



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

**SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIDAD UPN 096**

SEP

176368

**EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DEL
NIÑO PREESCOLAR DE PRIMERO Y SEGUNDO GRADOS**

ALMA INES SILVA DE LA PARRA

MEXICO, D. F. 1988

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 096

El juego y su importancia en el desarrollo
del niño preescolar, de primero
y segundo grados.

ALMA INES SILVA DE LA PARRA

Tesina presentada para obtener el
título de Licenciado en Educación Preescolar

México, D.F., 1988

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

México, D.F., a 13 de octubre de 1988.

C. PROF. (A). ALMA INES SILVA DE LA PARRA

P R E S E N T E .

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado-

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR

DE 1o. Y 2o. GRADO

opción TESINA, a propuesta del Asesor Pedagógico C. GUADALUPE UGALDE MANCERA, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará, al solicitar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E




PROFR. ANGEL VAZQUEZ RIVERA,
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES
PROFESIONALES DE LA UNIDAD 096.

c.c.p.- Departamento de Titulación de LEPEP.

A ti niño que jugando for
jas sueños para un futuro
ideal.

INDICE

	Pág.
INTRODUCCION	
1. ANTECEDENTES DEL JUEGO INFANTIL	6
2. IMPORTANCIA PSICOPEDAGOGICA DEL JUEGO INFANTIL	11
3. RELACION DEL JUEGO Y LA EDUCACION PREESCOLAR	16
4. EL PAPEL DE LOS PADRES Y EDUCADORES EN EL JUEGO -- DEL NIÑO	20
5. CARACTERISTICAS DEL JUEGO EN EL NIÑO DE EDAD <u>PREES</u> <u>COLAR</u>	27
6. EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS	30
7. APROVECHAMIENTO DE JUEGOS Y JUGUETES CON CARACTER EDUCATIVO EN LA CLASE PREESCOLAR DE PRIMERO Y SE-- GUNDO GRADOS	43
8. PROPUESTA DE JUEGOS Y JUGUETES EN LA CLASE <u>PREESCO</u> <u>LAR</u> DE PRIMERO Y SEGUNDO GRADOS	54
CONCLUSIONES	
SUGERENCIAS	
GLOSARIO	
BIBLIOGRAFIA	
ANEXOS	

INTRODUCCION

El juego nace con el hombre. El jugar es una necesidad que lo lleva a compartir sus experiencias lúdicas por la satisfacción misma que le producen. El juego contribuye al logro de su equilibrio porque es a la vez actividad exploradora, aventura y experiencia, medio de comunicación, y liberación bajo una forma permitida. Es así que el juego en el hombre adquiere un papel primordial en su adaptación social, desarrollo intelectual y físico.

Para el niño el juego constituye una actividad vital, es la ocupación esencial sobre todo en los primeros años de su vida. Para escapar de las presiones de la realidad e interiorizar el mundo que lo rodea, el niño necesita del juego. Al pequeño el jugar le aporta la alegría del movimiento y las satisfacciones simbólicas a través de las que logra la realización de sus deseos. El juego satisface sus necesidades actuando como alimentador básico de su desarrollo.

Por los atributos antes mencionados, la pedagogía moderna y contemporánea ha reconocido al juego carácter de condición e instrumento de la primera educación humana. El Jardín de Niños en particular, hace del juego su método de trabajo y por medio de él estimula las potencialidades del niño preescolar.

Basado en lo ya expuesto, se establecieron las actividades de

investigación documental que apoyen e involucren las expectativas que brinda el juego a la pedagogía moderna, para responder a la educación del preescolar.

En este periodo se considera en forma general que el juego es una circunstancia indispensable en el desarrollo de la vida del niño. Se atribuye a éste un papel de generador de experiencias. Para Piaget "El juego puede considerarse como el camino del proceso del pensamiento". Decroly afirma que "El juego favorece las asociaciones y las comparaciones mentales, -- pues trae a la mente del niño recuerdos, abstracciones y juicios".

Es de particular importancia determinar la influencia del juego en el desarrollo integral del niño de primero y segundo -- grados de preescolar, puesto que en esta etapa generalmente -- inicia el contacto con una sociedad distinta a la compuesta -- por el núcleo familiar, y adaptarse a la nueva situación -- presenta para él un paso decisivo. Con este fin, la educación preescolar aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia y mediante la interacción trabajo-juego, propicia las relaciones sociales que favorecen su desarrollo. He aquí que el juego es una forma natural de incorporar al pequeño al trabajo.

En los apartados que se estructuran se integran de manera progresiva los aspectos más relevantes del juego, con relación a

las características de desarrollo del niño preescolar.

La investigación de carácter documental en que se apoyó el desarrollo del diseño a través de la selección de fuentes y elaboración de fichas de trabajo, para responder al supuesto de elevar la calidad de la educación, dio marco para distribuir el contenido de la siguiente manera:

En primera instancia se esboza la historia del juego infantil basada en las apreciaciones de diversos autores que a través del tiempo destacan la importancia del juego como elemento de educación, también se hace un análisis de la naturaleza del juego.

El segundo apartado expone teorías enfocadas al juego infantil, contraponiendo aspectos de su contenido.

Una exposición sintetizada de la relación que tiene el juego en particular dentro del Jardín de Niños, se establece como tercer punto.

Para el cuarto apartado se reserva el tratar la importancia de que padres y educadores participen en el juego infantil, propiciando a través de su actuación el desarrollo de las potencialidades del niño basadas en sus propias experiencias y reflexiones.

En el quinto se hace una descripción de las características - del juego del niño preescolar y su fundamentación psicológica.

El sexto es una exposición de cómo el Jardín de Niños a través del método lúdico aborda la tarea de socialización y --- aprendizaje en el niño preescolar de primero y segundo grados.

La referencia al aprovechamiento de juegos y juguetes para es timular los procesos educativos en el preescolar de los prime ros grados de Jardín de Niños se cita en el séptimo apartado.

Para finalizar, en el octavo apartado se presentan algunos mo delos de juegos y juguetes en los que se aprovecha el interés infantil para estimular las diferentes áreas de su desarrollo en un clima de libertad, dentro del contenido programático -- del 1° y 2° grados de educación preescolar.

La factibilidad de realización de este aspecto educativo es - un requeridor en la práctica docente a través de la constante planeación, realización y evaluación de las actitudes y aptitudes del educando.

Siendo la actividad lúdica el interés fundamental de la in-- fancia, es menester que el educador ponga su mejor esfuerzo - en propiciar juegos que estimulen al niño a la acción; ya que el individuo acostumbrado desde su más tierna infancia a participar a través de juegos en trabajos de equipo, a tomar sus

propias decisiones llegando a acuerdos grupales, a manipular objetos reflexionando sobre sus características físicas, a interiorizar e interpretar el mundo circundante, está en mejores condiciones de afrontar las desventajas de una sociedad llena de escollos en la que generalmente se mueve, para desempeñarse con la seguridad que le dará la experiencia de sus propias acciones, y poner así los cimientos que lo conducirán a planos superiores con una dinámica proyectiva hacia su vida adulta.

4. EL PAPEL DE LOS PADRES Y EDUCADORES EN EL JUEGO DEL NIÑO

Es en el seno del hogar en donde el niño encuentra los primeros estímulos que lo inducen a jugar. Desde que los padres --mueven los pies del bebé en la cuna, le entonan cantos o le --hablan, están estableciendo un inicio al juego que lo inducirá a adquirir experiencias respecto al medio ambiente que lo rodea. Más tarde es indudable que el educador en su papel de provocador posea en el juego un instrumento valiosísimo para desempeñar su labor canalizando la actividad lúdica a ocupar un lugar especial en el proceso educativo, sobre todo en el --niño preescolar.

Si bien son notorios los alcances del juego en el desarrollo del niño, desde el inicio de su vida, es necesario establecer cuál es el papel de padres y educadores con respecto a éste, de manera conveniente para guiarlo y adecuarlo a las características individuales del pequeño.

El papel de los padres en el juego del niño

Cada etapa de la vida del niño requiere distintas actitudes --de él y de sus padres respecto al juego. Desde que el padre o la madre responden a los primeros movimientos del bebé opri--miendo sus manos y pies, deslizando algún objeto sobre su cara o hablando con el pequeño, establecen un tipo de juego en-

tre ambos. Cuando el niño puede expresar sus ideas en acciones más independientes, la relación entre padre e hijo cambia porque el menor interacciona más en estas actividades, busca su propio entretenimiento y la libertad de sus acciones.

Son los padres quienes señalan al niño que la negación tiene una razón de ser, y tratando de mostrarle cómo debe canalizar sus energías le dan un significado a las inquietudes del pequeño. Una de las mejores maneras de realizar esto es por medio del juego, sin el menoscabo de la expresión propia del infante.

Al niño pequeño se le deben inculcar actitudes de respeto y -- consideración hacia las personas, objetos, conocimiento, trabajo, etc.; estas experiencias deben ir más allá del detalle específico para que le permitan establecer una identidad dentro del núcleo familiar. Esta identidad es cultura y las distintas formas de ésta son expresadas en el juego del niño. Así el juego es un elemento valioso en la comunicación entre padres e hijos, ya que permite establecer el lazo de confianza con el --- adulto creando una relación libre y afectuosa. "El juego con nuestros hijos, nos permite incorporarlos a nuestras inquietudes y puede estimularlos para encontrar otros intereses pro--- pios". (*)

(*) "Apuntes sobre el Desarrollo Infantil Tema: El Juego."

SEP/Proyecto estratégico No. 5 1985 Pág. 23

Cita tomada de la obra "Cómo jugar con sus hijos" del autor Arnold, Arnold.

El educar a un hijo implica el establecimiento de una relación sutil, casi indefinible, que puede lograrse a través del juego.

A medida que el niño crece exige que sus padres le dediquen más tiempo; se da cuenta que ellos pueden estimularlo con una variedad de juegos que le proporcionará innumerables experiencias que le divertirán, haciéndole la vida interesante cuando esté en su compañía.

Los padres deben regular el tiempo que dediquen a sus hijos de manera que estos se den cuenta de que los mayores tienen otras responsabilidades que cumplir, de este modo el niño percibirá que el uso de este derecho no disminuye el amor que sus progenitores sienten por él.

Los hijos no solamente tienen derecho a una parte del tiempo paterno para que los cuiden, alimenten o corrijan en forma regular, sino que también necesitan un momento para estar con sus padres y ésta es la hora del juego. Este momento debe ser exclusivamente suyo.

Cuando el niño advierta que puede contar con su tiempo de juego en forma regular, no exigirá que lo atiendan en otro momento. La hora del juego debe ser aquella en que haya menos probabilidades de interrupción que provoque un rompimiento afectivo en la relación.

En la familia en la que hay varios hijos de distintas edades, se debe dedicar una parte del tiempo al juego de grupo y otra para el juego individual.

Si el juego se realiza en la noche, éste tendrá que ser tranquilo de modo que no excite al pequeño, para que se disponga a descansar contento y logre valorar las acciones realizadas en el día.

Por lo tanto, el jugar con los hijos propiciará el fortalecimiento de las relaciones dentro del hogar, facilitando el establecimiento de normas sociales y principios morales, favoreciendo el equilibrio psíquico de la familia.

Como es sabido el juego es considerado como un medio de que se vale la pedagogía moderna, para educar al individuo en los primeros años de su vida, pero el juego sólo sería insuficiente si no se contara con el educador que guíe la actividad lúdica para obtener los mejores resultados. Es por esto que a continuación se tratará de establecer el papel del maestro en el juego del niño.

El papel del educador en el juego del niño

El juego sin un objetivo determinado ha caracterizado la etapa familiar como elemento de distracción o de canalización de energía, pero al iniciar su formación educativa el motivo es

más específico y rico para lograr la experiencia integradora al proceso enseñanza-aprendizaje.

Por medio del juego se estimula la actividad mental del niño y se ponen en acción todas sus capacidades, actitudes, aptitudes y habilidades; pero es importante distinguir en él dos situaciones: La primera, la que se refiere al juego en la actividad por sí misma, en la que desde el punto de vista psicogenético hay un predominio de la asimilación sobre la acomodación y el equilibrio; y segunda, la que podemos definir como juego-trabajo, en la cual el sentido no es puramente lúdico sino que requiere del niño un esfuerzo. Es este último tipo de juego el que necesita del educador capacitado para guiar y organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje que se genera en él.

Un ejemplo importante que se refiere a lo que es el papel de la educadora al estimular el proceso del pensamiento que surge del juego, puede ser el siguiente:

Al hacer flotar en el agua barquitos de diferentes clases de papel, los niños observarán que los de periódico se hunden al mojarse, en tanto que los de papel encerado llegan a la orilla impulsados por el viento. Raúl ¿por qué crees que tu barquito se hundió y el de Antonio llegó a la orilla? interroga el maestro. De aquí se desencadenan las respuestas: -- ¡porque el periódico al mojarse pesa!, ¡porque el viento sopla!, ¡porque la cera no deja pasar el agua!, ¡porque si pesa, el viento no lo puede impulsar!.

Estas reflexiones han provocado que el niño introduzca palabras nuevas en su vocabulario, descubra propiedades en los materiales usados, aluda al medio físico en que se desarrolla - el hecho -el agua al hacer pesado el papel, el viento al impulsar el barco, etc.-. (*)

Los recursos son a su vez una fuente de riqueza para el juego; con objeto de armar un rompecabezas la educadora no armará uno para el niño, le enseñará a encontrar a través de la observación detallada las diferencias en los contornos de las piezas y los detalles de color y forma. Al apilar cubos el niño deberá descubrir las semejanzas en el tamaño, forma, volumen, espacio. Por tanto la maestra ha de estar consciente de que su papel no es hacer, sino capacitar al niño para que a través de conductas operativas, logre objetivos y después discuta sobre lo que ha hecho, partiendo de donde deberá estimular a los niños para que hagan preguntas, análisis y reflexiones, comprendiendo que el aprendizaje debe ser resultado de satisfacer la curiosidad y de la búsqueda constante de soluciones. "Algo básico en el proceso de aprendizaje es la disponibilidad de los niños para confiar en sí mismos y en los adultos que los enseñan". (10)

(*) El ejemplo es una referencia práctica de la labor docente en el Jardín de Niños durante un curso escolar.

(10) JUDITH, Danoff, et.al.- Iniciación con los niños
Trillas Tr. Gabriela Peyron México 1983 Pág. 114

De este modo el papel del educador será de moderador y guía - de la actividad lúdica encaminada a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, en un ambiente de respeto y confianza, que haga al niño capaz de modelar su propia imagen.

7. APROVECHAMIENTO DE JUEGOS Y JUGUETES
CON CARACTER EDUCATIVO EN EL 1°
Y 2° GRADOS DE PREESCOLAR

Si se toma en cuenta que la actividad lúdica puede considerarse un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo integral del preescolar, los juegos y juguetes con intencionalidad educativa tienen un valor básico para lograrlo pues constituyen las herramientas mediante las que se estimula dicho desarrollo. Por tal motivo en este apartado exponemos la forma en que en el Jardín de Niños se aprovechan -- juegos y juguetes en función del desarrollo integral del preescolar de 1° y 2° grados.

El juego y el juguete acompañan al niño en todos los momentos de su evolución física, moral e intelectual, por tanto es importante que el niño cuente con juguetes adecuados y tiempo para jugar. Es necesario que juegos y juguetes estén adaptados a la edad del niño, dado que su uso tardío o prematuro le hará perder su valor educativo.

Se aprecian en todo su valor educativo al juego y al juguete si se determina con anterioridad a qué función del desarrollo infantil corresponden.

Las primeras frustraciones en el niño aparecen cuando empieza a despegarse de la madre y a integrarse en el juego familiar. De todas ellas la afectiva es la más profunda y puede dejar -

honda huella en el espíritu infantil. Un juguete a tiempo puede ser la solución, un oso de felpa o una muñeca ayudarán al pequeño a pasar los momentos desagradables, pues le servirán de confidentes, los puede llevar de paseo, etc.. En tal caso los juguetes son como mediadores y los preparan para las relaciones sociales; el niño hace con el muñeco lo que ve que le hacen a él (lo baña, lo viste, etc.) y va adquiriendo la idea del 'yo' y ustedes.

En los grupos de 1er. grado de educación preescolar, es conveniente aceptar al muñeco en los días iniciales del curso para que el niño conserve algo suyo en el medio que aún le es extraño y por lo mismo hostil.

La función simbólica o capacidad representativa se ha establecido como un factor determinante para el desarrollo del pensamiento infantil en el periodo preoperatorio. Se pueden considerar cuatro grandes líneas que responden al desarrollo integral del niño y que se ligan fuertemente a la función representativa, siendo: el juego simbólico, de ficción o imitación, las actividades gráfico-plásticas, actividades para el desarrollo del lenguaje oral y actividades para el abordaje de la lecto-escritura.

"La imitación que Wallon define como la inducción al acto por un modelo exterior constituye el principal juego del niño de

2 a 7 años" (11). Para propiciar el desarrollo de este tipo - de juegos con un fin pedagógico, es recomendable dar oportuni- dad de manejar libremente todos los materiales que estén a su alcance dentro y fuera del aula, entre ellos: sillas, mesas, implementos para las caracterizaciones de cuentos y atuendos de adultos que generalmente se localizan en el rincón de dra- matizaciones. Las representaciones pueden enriquecerse cuando el niño usa títeres de varillas, guantes o manoplas, títeres de dedal, guiñoles, etc.. Al inicio de su ingreso al Jardín - de Niños los pequeños de 1° y 2° grados generalmente sostie- nen un diálogo reducido, al usar los muñecos se favorece su - comunicación y al final del año escolar son capaces de idear sencillas tramas de cuentos e interpretarlas a través del per- sonaje que manejan o el que representan, siguiendo una secuen- cia en el diálogo y coordinándose con el equipo en el que tra- bajan. El material debe estar organizado de forma tal que im- pulse al niño a hacer uso de él, pero siempre estableciendo - una especie de reglas amplias pero normativas que mantengan - el orden al utilizarlos. Es preciso elegir muñecos de buena - calidad, de colores brillantes y bellos en su expresión, esto servirá para fomentar en el pequeño el sentido de la estética.

A través de todas las actividades gráfico-plásticas y al con- tacto con pinturas líquidas o en barra, engrudo de colores, -

(11) CRISTINA, Castillo Cebrian, et.al.- Educación Preescolar
Métodos, Técnicas y Organización
CEAC 3a. ed. Barcelona 1980 Pág. 95

semillas, etc., se promueve en el pequeño el interés por la experiencia física que le ofrece su manejo, pues podrá mezclarlos, gotearlos, untarlos en el papel, rasgar, descubrir combinaciones de técnicas, recortar, etc.. Este contacto con los materiales de expresión gráfico-plásticos se promueve desde el inicio del año escolar con los grupos infantiles, por lo que de una manera determinada los induce al conocimiento de los materiales por su textura, forma, color, consistencia, etc. y constituyen verdaderos juegos que ponen a su alcance la oportunidad de actuar sobre los objetos al manipularlos y manejarlos. Dichos juegos sirven también para dar agilidad al sentido del tacto y adiestramiento a los dedos del preescolar, torpes aún sobre todo a los 4 años.

La mayoría de los juegos de imitación estimulan al niño a hablar. La expresión oral está implícita en cualquier actividad que realiza por lo que a partir de ello se le dará un enfoque pedagógico. El niño reforzará el concepto de la arbitrariedad del lenguaje, mediante el juego en el que pueda combinar el significado habitual que tienen las palabras, por ejemplo: hablar en clave, hablar al revés -si digo subir quiero decir bajar-. El manejo del aspecto semántico y sintáctico se puede estimular a través de juegos de localización en los que el pequeño descubra verbalmente el salón de clases, el camino a la escuela, el camino a su casa, completar historias, jugar a completar oraciones, descubrir errores de construcción en las mismas -Juan comió agua-, etc..

El niño de 1° y 2° grados generalmente inicia estas actividades a mediados del año escolar cuando ha adquirido cierta confianza y seguridad en sí mismo.

Para el abordaje de la lecto-escritura, no es necesario que los pequeños cursen el tercer grado del Jardín de Niños. Como se mencionó anteriormente el pequeño recibe del medio ambiente que lo rodea un estímulo constante, aun cuando no tenga --edad para asistir a la escuela. Las letras y símbolos gráfi--cos que observa en la televisión, en la calle, etc., lo familiarizan con este aspecto del lenguaje.

Dentro de este contexto caben los juegos en los que los niños clasifican materiales gráficos en revistas, cuentos, periódicos, etc.. Es conveniente el organizar juegos en los que se tome en cuenta el aspecto sonoro del habla, como comparar palabras en función de su longitud, dando palmadas, identificar palabras que se repitan en diferentes oraciones, inventar y encontrar palabras con una sílaba dada -para este tipo de actividades se puede usar el juego del "navío cargado de..."-.

Estas actividades en los grupos de 1° y 2° grados se realizan partiendo de lo más fácil como es el clasificar imágenes e interpretar su significado, a lo más complicado que consistirá en clasificar graffas por sus semejanzas -hacer parejas con -letreros iguales-, estos juegos se llevarán a cabo de acuerdo al interés que demuestra el niño en incursionar en los asun--

tos de la lecto-escritura.

El niño opera en el mundo de los objetos y prosigue lentamente el aprendizaje de las cosas, en forma paralela al conocimiento de nosotros y del otro, "de este primer contacto confuso y anárquico se destacan poco a poco objetos privilegiados ordenados, conjuntos vivientes que él puede descomponer, hacer y deshacer, a los cuales trata de colocar en su orden presentido, reconocido, establecido".(12)

El niño aprende por medio de sus experiencias, y basándose en el carácter global de la percepción infantil este aprendizaje se inicia en la edad preescolar con la formación de conjuntos, utilizando objetos con color, forma y dimensión. Las cosas de uso común como son carpetas, pinceles, tablas de modelado, -- brochas, etc., pueden propiciar en el pequeño experiencias al ordenarlas, agruparlas, acomodarlas, etc., encontrando los -- atributos que ellas poseen y su relación lógica.

A través de las situaciones de juego-trabajo se constituyen - las instancias más integradoras, puesto que en ellas se proponen actividades que facilitan diferentes acciones del niño. - El uso de objetos como lijas, telas, variedad de papeles, con

(12) Ibíd. CRISTINA, Castillo C. Pág. 107 .

los que se realizan toda clase de manipulaciones individuales, clasificando, formando parejas o tríos aumentan su habilidad. El uso de material de construcción en bloques, hueco o macizo, materiales plásticos de ensamble, etc., enfrentan al pequeño con situaciones reales que le permiten experimentar. En estos casos para afirmar los conceptos del niño la educadora debe plantear problemas y fomentar reflexiones sobre ellos.

Generalmente el niño entre 4 y 6 años muestra especial interés por cuestiones numéricas cuando éstas son tratadas en nivel correcto para él. Durante sus juegos argumenta que ha reunido más fichas, siente placer en entonar cantos, decir rimas o participar en juegos de mesa en los que esté involucrado el conteo, por ejemplo: el dominó, la lotería, etc., - estos juegos se deben ir dosificando en cuanto al número de estampas o fichas; para los niños del 1° y 2° grados de preescolar se iniciará con 4 ó 6 estampas y según la respuesta se aumentarán gradualmente.

En actividades de música y movimiento hay cantos y ritmos en los que el pequeño encuentra divertido relacionar las frases o el ritmo con movimientos de su cuerpo y cantos en los que va agregando elementos, o juegos en los que tiene que pasar al centro determinado número de niños. En los juegos de construcción cuando el niño manipula objetos, descubre y construye múltiples relaciones numéricas.

Es conveniente a este respecto rescatar en todo momento, los puntos de vista del niño a partir de lo cual se planificará y desarrollará el trabajo para obtener mejor resultado. "El cálculo es un medio de estructuración del pensamiento para - conquista y organización de la materia. El niño no puede percibir el mundo del exterior, tiene que descubrirlo en su propia actividad en su vida".(13)

Como se ha mencionado, la construcción del tiempo y del espacio en el niño es resultado de un largo proceso. Los juegos de desplazamiento que están comprendidos dentro de las acciones libres que realiza el pequeño como: correr, brincar, gatear, rodar, trepar, girar, etc. y que además de propiciar - la alegría de la libertad de acción ayudan a ubicarlo en su espacio, son actividades que el pequeño de preescolar tiene oportunidad de desarrollar en un sitio adecuado desde su ingreso al Jardín de Niños. Para reforzar estas actividades es conveniente el uso de materiales complementarios como: aros, globos, mantas, cuerdas, lazos; la pelota es un juguete versátil que da al chico la oportunidad de ejecutar una amplia gama de acciones como lanzarla, botarla, rodarla, pasarla, - etc.

Las reglas también forman parte de los juegos espaciales -de

(13) *Ibíd.* CRISTINA, Castillo C. Pág. 109

terminadas por el grupo-. Se mencionan entre otras las carreras de carretillas, carreras de costales, juegos de caza -el lobo, el gato y el ratón-, juegos de escondite -gallina ciega-, juegos de puntería, juegos tradicionales -doña Blanca-, etc., juegos cíclicos -canicas, avión-, juegos con arena y -- agua mediante los que los niños además pueden percibir la consistencia, textura, temperatura, pueden sentir cuanto está seca y cuando está mojada. A través de estas acciones el niño percibe las propiedades físicas de la materia y los cambios que sufren por las acciones que está ejerciendo sobre ellas.

Los laberintos en los que el pequeño encontrará la forma de salir o rescatar un objeto que ha sido colocado dentro del mismo y que limita el espacio en el que se puede mover, los rompecabezas por medio de los que establecerá relaciones espaciales entre las partes de un todo, incluyendo juegos de ensamble, tableros de resaque, copias de modelos con materiales de construcción entre otros, brindan al pequeño la oportunidad de establecer las relaciones espaciales de una forma placentera e interesante.

En las actividades de construcción en las que el pequeño interactúa con los diversos materiales y manipula los objetos efectuando relaciones espaciales en función de su acción y el resultado de los mismos, también puede establecer correspondencia uno a uno, clasificar o seriar. Para este tipo de juegos es necesario tener al alcance del niño diversos materia--

les en cuanto a forma, peso, tamaño, etc., puede tratarse de material de la naturaleza recolectado por el niño y la educadora como: trozos de madera, piedras, conchas, caracoles, --- etc., o materiales de desecho como botes, cajas, tabiques, en vases, etc.. Este tipo de materiales enriquece las posibilidades de acción y reflexión pues presenta al pequeño diferentes problemas a resolver y diversidad de criterios que poner en juego.

El niño desde muy pequeño confronta el mundo del sonido: distingue las voces familiares, sonidos cotidianos de coches, licuadoras, etc., sonidos musicales y muchos más, y da respuesta a ellos por medio del ritmo, del canto y de las expresiones corporales. Las actividades de música y movimiento favorecen en gran medida la estructuración del espacio y del tiempo.

Los juegos motóricos en los que el pequeño pone en movimiento sus potencialidades, son de gran importancia en la estructuración temporo-espacial. Las acciones como correr, saltar, caminar, estimulan al pequeño a desplazarse en el espacio en un tiempo determinado. Es importante que el preescolar de 1° y 2° grados parta del conocimiento de su propio cuerpo y el lugar que el mismo ocupa en el espacio, los juegos analíticos - como localizar las diferentes partes del cuerpo, flexionando, haciendo contracciones, girando en distintas direcciones, son de gran ayuda para ubicar su propio 'yo' respecto al tú y ustedes, los movimientos generadores en los que marca un ritmo

en un tiempo determinado como clavar, galopar, golpear, ayudan al niño a ubicarse en el tiempo.

Esta amplia gama de juegos ayudará al pequeño en su proceso de comprensión espacio-tiempo, de una manera natural y partiendo de su propio interés.

Es así que el juego es un medio de adquirir experiencias, mientras que el valor del juguete radica en su potencialidad para estimular o ayudar a las experiencias. No se debe olvidar que mientras más variadas son las formas en que el juego y el juguete pueden utilizarse mayor será su valor educativo.

El hecho de que un juego y un juguete puedan ayudar al preescolar con éxito, depende de la comprensión de los educadores y de su deseo de participar en el juego del niño para guiar sus experiencias y su aprendizaje.

8. PROPUESTA DE JUEGOS Y JUGUETES
EN LA CLASE PREESCOLAR DE
PRIMERO Y SEGUNDO GRADOS

Como se ha mencionado a través de la reflexión, juegos y juguetes constituyen las herramientas del niño mediante las cuales va a desarrollar su actividad lúdica. Definir algunos modelos educativos de juegos y juguetes en el Jardín de Niños - para ser practicados con fines pedagógicos y encaminados a estimular los diferentes ejes del desarrollo integral del preescolar, requiere de aspectos a ser considerados entre los que se citan:

El juego simbólico, de ficción o imitación, que es una característica que presenta el niño entre los dos y siete años de edad.

En el modelo que a continuación se expone se aprecian las ventajas de este tipo de juego en el que también el niño diseña y elabora los juguetes.

Juego del correo: en que participan niños de un 2° grado de preescolar. En primera instancia se toman acuerdos para planear el juego y la elaboración de juguetes que en este caso son: buzón, gorro para el cartero y valijas. Los juguetes son elaborados generalmente con material de reuso -cajas para el

buzón-, (*) posteriormente se determina el papel de cada uno - de los niños al interpretar los personajes y se lleva a cabo el juego dramático en el que los pequeños juegan al correo, - comprando estampillas, pagando de acuerdo al peso del paquete, depositando las cartas en el buzón o en el correo según con-- venga, clasificando materiales en diferentes alforjas, reparti-- tiendo correspondencia, interpretando códigos, etc.

Todas estas acciones involucran actitudes distintas como son: participar para decidir en forma autónoma, cooperar en el equi-- po de trabajo, interpretar papeles de acuerdo a las experien-- cias asimiladas, descubrir la función del dinero iniciándose en el cálculo, descubrir la función de la escritura al inter-- pretar códigos.

En este caso, la práctica del juego dramático es una de las - actividades más completas que propician la estimulación de di-- ferentes aspectos del desarrollo integral del preescolar. (*)

El juego da al niño la oportunidad de actuar como ser indepen-- diente al desplegar su propia iniciativa sin dejarse llevar - por lo que ya está dado.

(*) Véase anexo No. 1 Pág. I

(*) Véase anexo No. 2 Pág. II



El ejemplo, correspondiente al trabajo de un grupo de 2° grado de Jardín de Niños, en donde el pequeño tiene oportunidad a través de la expresión libre y uso del material gráfico----plástico de elaborar su propio juguete y posteriormente realizar su propio juego, sintetiza:

Tomar decisiones sobre el tema que le gustaría tratar, llegando a acuerdos de grupo. En este caso la elección establecida fue 'medios de transporte', el pequeño tendrá a su alcance diversos materiales gráfico-plásticos, como popotes, papel de diferentes tipos, telas, serpentinas, confetis, tijeras, resistol, etc., con los que elabora el transporte que a él le interesa. Una vez concluida su actividad manual presenta al equipo el funcionamiento de su juguete. Posteriormente y complementando con otros materiales como cubos, material de ensamble, etc., realiza el juego acorde al juguete que construyó. (*)

A través de las acciones mencionadas el niño tiene oportunidad de manipular diversos materiales e instrumentos de trabajo, por medio de los que realiza experimentaciones físicas -- que en un momento determinado lo llevarán al conocimiento de los materiales por sus características: textura, color, forma, consistencia, etc., además de dar la pauta al educador para -

(*) Véase anexo No. 3 Pág. III

saber qué es lo que el niño sabe del tema para a partir de es to se afirme y se amplíe el conocimiento.

Hay muchas actividades para clasificar y agrupar que pueden - realizar los niños. Estas actividades van a desarrollar las - habilidades para comprender las matemáticas, la lecto-escritu ra y los conceptos de ciencia.

A continuación se presenta un ejemplo correspondiente a un -- juego de igualación para un grupo de 1er. grado de preescolar.

Igualación de imágenes con imágenes: sobre tarjetas de cartón se dibujan o pegan diseños con expresiones faciales diferen-- tes -pueden ser de 6 a 8 expresiones-, las cuales deben elabo-- rarse por pares. Durante el juego el niño tendrá que descu--- brir la pareja común y situarla junto a la tarjeta que le co-- rresponda. La actividad será más difícil conforme va de lo -- concreto a lo abstracto -correspondencia entre objetos reales, fotograffas y/o palabras-, y de lo simple a lo complejo -co-- rrespondencia entre una característica o dos o más caracteris-- ticas-. (*)

En este tipo de juegos además de que el niño maneja correspon

(*) Véase anexo No. 4 Pág. IV

dencia uno a uno, estimula su atención, su memoria, la ubicación espacial dentro de una superficie dada, entre otras.

Siendo el espacio el enlace entre el 'yo' y el medio, es indispensable el desarrollo de una buena ubicación espacial en el pequeño ya que: "la percepción del espacio en el niño, constituye un marco de referencia interno gracias al que cada parte de su cuerpo se ubica con relación a él y entre sí los elementos externos" (14).

Otra aplicación con un grupo de 1er. grado de preescolar.

La carrera de piedritas: requiere que los niños se ubiquen al inicio de 3 ó 4 líneas rectas, a lo largo de las que se coloca cada determinado tramo una piedrita. A la señal de salida cada jugador va corriendo en busca de la primera piedra, regresa siempre corriendo para dejarla en la línea de salida y parte nuevamente en busca de la segunda y así en forma sucesiva hasta que ha recogido todas las piedras. El niño que acaba primero es el ganador.

Por medio de este juego el pequeño podrá percibir ubicación, orientación, distancia, dimensión y cantidad, que son atribuciones

(14) "Gufas de trabajo" Licenciatura en Educación Primaria y Educación Preescolar
Universidad Pedagógica Nacional Tercer grado México
1980 Pág. 124

tos de la noción espacial, además de la del tiempo que usó para hacer su recorrido -más rápido o más lento-.

Mediante los ejemplos anteriormente expuestos se aprecia la factibilidad de adaptar el más simple de los objetos para elaborar un juguete educativo, que permita el desarrollo de un juego que brinde al niño la oportunidad de estimular sus potencialidades.

Se debe recordar en este tipo de actividades que la educadora es un miembro más del grupo que actuará como gufa y moderadora del mismo, provocando el interés participativo, evitando intervenciones directas que puedan coartar la libertad lúdica del pequeño.

CONCLUSIONES

El juego estimula los procesos madurativos además de satisfacer necesidades naturales del niño.

El juego es una acción libre al que impregna gran vitalidad - cada niño, en donde radica su valor educativo.

El juego desarrolla los procesos de asimilación y acomodación en busca de un equilibrio de nuevas percepciones.

En educación preescolar el niño convierte naturalmente en juego todo lo que hace.

La influencia de la educación preescolar es decisiva en la vida del niño al aprovechar de su infancia la esencia lúdica.

El juego es un elemento valioso en la comunicación entre pa--dres e hijos, en donde deben inculcarse actitudes de respeto y consideración, en una relación libre y afectuosa.

Es el maestro el encargado de determinar las condiciones adecuadas para realizar el juego como alternativa para afianzar el aprendizaje.

Las acciones simbólico-concretas a través del juego de fic---ción logran gradualmente la imagen mental en el niño.

El juego se considera conveniente en el niño para establecer la socialización adecuada con el mundo adulto.

Como respuesta al contexto social y al trabajo, el juego del niño preescolar manifiesta rasgos de su incipiente personalidad.

Todo juego debe permitir en el preescolar la ayuda para ubicarlo en su propio 'yo' en el espacio y tiempo.

El juego es generador del desarrollo integral del preescolar en tanto involucra de parte del propio niño actitudes espontáneas que lo llevan a establecer relaciones sociales, a madurar procesos mentales y a estimular el fortalecimiento físico.

Es de primordial importancia valorar el juego en toda su riqueza educativa, pues a través de la libertad de acción conduce al niño al logro de su desarrollo integral.

SUGERENCIAS

Es recomendable que todo educador consciente de su deber, actualice e implemente sus conocimientos sobre las ventajas que ofrece el juego como auxiliar en el desarrollo de su labor docente.

En el ámbito educativo, es conveniente introducir al juego no solamente como generador de desarrollo físico, sino como auxiliar básico en el proceso enseñanza-aprendizaje, dándole el enfoque socializador que ubique al alumno en su realidad.

Tomando en cuenta las características lúdicas del preescolar, la educadora debe rescatar el punto de vista del niño, a partir de lo que planificará y desarrollará su labor educativa.

Es de la competencia de las autoridades educativas orientar la atención pedagógica sobre las bases de que el juego constituye la forma más natural de inducir al alumno al trabajo; proporcionando al educador programas e instrumentos técnicos que le permitan abordar la práctica docente, acorde a los intereses del escolar.

El maestro debe procurar crear un medio ambiente adecuado para conllevar al conocimiento, y consciente del poder innato de descubrimiento del niño, seleccionar y presentar las acciones alternativas que afianzarán el aprendizaje.

GLOSARIO

ACOMODACION	Modificación de esquemas como resultado - de una nueva experiencia.
ASIMILACION	Incorporación de nuevos objetos y expe--- riencias a los esquemas existentes.
CODIGO	Sistema de signos convencionales que sir- ven para comunicar un mensaje.
COGNOSCITIVO	Referente a las habilidades intelectuales.
CONSERVACION	Proceso operacional de la mente por medio del cual se comprende que ciertos aspec- tos de una condición cambiante son inmuta bles a pesar de tales cambios.
EQUILIBRACION	Proceso del desarrollo intelectual que fa vorece la coordinación general del pensa- miento.
ESTRUCTURAS	Formas de equilibrio hacia las cuales --- tienden las coordinaciones intelectuales del sujeto.
JUEGO SIMBOLICO	Juego representativo durante el cual el - niño asigna a determinados elementos el - significado de otros; sin perder de vista la realidad del objeto que utiliza en su juego.
PSICOGENETICO	Enfoque psicológico que toma como base la génesis de la formación de estructuras -- dentro de un proceso dinámico. Este proce- so implica la construcción progresiva de estructuras de tal modo que cada nueva es tructura, que es un avance con respecto a la anterior, sólo es posible en función a la precedente, alcanzando en cada estadio un cierto equilibrio, que al romperse en función de la experiencia, da paso a nue- vas estructuras en un proceso de equili- brio constante.
SIGNO	Forma de representación colectiva elegida arbitrariamente por la sociedad y la cul- tura.
SIMBOLO	Representación mental elaborada indivi---

dualmente, por medio de la cual el sujeto establece una relación de semejanza con - el objeto representado.

'YO'

Aquel aspecto de la psique que está más - en contacto con la realidad exterior, por medio de la percepción del pensamiento y de la lucha por la regulación de la realidad.

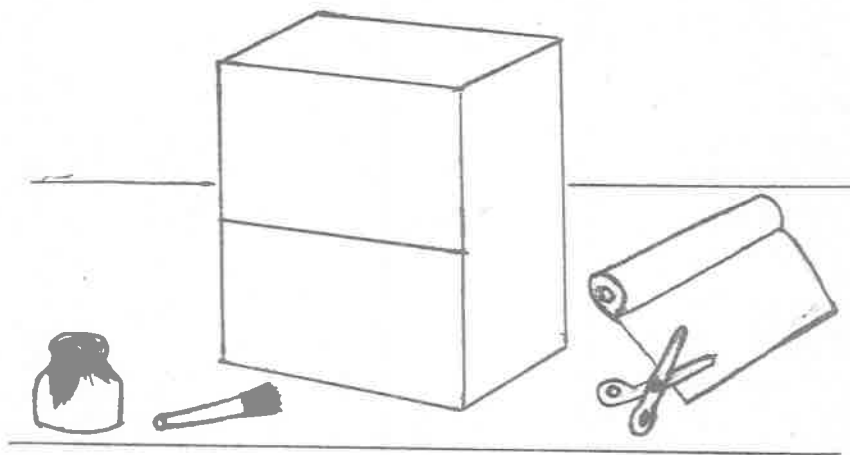
BIBLIOGRAFIA

- ARROYO, de Yaschin Margarita, et.al.- Programa de Educación Preescolar, Planificación General del programa, Cuadernos /SEP. Libro 1 1981 Pág. 119
- CASTILLO, Cebrián Cristina, et.al.- Educación Preescolar, Métodos, Técnicas y Organización, Edit. CEAC 3a. ed., Barcelona 1980 Pág. 254
- CHATEAU, Jean.- Psicología de los Juegos Infantiles, Edit. Kapeluz 1a. ed., Buenos Aires 1986 Pág. 149
- DANOFF, Judith, et.al.- Iniciación con los niños, Edit. Trillas Tr. Gabriela Peyron, México 1983 Pág. 254
- GONZALEZ, Salazar Judith del Carmen.- Cómo educar la inteligencia del Preescolar, Edit. Trillas 1a. ed., México 1984 Pág. 72
- RIOS, Silva Rosa Ma., et.al.- Programa de Educación Preescolar, Apoyos Metodológicos, Cuadernos/SEP. Libro 3 1981 Pág. 143
- UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL.- Gufas de trabajo. Licenciatura en educación primaria y educación preescolar, U.P.N. tercer grado 1980 Pág. 534
- Apuntes sobre el Desarrollo Infantil tema: El Juego, SEP/Proyecto estratégico No. 5 1985 Pág. 33

A N E X O S

Anexo No. 1

Fase inicial de elaboración



Juguete terminado



Materiales de reuso para el juego simbólico

Anexo No. 2



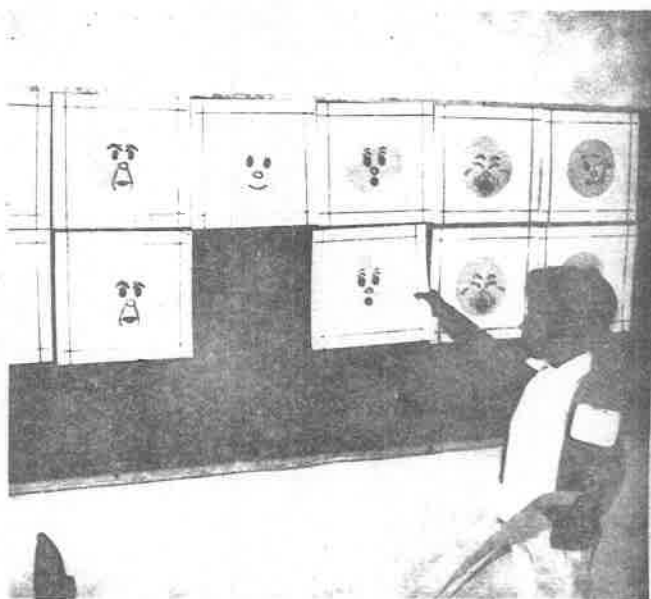
Toma fotográfica de la práctica del juego dramático 'el correo' grupo 2° preescolar.

Anexo No. 3



Toma fotográfica del desarrollo de la actividad del juego 'medios de transporte' grupo 2° preescolar.

Anexo No. 4



Toma fotográfica del juego de 'igualación de imagen con imagen'
grupo 1° preescolar.