdico que tiene todo trabajo creativo.

En la actualidad muchos psicólogos y educadores consideran al juego como una actividad adaptativa característica del largo periodo de inmadurez y dependencia, durante el cual los niños obtienen los atributos físicos y el aprendizaje cognitivo y social que son necesarios para la vida adulta. (Diane E. Papalia, 2009, pág. 339).

2.3. La importancia del juego en el desarrollo del niño preescolar

En el Jardín de Niños “Diego Rivera” en el 3er. grado, los niños tienen una edad entre 5 y 6 años, su naturaleza se caracteriza por que toda actividad le asignan un sentido lúdico para favorecer su desarrollo tanto cognitivo, motriz y psicológico. En este sentido, Piaget describe el desarrollo cognitivo de la inteligencia en etapas que se ubican en cuatro periodos:

1. Sensoriomotriz (0-2años). Coordinación de movimientos físicos, pre representacional y pre verbal.
2. El pre operacional (2-7 años). Habilidad para representarse la acción mediante el pensamiento y el lenguaje; pre lógico.
3. De operaciones concretas (7-11 años). Pensamiento lógico cercado por la realidad física.
4. Operaciones formales (11-15 años). Pensamiento lógico, abstracto e ilimitado. (Labinowicz, 1998, pág. 60)

Las educadoras consideran al juego como una actividad natural en el desarrollo del niño; puesto que en este jardín interesa respetar la etapa de evolución de desarrollo, donde él pueda aprender y apropiarse de los conceptos que se le dan en preescolar, si se le enseña un número, para él es un signo que se aprende de memoria por medio del sentido del oído y de la observación, pero la realidad es que no entiende para qué sirve y cuál es su verdadero significado.

Con las palabras se comunican las ideas creadas en la mente de las personas, aunque en principio utilizan los dibujos como preámbulo al uso del lenguaje convencional escrito. Mediante esos dibujos los niños comprenden qué dice la palabra. La importancia y la utilidad del juego puede ser de muchas maneras, cuando se quiere que el niño ponga atención para aprender un número, una sílaba o vocal, se tienen que idear situaciones que les interesen, para ello la educadora debe indagar las necesidades de los alumnos, conocer su entorno social, psicológico, cultural y económico. El programa de educación preescolar menciona que a partir del interés del niño se debe planear las actividades de aprendizaje y establecer las estrategias que permitan conocer las inquietudes y necesidades cognitivas de los alumnos.

El estadio en el que se encuentran los niños de 3er año es el periodo de representación preparatoria, en este nivel del desarrollo del niño desarrolla la capacidad de representar algo por medio de otra cosa. Es lo que se llama función simbólica tiene distintas manifestaciones:

Imitación Diferida: El niño imita no sólo en presencia de un modelo sino también cosas que ha presenciado anteriormente, lo cual pone de manifiesto la existencia de los modelos internos de lo que está imitando.

Juego Simbólico: A partir de ahora el juego no sólo consiste en ejercitar capacidades o acciones del sujeto sino en producir situaciones de una manera simbólica, dando un significado a elementos de la situación y utilizando símbolos dentro de ella.

Imágenes Mentales: Aparecen manifestaciones claras de imágenes mentales, representaciones de la situación que son algo más que las huellas que deja la percepción y que incluyen otros elementos que el sujeto tiene de la situación o el objeto.

Dibujo: El dibujo es más que una copia de la realidad y supone la utilización de una imagen interna, de tal manera que el niño reproduce más lo que sabe del objeto que lo que ve.

Lenguaje: Consiste en la utilización de signos que sirven para designar objetos o situaciones. (Salazar, 2010).

Otro aspecto importante en esta etapa es el juego simbólico como la principal actividad en la cual el infante transforma la realidad de acuerdo a sus deseos para satisfacer su "YO", es por eso que con frecuencia representa papeles relacionados con su entorno, por lo que imita a los demás manifestando su carácter egocéntrico en el juego, esto le permite utilizarlo como un apoyo en su propia acción debido a que se le dificulta tomar en cuenta el punto de vista de los otros.

En cuanto el juego simbólico, su apogeo se sitúa entre los 2 y 4 años de edad, aquí su pensamiento se refleja en lo que dice, al estar jugando la realidad es menos real que para el adulto. En sus juegos habla con las cosas como si tuvieran vida (animismo); de igual manera le atribuye a los objetos diferencias en sus actos.

El ingreso al jardín de niños favorece la convivencia del pequeño con otras personas. El juego es el principal factor para establecer nuevas experiencias con el mundo real. En esta misma etapa los niños se identifican con una persona cercana a él y la consideran como su modelo, frecuentemente los niños muestran tendencia afectiva por su educadora. A esta edad su pensamiento es pre-lógico no logra estructurar el concepto de espacio y conservación de cantidad, se basa en lo que observa y por ello en muchas veces da saltos y refuerzos en sus conclusiones.

El niño no percibe el mundo igual que el adulto, debido a que las estructuras mentales que posee están más ligadas a la subjetividad que a la lógica, las estructuras cognitivas que el niño tiene son egocéntricas, su comportamiento y su forma de pensar son mediante el juego. La capacidad de aprendizaje del niño pequeño ocurre paralelo a la maduración de determinados sistemas de respuestas biológicas y conductuales (García. S, 1989, pág. 94). De esta forma, el desarrollo cognitivo se establece a partir de un proceso mental que se mueve entre la ASIMILACION, ACOMODACIÓN y EQUILIBRIO. Estas acciones son tan importantes para el aprendizaje y conducen a la apropiación y la maduración; un desarrollo donde el juego es una actividad que involucra a todos estos aspectos.

Durante la etapa de transición del pre operacional al operacional el niño desarrolla las herramientas para representar cada una de las vivencias e interioriza las relaciones de su contexto; el lenguaje, la imitación, el juego y el dibujo simbólico, le permiten demostrar la capacidad de su inteligencia. Todo abarca aproximadamente desde los 2 años o 2 y medio hasta los 6 años de edad. Por lo tanto el niño conforme crece tiene transformaciones que le permiten adoptar satisfactoriamente aspectos de clasificación, las operaciones concretas son características del pensamiento del niño.

La realidad del niño va haciéndose manifiesta a través del juego de imitación; el niño imita al padre, a la madre u otros. Cuando ingresa al jardín de niños, este observa el comportamiento de los demás y también mostrará interés por comportarse imitando las formas de conductas de los demás. Por ejemplo, cuando mira la televisión tiende a imitar las caricaturas y personajes que le fascinan, en cada una de estas imitaciones existe una actividad que es real en su pensamiento y que satisfacen su YO.

Esta es una característica del juego indispensable para poder interactuar con la realidad; ya que su capacidad cognitiva es aun incapaz de separarse de la actividad concreta; el juego simbólico le permita de manera progresiva adoptarse tanto intelectual, como afectivamente en el contexto. El pensamiento del niño sufre varias transformaciones, parte de la subjetividad donde construye su realidad para llegar a su objetivo, esto lo realiza a través de una evolución que considera al animismo, que es cuando el niño considera como vivos y conscientes un gran número de cuerpos que, para nosotros son inertes (Sanchez, 2004). Por ejemplo: él piensa que las estrellas son personas, esto representa una creencia consciente y sistemática, otro ejemplo: el material de los palos de madera, una caja de cartón, él imaginaria que es su coche; un cohete espacial o un caballo, por mencionar algo.

En el artificialismo no existe el pensamiento espontáneo del niño, pues existe en la creencia de todas las cosas que el padre o la madre le dicen, ejemplo: a los

bebés los trae la cigüeña, con los reyes magos se condiciona el comportamiento del niño; pues el realismo se origina cuando se da por hecho los acontecimientos que no suceden, como también en los cuentos, sueños e historias de lo real.

2.4. Los campos formativos del programa de educación preescolar y el juego de serpientes y escaleras

El programa de Educación Preescolar 2011 tiene como propósito fundamental el de logro de competencias que los niños deben desarrollar, al realizar actividades que se manejen en forma individual, grupal y colectiva. En este sentido, el juego individual fomenta la concentración, la elaboración y verbalización interna y el grupal la cercanía y la compatibilidad personal, también el juego colectivo exige autorregulación, aceptación de las reglas y resultados, todo esto propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras. Para avanzar en la comprensión del tema, se entiende por “competencia a la capacidad que una persona tiene de actuar con eficacia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores”. (SEP, Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora, 2011b, pág. 14).

La educadora es responsable de diseñar las actividades que permitan a los niños aprender nuevos conocimientos, desarrollar nuevas habilidades y mejorar sus actitudes; las que se deben reflejar en su vida diaria, en su desenvolvimiento en la familia o en la escuela. El hecho de centrar el trabajo en el desarrollo de competencias, indica el Programa de Preescolar 2011, implica que:

La educadora haga que las niñas y los niños aprendan más de lo que saben acerca del mundo y sean personas cada vez más seguras, autónomas, creativas y participativas. Para esto se requiere diseñar situaciones didácticas que impliquen desafíos para que logren pensar y expresarse por distintos medios, así como que sean capaces de proponer, distinguir y explicar los hechos y las ideas, además de dar muestra de actitudes favorables para el trabajo y la convivencia, (SEP, Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora, 2011b, pág. 14).

El mismo programa al que se hizo alusión en el párrafo anterior, el juego es un factor importante para lograr las competencias en los “seis campos formativos: lenguaje y comunicación, pensamiento matemático, exploración y conocimiento del mundo, desarrollo físico y salud, desarrollo personal – social, así como la expresión y apreciación artística”. (SEP, Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora, 2011b, pág. 40)

Las ideas aquí manifestadas pueden quedarse en eso, sin embargo para traducirse en mejores prácticas pedagógicas requieren en principio ser aprehendidas por el profesor, con esto no sólo se busca que existan explicaciones teóricas, sino también que se desarrolle conciencia sobre lo que se realiza en el salón de clases, un medio en el que se hace evidente es la planeación, aquí se puede definir la forma y los procesos necesarios para alcanzar las competencias.

El juego es una herramienta que permite acercarse a la realidad del niño para comprenderla, juegos como la comidita, la tiendita, la familia, los oficios y otros, también permiten acercarse a las formas de la vida cotidiana del adulto.

Otro elemento del que no se ha hablado mucho en este trabajo es el lenguaje, sin embargo, con el progreso de este, el juego adquiere nuevas posibilidades de expresarse y todo ello se agrega a las características de la personalidad del niño que en términos generales es de una persona alegre que siempre manifiesta un profundo interés por conocer, explorar ya sea con el cuerpo o por medio del lenguaje verbal; la actividad que realiza, igualmente intenta siempre exponer sus pensamientos y afectos. Sus relaciones más significativas son con las personas que le rodean y siempre les demanda apoyo y cariño. El niño no solo es gracioso y tierno, también tiene impulsos agresivos, pelea para medir su fuerza. Diferentes experiencias muestran que ante este tipo de escenas, se requiere una amplia gama de actividades y juegos que permitan traducir esos impulsos en creaciones, (SEP, Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora, 2011b, pág. 22).

Ante estas situaciones es necesario que las educadoras reflexionen sobre las bondades de los juegos y descubran las maneras en que pueden considerarlo antes, durante y después de realizar sus planes de trabajo, de tal forma que sea un acto consciente que se implementa en la búsqueda de educar mejor a los alumnos y de manera integral. Un juego que puede desarrollarse para estimular los seis

campos formativos es el de “serpientes y escaleras”, este permite lograr los aprendizajes esperados. A continuación se presentara una descripción y análisis del mismo.

Este juego consta de un tablero con 100 espacios en total, cada fila de 10 espacios con dibujos que representan acciones y hábitos, en algunos casos se manifiesta de forma gráfica las consecuencias de los hechos, sean estos buenos o malos, las serpientes y escaleras quedan distribuidas en todo el tablero, en la parte inferior se encuentra el inicio y en la parte superior, la meta.

Las reglas señalan que si un jugador cae en la cola de la serpiente, su ficha se desliza hacia la casilla de abajo donde se encuentra la cabeza de la serpiente, lo que representa un castigo y la imagen hace alusión a situaciones no correctas, por ejemplo si dos personas se pelean entonces la consecuencia es quedar lastimados o si un niño le jala la cola al gato, este lo puede arañar.

Cuando un jugador cae en una casilla que está en la base de una escalera, su ficha avanza a la casilla que se encuentra en la parte superior de la escalera, esto representa un premio por haberse portado bien, por ejemplo, si siembra el campo, tendrá que cosechar en su parcela o si cuida de un enfermo se lo agradecerá. En el juego gana el primer jugador en llegar a la casilla final, después de pasar por todo el tablero, desde el espacio 1 al 100. El recorrido del tablero es desde la base hasta la parte superior, avanzando por la derecha, luego a la izquierda y así sucesivamente.

Para comenzar a jugar, los jugadores se sitúan en la casilla de salida, el turno avanza de derecha a izquierda, cada jugador lanza por turnos el dado y avanza con su ficha tantas casillas como puntos saque, empieza a jugar quien mayor puntuación obtenga con el dado; el juego consiste en reaccionar ante las situaciones de las casillas, si cae en una que esté situada al pie de las escaleras, si cae en la casilla de la cola de la víbora o si cae en la casilla ocupada por otro. Para jugar este juego se necesita:

- Un Tablero de serpientes y escaleras (comercial o hecha en casa)
- Un Dado
- Una ficha por jugador (por ejemplo, una moneda, taparoscas, pieza de plástico, etc.)

- Dos o más jugadores (no hay limitación).

En este juego se estimula el campo formativo del **lenguaje** (SEP, Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora, 2011b), en el contenido de sus reglas, en la forma en que se comunica a los jugadores, en las acciones a realizar en cada jugada, en las decisiones de los jugadores, en las decisiones de cuántos juegan, quien comienza, al anticipar quién puede ganar, al relacionar el contenido de una casilla con sucesos imaginarios o reales, al expresar lo que sienten al jugar, al nombrar cada contenido de las casillas en las que cae o caen los otros jugadores, al relatar su familia su participación en el juego, en qué consiste.

En el contenido de sus reglas: aquí se intercambian ideas por medio del diálogo en relación a las reglas, cómo van a jugar, si las reglas seguirán igual o las modificaran. El significado de las palabras, por ejemplo, la regla dice que deben lanzar el dado en su turno, los niños preguntan qué significa LANZAR el dado, iniciándose así un proceso de comunicación entre los jugadores y que exige, en algunos casos, mayor cantidad de argumentos o ejemplos de los demás jugadores, hasta que el niño comprenda totalmente el significado. Otro elemento digno de analizar es el respeto de turnos en el lenguaje, la regla dice que cada jugador debe TENER UN TURNO, situación que permite grandes discusiones para llegar al consentimiento de todos y que acepten el turno que les toca en el juego.

Durante el juego los niños expresan lo que sienten, se emocionan al saber si va ganando o cuando desean profundamente ganar. Grita, salta y expresa su posible victoria, también muestra muchas reacciones cuando no está ganando, o cuando va en el último lugar o cuando cae en la cola de la víbora y se ve obligado a bajar de la casilla en que se encuentra.

El campo formativo del pensamiento **matemático** (SEP, Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora, 2011b) también se presenta en este juego de manera amplia, por ejemplo el conteo que requiere como parte esencial de su desarrollo y que implica la oportunidad de aprender o el conocimiento de los números del 1 al 100, la relevancia del orden de los números, la ubicación del tiempo y el espacio al momento de tirar el dado, la proximidad o alejamiento, la direccionalidad desde la salida hasta la meta, los cambios de dirección: hacia la

izquierda, hacia la derecha, hacia arriba y hacia abajo; la ubicación antecesor y sucesor, estos y otros conceptos matemáticos se van fortaleciendo.

Para decidir quién inicia el juego se lanza el dado y el que obtenga el mayor número de puntos lo comienza, pero tienen que comparar la cantidad de puntos de cada niño logra, además, tienen que contar y ordenarlos de forma descendente, por lo que inicia el de mayor número y el último en tirar será el que haya obtenido menor número de puntos; cuando ya están en el juego compitiendo por llegar a la meta van contando, siempre de la casilla de origen a la nueva marcada por la cantidad de puntos del dado, los demás niños observan y verifican que se avance el número correcto del jugador en turno, haciéndolo de diversas maneras, desde contar en el dado un punto y avanzar al mismo tiempo una casilla en el tablero o contar los puntos en el dado y de manera inmediata contar en el tablero. Situaciones que a lo largo de las experiencias en el juego les debe permitir entender que da lo mismo y es correcto pero además les favorece la construcción de la serie numérica.

La relevancia del orden de los números se expresa claramente en hechos como estar en determinada casilla y luego descender, de esta manera, la noción y relación entre cantidad y orden se expresan de manera clara dando lugar a nuevos aprendizajes, un número tiene mayor valor que el otro y en ocasiones, en lugar de avanzar en el juego se retrocede y consecuentemente se aleja más de la meta. Pero además de reconocer que cambia el sentido de los números y la posición en el tablero, también cambia el sentido de ganar o perder.

El campo formativo de la **exploración y conocimiento** (SEP, Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora, 2011b) del mundo natural y social va observando que en cada casilla se ve algo nuevo y diferente como los animales, los oficios y otros hechos naturales. El niño tiene la oportunidad de reflexionar al darse cuenta de la responsabilidad que tiene al jugar, hacer una comparación de lo que observa y lo que en realidad vive en su hogar, formularse preguntas y darles solución en relación a experiencias directas, también clasifica y describe lo observado y lo que vive en el juego

La reflexión, las situaciones presentes en el juego están vinculadas con el mundo y una de las primeras reflexiones que realiza el niño tiene que ver con la

clasificación de las cosas que pertenecen al mundo natural y separarlas de aquellas que pertenecen al mundo social de todas aquellas que están presentes en los gráficos de la casillas del tablero. Las reflexiones siguientes son propiciadas por situaciones, por ejemplo, como cuando el niño tira basura caerá por la serpiente y será un niño sucio, pero si tira la basura en su lugar subirá las escaleras y será un niño “educado”. No se deja de reconocer cómo esta situación y decisión tiene que ver con el mundo natural en el sentido de contribuir al cuidado del medio ambiente, pero también está asociada con el mundo social que exige cumplir reglas para tener una sana convivencia.

La presencia de diversas imágenes de animales permite a los niños la oportunidad de ubicarlos en el mundo natural, también conoce los animales domésticos y los diferencia de los salvajes, los cuadrúpedos de las aves, los que se pueden comer, los que nacen de huevos, los marinos, terrestres, carnívoros, herbívoros y otras clasificaciones; pero también en el mundo social se ubican los nombres que reciben y que no necesariamente tienen una relación con lo que representan, pues los nombres son convencionalismos. Este aprendizaje brinda a los niños la oportunidad de compartir con sus compañeros los nombres que ellos han escuchado o conocen, en el diálogo se propicia que se incorporen otros nombres, además de tratar de argumentar por que recibe dicho nombre o para buscar elementos que permitan llegar a un acuerdo sobre el nombre correcto.

En el campo formativo del **desarrollo físico y salud, este juego permite que los niños experimenten** (SEP, Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora, 2011b) el sentimiento de logro y perseverancia, la capacidad motriz fina al desplazar la ficha o tirar el dado, ver en las imágenes cómo se fomenta el cuidado de la salud, reconocen situaciones que les provoca agrado, desagrado, miedo, angustia, reflexionan sobre la cantidad de alimento a consumir y las consecuencias de no hacerlo, la importancia de hacer deporte, evitar hacer actividades en lugares de alto riesgo, no lanzarse a un río sin saber nadar, entre otras cosas.

El Cuidado de la salud, hacer conciencia de que si se tira la basura en la calle produce enfermedades, el tener animales en casa requiere siempre de una preparación para su cuidado, el no hacerlo puede ser motivo de generar focos de

infección en el hogar o en las calles, por ejemplo, sacar al perro a hacer sus necesidades fisiológicas en la calle o permitirle que lo haga en cualquier lugar de la casa son acciones que no se deben hacer. También hay que pensar en lo importante que es para el ser humano practicar un deporte, esto ayuda al organismo a desechar toxinas y permite que nuestras células se regeneren, también evita la obesidad que está asociada a problemas de salud como: diabetes, hipertensión y colesterol.

Es importante reconocer que este juego permite reflexionar sobre las medidas de seguridad que se deben tener en la vida en sociedad, al ver las imágenes donde se ilustra una pelea, invita a pensar si puede causar daño y a quiénes, por lo que se les debe preguntar a los niños para que expresen sus respuestas y así podamos conocer la percepción que tienen de la pelea. Algunos pueden verlo como algo normal ya que probablemente esa sea la forma en que arreglan sus diferencias los miembros de su familia o los de su comunidad, pero habrá otros que lo vean como una situación que es negativa y puede llegar a causar consecuencias irremediables, e incluso ellos mismos podrían ser las víctimas.

Para el campo formativo del **desarrollo personal y social** (SEP, Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora, 2011b), el juego de serpientes y escaleras les permite tener un auto concepto conforme a sus imágenes, la idea que se están desarrollando de ellos mismo, las cualidades que tienen si son buenos para sacar números altos y no caer en la serpiente, ver el estado emocional de sus compañeros de juego, darse cuenta de la emoción que les produce el jugar, si es buena o mala, cómo fomentar la conducta social al ver las consecuencias o actos no buenos de las ilustraciones de las casillas, jugar en lugar tranquilo y como la aceptación de sus compañeros.

El desarrollo de la conducta social, es necesaria, puesto que de esta depende que el niño entienda su rol dentro de un grupo y el juego es un medio que propicia esta construcción, a través de la interacción con los otros, recordemos que los niños deben superar su etapa egocéntrica, caracterizada por pensar que ellos son el centro del universo y que solo él tienen derecho a opinar a pedir, a decidir y lógicamente a jugar. Su identidad es individual, pero debe transformarla a una

identidad social, para ellos es necesario que reconozca en los otros el derecho de participar en cualquier actividad sin que piense que es desplazado o ignorado. Esto permitirá al niño que vaya conociéndose y decidiendo el momento de querer jugar, ya que sabe que tendrá que socializar y perder el miedo, desde que pide jugar hasta los comentarios que intercambia con los demás y que en buena medida son propiciados por las actividades del propio juego, favoreciendo su participación.

La formación del autoconcepto le permite conocerse, las imágenes le permiten expresar lo que le gusta y con lo que se identifica, los valores y su definición están presentes en el juego, los comentarios del grupo le brindan la oportunidad de tomar reflexionar sobre su comportamiento, el no ser respetuoso puede desencadenar situaciones de pelea y como consecuencia recibe un castigo pero además provoca heridas a los demás y por ende puede ser rechazado.

Unos querrán ser el león por ser fuerte y feroz, otros ser un caballo por rápido y grande, también pueden comentar qué animales tienen o cuáles conocen y verán la diferencia que existe entre esos animales, las diferencias entre especies, incluyendo al humano, pueden distinguir que los niños tienen dos piernas y los animales en lugar de piernas tienen patas y algunos más de dos o pueden cuestionar si los animales piensan o hablan como nosotros. Al observar una acción ilustrada en el juego de serpientes y escaleras es importante analizar las diferentes reacciones y sentimientos que les provoca, así como las exclamaciones ¡Por portarse mal, lo regañaron! ¡Mira trabaja mucho como mi papá y construyó un edificio! Ahí se da cuenta de lo que es capaz de hacer y lo que puede suceder si actúa bien o mal. También puede identificar algunos roles culturalmente identificados por sexo, el papá es albañil por ser hombre y la mamá es costurera por el hecho de ser mujer, sin embargo, también puede definir las nuevas masculinidades y feminidades y los cambios culturales en los roles que asignan tradicionalmente por género.

En relación con el campo formativo de la **expresión y apreciación artística**, **el juego permite** (SEP, Programa de Estudios 2011, Guía para la Educadora, 2011b) ver cómo el niño crea un mundo imaginario (el juego simbólico) y plantea muchas escenas al momento de caer en una casilla, ya sea de algo bueno o de lo

malo, con ello se fomenta la curiosidad de saber qué pasará en el juego, se pudo observar que los dramatizan la imagen de la casilla, expresan con su cuerpo la sensación que viven cuando ganan o pierden, expresan cómo quieren jugar y cómo quieren ganar o si desean construir su propio tablero con imágenes hechas por ellos.

Este juego les permite crear un mundo donde pueden imaginar cómo sería o qué pasaría si cae en determinada casilla. Después de jugar, un niño comentó cómo construiría su casa cuando fuese adulto, en el tablero vio lo que le representa belleza y lo que considera feo. Frente a sus expresiones, el adulto no debe intervenir, al contrario debemos aprovechar esta situación para conocerlos en muchos sentidos.

El juego también permite crear diversos escenarios donde él y sus amigos viajan y conocen muchos animales de la selva o del zoológico. Al sentir que suben las escaleras o que bajan por la serpiente, se involucran tanto que se convierten en los personajes del tablero, pueden ser un animal que hace sonidos y movimientos específicos; todas estas actividades dan la oportunidad de expresarse mediante sonidos (música - canto), o bien mediante posturas.

Si se les pide que construyan su propio tablero, dibujarán las imágenes que quieran de los animales, personas o cosas, hasta pueden crear sus propios personajes imaginarios como súper héroes o sus personajes favoritos de la televisión, expresarán dibujando lo que para ellos le parece una acción mala o buena, cambiarán las serpientes por la comida chatarra y las escaleras por frutas y verduras, crearán sus propias fichas con botones, tapas de garrafón, piedras y otros elementos, pueden hacer el tablero de diferentes materiales como cartón, papel cascarón, tela, madera o en el piso con gis, el tamaño del dado también lo pueden decidir.

Estas reflexiones sobre las bondades que tiene el juego de serpientes y escaleras pretende invitar a las educadoras a retomar más el juego, existen muchos y van desde los tradicionales hasta los juegos digitales. La intención es encontrar la relaciones que existen entre cada campo formativo con el juego, esto permite tener mayores elementos para enriquecer la planeación y el trabajo en el aula. No debemos olvidar otros factores que deben estar presentes en el momento de hacer

uso del juego, por ejemplo el tiempo dedicado a jugar, en el nivel preescolar debe ser menor que el tiempo que ocupa un niño en primaria, en caso contrario la actividad puede perder eficacia.

Los niños de preescolar solo pueden estar atentos en una actividad, el tiempo necesario para un niño de 1er grado de preescolar no es mayor de 15 minutos ya que se aburre fácilmente. Al no conocer las reglas del juego, todas las actividades deben ser rápidas y empleadas para su edad; en el caso de los niños de 2 grado de preescolar, el tiempo destinado a una actividad debe ser igual de 20 minutos pues aún les cuesta seguir las reglas y se aburren fácilmente, existe un poco más participación pero todavía son aun pequeños para ampliar el tiempo de la actividad. En el caso de los niños de 3er grado, aquí el tiempo mínimo de una actividad es de 20 y máximo 30 minutos, estos niños empiezan a entender y respetar las reglas, por ello se puede prolongar el juego.

Las actividades lúdicas a desarrollar en el aula deben evolucionar en grado de complejidad, de acuerdo a la edad y etapa de desarrollo de cada niño. En los niños de 1o. de preescolar, por su edad, las actividades son difíciles y la educadora tiene que ayudarles mucho y explicarles las reglas del juego. La forma más fácil de jugar que se recomienda es en dos equipos, el de hombres contra mujeres, por poner un ejemplo. Por otra parte, los niños de 2º grado de preescolar son menos complicados, aún tienen menos problemas en el desarrollo de las actividades, pero requieren menos apoyo directo, este nivel de autonomía avanza progresivamente.

El juego es el lugar donde el niño experimentará la vida, el punto donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos, también es el espacio donde los niños y adultos pueden crear y desarrollar su personalidad. Puede ser también el espacio simbólico donde se crean los conflictos, donde el niño elabora y da un sentido distinto a lo que provoca sufrimiento.

La capacidad de jugar con el lenguaje y de sonreír son indicadores muy importantes del desarrollo. Un niño que sufre emocionalmente se ve afectado su juego y su lenguaje. El habla no puede estar dissociada del jugar ni de la creatividad. Las palabras guardan un significado profundo para el niño, con ellas el niño juega y juega con el hablar, habla jugando, como juega con los significados.

CONCLUSIONES

La demanda de tener una mejor vida en el futuro exige una mejor educación, para ello la educación de los niños ocupa un lugar importante en la sociedad y mientras más temprano se comience será más efectiva la escolaridad. En la etapa de la educación preescolar, para aprender se requiere de un elemento valioso que es el juego, las investigaciones de Jean Piaget sobre el desarrollo señalan que el niño aprende porque el juego facilita el aprendizaje.

Este hecho, para los ojos de muchos adultos podrá apreciarse como algo demasiado trivial para convertirlo en parte importante de nuestra vida o de su vida y no es así. Para los niños el juego es la actividad que abarca el mayor tiempo de todas sus actividades: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa, al jugar el niño se pone en contacto con las cosas y sin proponerse descubre su utilidad y sus cualidades. Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia. 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.

En la educación preescolar el juego influye en el desarrollo psicológico del niño y por ende es imprescindible, a esta edad el pequeño es formado y educado no solamente por la interacción de la familia y su comunidad sino también por las actividades que realiza dentro de la institución escolar y que están relacionadas con el juego, aquí los estímulos, normas y los valores forman parte de su desarrollo integral. Pero además, en el jardín de niños inicia su proceso de socialización y tiene que aprender a convivir con otras personas, para ello el juego le permite acceder de forma menos violenta de convivencia.

Es cierto que los conocimientos son necesarios, pero, también se requieren otras competencias como el saber ser y convivir. En la actual Reforma Educativa mexicana, en el programa de estudios 2011, el propósito de la educación preescolar es orientar el trabajo para que los niños logren las competencias en los campos formativos de lenguaje y comunicación, pensamiento matemático,

exploración y conocimiento del mundo, desarrollo físico y salud, desarrollo personal – social y la expresión y apreciación artística.

El niño de educación preescolar debe ser un participante activo y autónomo de su propio aprendizaje y es mediante el juego como la educadora lo puede lograr, al incorporarlo en su planeación como herramienta fundamental de trabajo. Esto implica que la profesora reconozca las bondades que posee para cada campo formativo y tenga claridad en la intencionalidad de su uso, como se mostró en el análisis del juego de serpientes y escaleras, que sin agotar el análisis, este permite reconocer amplias posibilidades de uso en todos los campos formativos, además de que impacta positivamente en la construcción de la imagen de sí mismo, como persona y como sujeto que forma parte de una sociedad.

El programa de Educación Preescolar 2011 orienta a las educadoras a impulsar acciones orientadas al mejoramiento de la organización y funcionamiento de los enfoques de trabajo y de las escuelas mismas. Siempre con la plena conciencia de que los primeros años de vida ejercen una influencia muy importante en el desenvolvimiento personal y social de todos los niños; en este periodo desarrollan su identidad personal, adquieren capacidades fundamentales y aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social. Actualmente se puede sostener que existe una perspectiva más optimista sobre lo que típicamente los niños saben y pueden aprender hacia los cuatro y cinco años, incluso en edades más tempranas, siempre y cuando participen en experiencias educativas interesantes que representen retos a sus concepciones y capacidades. Es por eso que la educación preescolar puede representar una oportunidad para desarrollar las capacidades del pensamiento que constituyen la base del aprendizaje permanente y de la acción creativa en diversas situaciones sociales.

Finalmente, todo lo expuesto a lo largo de este documento quiere destacar el valor de la educación preescolar y la importancia del juego para llevar a cabo las actividades de enseñanza y aprendizaje, así como los retos que es necesario enfrentar para transformar las concepciones de escaso valor hacia el juego y el fortalecimiento de las instituciones sociales para procurar el cuidado de la educación de los pequeños.

BIBLIOGRAFÍA

- Angulo, A. C. (1995). *El Juego en Educación Preescolar: Desarrollo social y cognoscitivo del niño*. México: UPN.
- Arias, D. (1995). "El diagnóstico pedagógico". En UPN-SEP, *Antología básica: Contexto y valoración de la práctica docente*. (págs. 58-66). México : UPN-SEP.
- Castillo, J. (2012). *gerza.com*. Recuperado el 27 de Abril de 2015, de www.gerza.com/articulos/aprendizaje/.../estrategias_docent_apren.html
- Costa, C. M. (1989). *Pedagogía de la Escuela Infantil*. Madrid: Santillana.
- Delval, J. (1995). El Juego en: El Desarrollo Humano. En UPN-SEP, *Antología básica: El Juego* (págs. 11-16). México: UPN-SEP.
- Diane E. Papalia, S. W. (2009). *Psicología del desarrollo. De la infancia a la adolescencia*. México: Mc Graw-hill.
- García. S, I. E. (1989). *EL Desarrollo Cognitivo: Psicología, evolutivo y educación infantil*. España: Santillana.
- Garvey, C. (1995). ¿Qué es el juego infantil? En UPN-SEP, *Antología básica: El Juego* (págs. 88-92). México: UPN-SEP.
- Granato G., T. d. (2004). *El juego en el Proceso de Aprendizaje: Capacitación y Perfeccionamiento Docente*. Argentina: Stella.
- INAFED. (2008). *Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo Municipal, Gobierno del Estado de Tlaxcala*. Recuperado el 13 de Octubre de 2009, de <http://www.e-local.gob.mx/word/templates/enciclo/tlaxcala/mpios/29017a.htm>.
- Labinowicz, E. (1998). *Introducción a Piaget. Pensamiento, Aprendizaje, Enseñanza*. México: Addison Wesley Longman de México, S.A de C.V.
- Monchamp, O. D. (1986). *El Juego Educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.
- Piaget, J. (1995). La clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje. En UPN-SEP, *Antología básica: El Juego* (págs. 28-60). México : UPN-SEP.
- Salazar, D. A. (3 de Febrero de 2010). *JAPINEL D/3*. Recuperado el 18 de Marzo de 2013, de *Función Simbólica o Función Semiótica (Piaget)*: <http://3liedi.blogspot.mx/2010/02/funcion-simbolica-o-funcion-semiotica.html>

- Sanchez, D. T. (Noviembre de 2004). *Monografias.com*. Recuperado el 8 de Febrero de 2010, de <http://www.monografias.com/trabajos20/representacion-del-mundo/representacion-del-mundo.shtml>
- SEP. (2011a). *Plan de Estudios 2011*. México: SEP.
- SEP. (2011b). *Programa de Estudios 2011, Guia para la Educadora*. México: SEP.
- Tomas, U. (18 de Octubre de 2013). *El Psicoasesor*. Obtenido de [www.elpsicoasesor.com](http://www.elpsicoasesor.com/2011/04/teoria-del-aprendizaje-significativo.html): <http://www.elpsicoasesor.com/2011/04/teoria-del-aprendizaje-significativo.html>
- Usova, A. (1995). El juego y su importancia pedagógica. En UPN-SEP, *Antología básica: El Juego* (págs. 191-210). México: UPN-SEP.
- Yadeshko I, S. A. (1995). El juego en el círculo infantil. En UPN-SEP, *Antología básica: El Juego* (págs. 211-218). México: UPN-SEP.
- Zabalza, M. (1987). *Areas, Medios y Evaluacion en la Eduación Infantil*. España: Narcea.
- Zhukovskania. (1995). El juego y su importancia pedagógica. En UPN-SEP, *Antología básica: El Juego* (págs. 191-210). México: UPN-SEP.