

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO  
EDUCATIVO EN EL JARDIN DE NIÑOS**

**Ninfa Argaíz del Rivero**  
**Addy Yolanda Quintero Buendía**  
**Martha Beatriz de la Cruz López**



**Villahermosa, Tabasco**

**1992**



**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EDUCATIVO  
EN EL JARDIN DE NIÑOS**

**INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL**

que presentan

**Ninfa Argaíz del Rivero**

**Addy Yolanda Quintero Buendía**

**Martha Beatriz de la Cruz López**

Para obtener el título de  
***Licenciada en Educación Básica***

Villahermosa, Tabasco  
1992

## **Dedicatoria**

A mis padres José  
Ma. Quintero Bulnes y Addy  
Yolanda Buendía Cadenas,  
con cariño y respeto

A mi esposo Rafael Enrique  
Canudas, por todo el apoyo  
brindado.

A esos pedacitos de mi  
ser, mis hijos Berenice y Rafael  
Enrique, con todo mi amor.

A mis abuelos Marcos (q.e.p.d.)  
y Carmita, Enrique (q.e.p.d.) y Lilita,  
amis suegros Rafael y Lilidé, por todo  
el cariño y apoyo que me han brindado.

A mis hermanos, Rosalinda, José Marcos,  
Ileana del Carmen y María del Carmen, a  
mis cuñados, con todo mi cariño.

A todos ellos y a las personas que de una u  
otra forma intervinieron para que pudiera alcanzar  
una meta más en el transcurso de mi existir.

# INDICE

INTRODUCCION.....	1
CAPITULO I : Antecedentes .....	4
CAPITULO II : La importancia del juego en el jardín de niños.....	9
CAPITULO II I: Características del juego en el niño de 0 a 6 años .....	15
CAPITULO IV : El juego como medio para propiciar el conocimiento .....	21
CAPITULO V : Juegos educativos .....	31
5.1 Sensoperceptivos.....	33
5.2 Motores .....	39
5.3 Atención y Memoria .....	41
5.4 De tiempo y espacio .....	43
CAPITULO VI : Sugerencias de juegos educativos .....	47
6.1 Sensoperceptivos .....	47
6.2 Motores .....	54
6.3 Atención y Memoria .....	56
6.4 Tiempo y espacio .....	57
Conclusiones y Sugerencias .....	60
Bibliografía .....	63

## INTRODUCCION

El presente trabajo de investigación documental se ha hecho con el propósito de recordar a las educadoras de los Jardines de Niños, la importancia del Juego Educativo y a la vez para proporcionarles algunas sugerencias de juegos que pueden ser empleados dentro de sus actividades; hay que reconocer que en ello están vinculados todos los aspectos que de una u otra forma intervienen en el desarrollo integral del niño.

Desde el nacimiento hasta los seis años, los niños pasan por un período muy importante en su vida. Es el momento del aprendizaje más rápido, cuando se desarrollan las actividades y se forman los modelos.

Durante estos años se establecen sus sentimientos básicos hacia sí mismos, las otras personas, el juego, el aprendizaje y la vida en general.

Los niños son por naturaleza curiosos y están deseosos de aprender. Quieren tocar, saborear, oler, ver y oír cuanto les rodea.

Todo su juego, es una experiencia de aprendizaje que les enseña cosas acerca de su mundo, de las personas y objetos que contiene. Nuestra función es la de estimularlo para que descubra y pruebe ese mundo con la seguridad de nuestra

presencia y participación.

Este trabajo, está realizado con la finalidad de dar a conocer actividades que se pueden realizar a través de los juegos utilizando las técnicas y métodos adecuados para el proceso enseñanza-aprendizaje.

En el Capítulo Primero encontramos que el juego es el aspecto básico de todas las actividades en los niños, analizamos las teorías de los pedagogos como Freud, Montessori, Piaget, Wallon entre otros.

En el Capítulo Segundo, analizamos la importancia que tiene el juego educativo en las actividades llevadas a cabo en el Jardín de Niños donde la maestra Yañez Ramírez a hecho aportaciones importantes y muy acertadas.

En el Capítulo Tercero, analizamos las características del juego en los niños de 0 a 6 años, así como los niveles de maduración.

Capítulo Cuarto, analizamos las características de como el juego puede propiciar el aprendizaje en base a las distintas actividades donde existe la creatividad del docente.

En el Capítulo Quinto, subdividimos los cuatro aspectos del juego educativo, para efectuar un equilibrio congruente tanto en el desarrollo mental y físico del educando.

En el Capítulo Sexto y último, hemos tratado de proporcionar los juegos educativos que consideramos pueden ser utilizados por las educadoras de los diferentes jardines de niños y que además no representan gastos sino más bien aprovechamiento apropiado de materiales existentes de rehuso y naturaleza.

Por último, después de haber realizado dicha investigación nos dimos a la tarea de concluir desde nuestro punto de vista la importancia que tiene el utilizar los juegos educativos para un mejor aprendizaje de los educandos, así como, sugerencias que nos parecen importantes ya que es la actitud del maestro ante el juego.

# **CAPITULO I**

## **ANTECEDENTES**

El juego entendido como actividad recreativa, ha dejado a lo largo de la historia abundantes testimonios arqueológicos. Con ello, puede situarse, cronológica y socialmente la actuación lúdica del hombre.

Las motivaciones del juego son heterogéneas ya que en las comunidades primitivas fue originado frecuentemente por el ritual religioso de la participación colectiva; otras veces, nació de la especialización y aprendizaje de determinadas labores y trabajos.

El juego infantil, cumple la función didáctica de relacionar al niño con la sociedad, por medio de objetos y acciones que imitan de la vida cotidiana de los adultos. Sus manifestaciones materiales informan acerca de la evolución que han experimentado en el transcurso del tiempo; desde la antigüedad pueden distinguirse varios tipos de juegos, aquellos que favorecen la ejercitación de determinadas condiciones físicas: fuerza, agilidad, velocidad, resistencia, flexibilidad, elasticidad; los que se basan en las facultades intelectuales; los que dependen del azar y por último, ciertas manifestaciones religiosas de carácter lúdicas.

El juego se considera como una de las actividades más antiguas del mundo, pero es aún quizás



más antigua que la propia cultura.

Los animales guiados por sus instintos se organizan y realizan diversos juegos sin que el hombre tenga que organizarlos o conducirlos; por lo que no necesitan de este para aprender a jugar.

El juego es una actividad que puede definirse como una descarga de energía, de imitar y realizar actividades ó como un ejercicio que proporciona al individuo un dominio de sí mismo y el deseo de dominar entrando en competencia con otros individuos.

El juego de un niño aparece espontáneamente, de incitaciones distintas que expresan necesidades de su evolución a la vez es una acción libre, que se origina dentro del individuo mismo de acuerdo al momento físico mental y emocional en que vive.

Para concluir con lo anterior, podemos decir que el juego infantil es universal. Todos los niños de las diferentes razas, en todas las regiones y en todos los tiempos han jugado, aprovechando todos los momentos que pueden para su diversión y a veces echando mano de lo que ésta a su alcance y que pueda servirles de juguete.

El niño es un ser activo por excelencia y el juego le sirve para ponerse en contacto con otros y disfrutar del ambiente que le rodea. En el juego manifiesta lo que le interesa; a la vez jugando aumenta sus intereses, goza de una vida llena de atractivos, desarrolla sus habilidades, pone en

juego su ingenio, su imaginación y sus movimientos y se prepara para la vida que le espera.

Sin duda alguna es el juego el aspecto básico de todas las actividades de los niños que les permite que asimilen conocimientos, que acumulen experiencias, que desarrollen actividades, que formen hábitos, todo, necesario para su desarrollo.

Las teorías de Federico Froebel, Carolina Pratt, Cross, Caldwell, Cook, María Montessori y otros grandes pedagogos coinciden en que el juego constituye la mejor manera de concentrar en una actividad las energías del cuerpo y del espíritu (1).

Desde mediados del siglo XIX, Froebel señaló la importancia de los juegos infantiles para la educación, pues demostró que así el niño aprende en forma natural (2).

Rousseau y Pestalozzi, afirman que "el juego es elemento vital para la educación de los pequeños y en efecto es una forma de trabajo en la edad preescolar" (3).

Piaget dice: "El juego simbólico señala el apogeo del infantil" aunque, considera que "el niño está obligado a adaptarse al mundo de los mayores, no satisface sus propias necesidades y transforma en juego todo lo real" (4).

---

(1) Bolio de Saldivar, Elisa Osorio. *Ritmos, Cantos y Juegos*. Página 82.

(2) Froebel, Federico. *La Educación del hombre*. Traducción de Abelardo Nuñez. Página 97.

(3) Moncada, Francisco. *Así, juegan los Niños*. Página 57.

(4) Piaget, Jean. *La formación del símbolo en el niño*. Página 40.

Considera que el juego tiene cuatro categorías muy definidas: la primera es "La forma primitiva del juego a nivel senso-motor, consiste en repetir con gusto actividades adquiridas con un fin de adaptación, tanto por el gusto en sí, como por afirmar su saber" (5).

La segunda: "El juego simbólico que tiene su apogeo entre los 2, 3, 5 y 6 años" (6).

La tercera contiene los juegos de reglas y por último, la cuarta que constituye "la transición entre el juego simbólico y las actividades no lúdicas o adaptaciones serias" (7).

De las funciones del juego simbólico se han derivado muchas teorías: Stanley Hall "con la hipótesis de la recapitulación hereditaria", Jung, "en lo concerniente a los símbolos inconscientes". J.J. Buytendijh liga el juego a "las leyes de la dinámica infantil aunque no sea lúdica" (8).

Karl Gross fue el primero en descubrir que "el juego tiene un significado funcional y no un simple desahogo" y aceptaba que es "un preejercicio de las actividades posteriores del individuo; una preparación para la vida futura" (9).

Jean Piaget "ve el papel del juego como algo

---

(5) Piaget, Jean. Seis Estudios de Psicología. Página 33.

(6) Idem.

(7) Idem.

(8) Miller, Susana. Psicología del Juego Infantil. Página 128.

(9) Dávila Olvera, María Haydee. Desarrollo del Niño en la Etapa Preescolar. O.M.E.P., Apuntes, Página 7.

más que una preparación para las actividades del adulto”. Considera que “hay juegos que reproducen lo que ha impresionado al niño, que evoca lo que le ha agradado, o lo capacitan para que forme más plenamente parte de su ambiente.”

Afirma que los “niños imitan la realidad, escenas de la vida familiar”. Reconoce que en el juego los niños ejercitan sus habilidades, afirma que “el niño juega libremente asimilando la totalidad de la realidad, pero que los niños están en condiciones de obedecer, por lo común, las reglas de los juegos hasta que tiene cerca de 7 años” (10).

Actualmente se acepta el juego como técnica proyectiva para la exploración de la personalidad infantil. Desde luego, el juego supone la ejecución de actos concretos por parte del niño y la aparición de características y cualidades personales, y es el medio para relacionarse amistosamente con otros niños de la misma edad o grupo con lo que propiamente se inicia en su comportamiento social estimulando sentimientos de amistad.

Dentro de las actividades que se realizan en el Jardín de Niños están los Juegos Educativos, los cuales detallaremos más adelante.

---

(10) Furth, Hanz G., *Las Ideas de Piaget*. Página 95.

## **CAPITULO II**

### **LA IMPORTANCIA DEL JUEGO**

#### **EN EL JARDIN DE NIÑOS**

En la edad preescolar, el interés del juego tiene funciones muy importantes para la educación; uno de ellos, es que es una actividad exteriorizadora del pensamiento, que nos es necesario conocer, es además un agente de desarrollo social y de transmisión de ideas.

El juego dentro del Jardín de Niños es una actividad variada y de un especial atractivo para los niños. “El juego pues es fundamento de todas las actividades”.

Al respecto de la importancia que tiene el juego en el Jardín de Niños, la maestra Yañez Ramírez ha hecho aportes acertados muy importantes, por lo que a continuación se transcriben los siguientes párrafos, en donde de una manera concluyente se puede apreciar dicha importancia.

-”La actividad lúdica es una función inherente, inseparablemente de la personalidad. Se inicia, desde los primeros meses de vida y se manifiesta a lo largo de toda la existencia” (11).

-”La actividad lúdica llena una función imprescindible para el desarrollo pleno, integral y armo-

---

(11) Bolio de Saldivar, Elisa O., *Ritmos, Cantos y Juegos*, Página 88.

nioso de la personalidad.” (12).

-”El Juego es una actividad natural, acompañada de placer funcional no solo para el niño, sino también indispensable para el adulto.” (13).

-”La Actividad lúdica cumple un rol importante, en tanto le permite al niño ir tomando posesión del medio en forma placentera” (14).

La importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que el adulto tiene en su actividad; como por ejemplo su trabajo, su limpieza, etc.. La actuación del hombre en sus distintas actividades refleja mucho la manera en que se ha comportado en los juegos durante su infancia. De ahí que la educación del futuro ciudadano se desarrolle ante todo en el juego.

En la más tierna edad la actividad fundamental del niño consiste en jugar, sus posibilidades de trabajo son insignificantes y no rebasan los límites del más simple autoservicio; aprende a comer solo, taparse con la sábana, ponerse los pantalones. Pero, incluso eso lo hace jugando.

Para educar al hombre de acción no se debe eliminar el juego, sino organizarlo en tal forma que sin desvirtuar su carácter constituya su proceso a educar las cualidades del futuro trabajador y ciu-

---

(12) Bolio de Saldivar, Elisa O. *Ritmos, Cantos y Juegos*. Página 89.

(13) Idem.

(14) Idem.

dadano.

Para que el juego resulte educativo es necesario que los padres y maestros conozcan bien en que consiste y en que se diferencia del trabajo. Si no se tiene un concepto claro sobre este punto y no se le analiza suficientemente no se podrá dirigir al niño con acierto y por lo tanto, se incurrirá en errores, con los consiguientes efectos negativos desde el punto de vista educativo.

El juego proporciona al niño alegría, la alegría de la creación, del triunfo o del placer por lo bello; de la calidad. Una alegría análoga brinda también un buen trabajo. Ahí está, la similitud entre el juego y el trabajo.

Los errores en que comúnmente incurren los maestros es materia de dirección del juego infantil que suelen tomar dos formas. Algunos, simplemente se despreocupan del asunto porque piensan que los niños saben desempeñarse bien solos. Los niños juegan cuando y como quieren, eligen solos sus juguetes y organizan por sí mismos sus juegos.

Otros maestros en cambio les dedican una atención excesiva, se entrometen siempre en el juego, explican, muestran, plantean problemas y se anticipan a resolverlos sin dar intervención al niño al que olvidan divirtiéndose ellos mismos.

Al niño, no le queda otra cosa que hacer más

que escucharlos y tratar de imitarlos; aquí en realidad juegan más los maestros que el niño. Cuando este último tropieza con alguna dificultad para hacer algo, el maestro simplemente se sienta junto a él, diciéndole: Tú no lo sabes hacer,... mira cómo lo hago yo".

Durante el proceso del juego, el niño debe gozar de plena libertad de acción mientras las cosas se desenvuelven normalmente. Cuando aparece alguna dificultad o el juego se dirige sin interés, la colaboración del maestro puede traducirse ya sea en una sugerencia o en el planteo de algún problema interesante, ya sea, agregando un elemento nuevo o también, si se puede, participando en el juego.

La educación del juego exige siempre que se inculque al niño la aspiración de un placer más integral que el de la simple contemplación e infundirle el coraje necesario para superar dificultades; educar la imaginación y el impulso intelectual.

El niño ingresa en una sociedad y su aprendizaje no se limita al juego, sino también a actuar como miembro de una colectividad con un desempeño correcto en sus relaciones con los demás.

El juego es el mejor satisfactor de las necesidades emocionales del niño.

El desarrollo pleno de todo potencial del niño en cuanto a sus esferas orgánicas y espirituales, que



lo conduzcan hacia planos superiores de ajuste a su medio, con una dinámica proyectiva hacia su vida adulta, es función básica del juego.

La "Pedagogía Atractiva" tiene en el Jardín de Niños su máxima expresión, ya que éste cumple con el postulado de "enseñar divirtiéndose".

El juego es el fundamento de todas las actividades que se realizan diariamente en el Jardín de Niños. Proporciona al niño un caudal extraordinario de alegrías y experiencias, ofreciendo a la educadora una gama muy rica de recursos pedagógicos.

En el Jardín de Niños la actividad lúdica llena finalidades higiénicas, físicas y mentales, sociales, morales, estáticas y cívicas.

En el Jardín de niños no solo es indispensable el juego organizado, sino también en su forma espontánea, aunque siempre ante la discreta vigilancia de la educadora.

En sus juegos el niño se manifiesta con toda espontaneidad lo cual le permite a la educadora conocerlo mejor.

El juego cumple una función catártica importante. Ayuda al niño a liberarse de una serie de traumas.

El juego tiene una función importante en la

socialización del niño, despertando en él sentimientos de compañerismo, ayuda mutua y solidaridad.

El juego enriquece la imaginación del niño y la canaliza en un sentido positivo.

### **CAPITULO III**

## **CARACTERISTICAS DEL JUEGO**

### **EN EL NIÑO DE 0 A 6 AÑOS.**

Cuando el bebé nace, necesita adaptarse a un mundo nuevo, al cual deberá conocer y comprender. Sus capacidades perceptivas van forjando una noción de este mundo, pero su incapacidad motriz limita su posibilidad de exploración. Muchos de sus intentos de explorar se hallaron en la base de su futura actividad de juego.

Entre el tercero y cuarto mes, se producen cambios fundamentales en su mente y en su cuerpo; ya conoce a su madre, la ama y la rechaza, se siente amado y rechazado por ella, la toca y comienza a jugar con su cuerpo, es un proceso de desprendimiento que lo conducirá a la búsqueda del padre y del mundo circundante.

Alrededor de los 4 meses, comienza su actividad lúdica, empieza a ser capaz de controlar sus movimientos.

Entre los cuatro y seis meses, un niño es capaz de sentarse, cambia su relación con los objetos que lo rodean. Con habilidad cada vez mayor puede apoderarse de lo que necesita, siempre que esté cerca, tocarlo, llevarlo a la boca y abandonarlo a voluntad.

Jugar a las escondidas es su primera actividad lúdica. A los cuatro meses el niño juega con su cuerpo y con los objetos; desaparece tras las sábanas y vuelve a aparecer; de este modo el mundo se oculta momentáneamente y vuelve a recuperarlo cuando sus ojos se liberan del objeto tras del cual estaba escondido. También juega con sus ojos: al cerrarlos y abrirlos tiene el mundo o lo pierde.

Entre los cuatro y seis meses, emite sonidos y juega con ellos. De manera paradógica, al encontrar la forma de elaborar sus angustias de pérdida, reclama con urgencia incontrolable la presencia de sus verdaderos objetivos: los padres. Lloro y se llena de rabia si no lo consigue, si no se le comprende; no es necesariamente alimento lo que reclama: su madre es ya para él algo más que colma el hambre, es una voz, un contacto, una sonrisa, el ritmo de sus pasos; la necesita simplemente para saber que no ha desaparecido, el temor a perderla es la angustia más intensa a esa edad; toda su vida emocional esta marcada por ella: es el motor del juego y de todas las actividades.

En la segunda mitad del primer año, surge un nuevo interés en sus juegos: ha descubierto que algo hueco puede contener objetos. Pasa así a explorar cuanto sea penetrable y a usar todo lo que pueda servir para penetrar; los ojos, los oídos, la boca de las personas que están cerca, le permiten hacer sus primeras experiencias de la

exploración.

Luego de realizar estos juegos con su cuerpo y con los de las personas que lo rodean, pasa a jugar con cosas inanimadas: el agujero de la bañera, caños, desagües, contactos de luz, la tazita de juguete, una rotura en la tela, el agujero de la pared, etc. todo es objeto de sus juegos. Un p'alo, un lápiz, anteojos, sus dedos, todo sirve para poner y sacar, unir y separar.

Entre los ocho y doce meses, el niño se desplaza en el espacio circundante gateando. Su campo de acción se amplía y comienza una concienzuda y paciente exploración de los objetos.

Ya al final del primer año, ponerse de pie y caminar le permitirán alejarse voluntariamente de los objetos y rencontrarlos. En el aprendizaje de la marcha no hay andador que reemplace a los brazos de la madre.

En esta misma edad, el globo y luego la pelota constituirán el centro de su interés. Además de los muñecos, los animales predilectos será objeto de amor y de malos tratos.

Todas sus experiencias biológicas se traducirán en juegos con muñecos y animales. De este modo ha comenzado el aprendizaje de la maternidad y la paternidad.

A los dos años aproximadamente comienzan a interesarle los recipientes que utiliza para traspasar sustancias de un lugar a otro.

Esta actividad lúdica puede tomarse como un indicio de que espera y necesita la enseñanza del control de esfínteres, es decir, adquirir la capacidad de entregar a voluntad los contenidos del cuerpo.

Alrededor de los tres años, la pasión de un niño son los autos y las locomotoras, pasión que comparten las niñas. La organización genital se ha ido desarrollando; la niña y el niño se sienten empujados a experiencias genitales y las sublima a través del juego.

Jugando representan sus fantasías de la vida amorosa de sus padres y de ellos mismos, el nacimiento del hijo. El juego con muñecos y animales satisfacen sus necesidades de paternidad y maternidad.

A esta edad niñas y niños empiezan a valorar un cajón, un ropero, un pequeño mueble donde puedan guardar sus juguetes. La destrucción y el desorden les produce angustia y empieza a interesarles la limpieza y el orden.

Necesitan ver que algunas cosas pueden reponerse y en este período resulta más placentero para un niño volver a ver un juguete que ha sido arreglado que recibir uno nuevo. La lucha contra

las tendencias destructivas ha comenzado a hacerse activa.

La simbología de la vida es muy rica entre los tres y cinco años. El juego del niño se amplía y se complica en esta época; la intensidad del mismo y la riqueza de su fantasía nos permiten evaluar su armonía mental.

Su vida mental está poblada de imágenes que le apaciguan y de otras que lo inquietan; a ambas teme perderlas, necesita conservarlas, recuperarlas, vivirlas, rehacer la angustia que le provocan, y de este modo abundan en detalles los objetos reales y fantásticos que recrean todos sus dibujos.

La imagen entra en el mundo de los juguetes: aparece con el libro, y la monotonía que pide que le repitan sus pequeñas historias y le muestren sus dibujos es también una forma de angustia de pérdida.

Después de los cinco años, el niño se deleita con juegos de conquista, de misterio, de acción, ropa de vaqueros, Batman, disfraces de pistoleros, forman sus juegos.

La niña en cambio, prefiere un juego mas tranquilo; se entretiene con sus muñecas, prepara comida, sirve el té, finje relaciones sociales, entra en el aprendizaje de los rasgos femeninos con los que busca identificarse con su madre. Suele pedir

a ésta ropa y disfrazarse.

Después de los 6 años (edad escolar), aparecen nuevos juegos en los que se combinan las capacidades intelectuales con el azar. El niño realiza el aprendizaje mediante múltiples juegos que van desde el azar hasta la pericia.

Las carreras, la lotería, el dominó, le abren un mundo nuevo. En este mundo, competir significa al principio aniquilar. Se triunfa sobre alguien pero no con alguien.

Será necesario un largo aprendizaje hasta llegar a una nueva forma de competencia, en la que se incluye y admite el posible triunfo de dos con iguales valores (15).

---

(15) Maier, Henry. Tres teorías sobre el desarrollo del niño. Erikson, Piaget y Sears, Página 131



# **CAPITULO IV**

## **EL JUEGO COMO MEDIO**

### **PARA PROPICIAR EL CONOCIMIENTO**

Para el educador el juego ser ante todo un excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales.

Gracias a la observación del juego del niño se podrá ver cómo se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, se podrá identificar la fase de desarrollo mental a que ha llegado el niño y que habrá que tener en cuenta si se desean perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más posibilidades de éxito.

Antes de introducir el juego en la clase, el educador debe definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de qué manera los juegos y los juguetes de los niños pueden responder a esos objetivos.

Los juegos son períodos de aprendizaje y sirven para inculcar en los niños ideas de cooperación e interdependencia social que propicia el pensamiento crítico y favorece grandemente la higiene mental.

Al llegar el niño al jardín, es individualista,

predomina en él el egocentrismo, procura jugar solo, o prefiere la compañía de los adultos pero poco a poco va transigiendo en jugar con los demás niños y sin advertirlo va desarrollando su capacidad de atención voluntaria, la memoria, la imitación, va comprendiendo lo que se le dice y explica, atiende y obedece instrucciones, manifiesta interés por los juegos con otros niños, se vuelve espontáneo y participa con entusiasmo aprendiendo a recibir y a dar, a exigir y ceder pues va adquiriendo conciencia de los derechos que asisten a los demás.

Los nuevos métodos de enseñanza que se descubren no son para reemplazar otros, sino para hacer que el aprendizaje sea más agradable y eficaz.

Cualquiera que haya observado el comportamiento de los educandos en el Jardín de Niños, probablemente ha llegado a la conclusión de que aquellos particularmente los más pequeños gustan del movimiento.

Generalmente, los maestros consideran como niños buenos y capaces a aquellos que prestan atención, que permanecen sentados quietamente y que cooperan durante el tiempo que realmente se encuentran involucrados en el proceso de aprendizaje.

Las estadísticas indican que la inmovilidad no garantiza un óptimo aprendizaje intelectual. Por

ejemplo, los investigadores norteamericanos de la década de los 30's, (16) descubrieron que se podían memorizar mejor las cosas cuando no se ponía mucho esfuerzo en hacerlo.

En la década de los 50's (17) un investigador descubrió que cuando a las personas razonablemente aptas se les daba oportunidad de desempeñar un ejercicio moderado, daban mejores resultados en trabajos matemáticos.

En la siguiente década, (18) un erudito sueco llegó a la conclusión de que un individuo que llevaba a cabo un ejercicio moderado, desempeñaba mucho mejor los problemas aritméticos, que cuando estaba quieto o corriendo a gran velocidad.

A fines de los 60's, (19) algunos psicólogos noruegos establecieron que si se confinaba durante un período prolongado a los niños propensos a la actividad, progresivamente respondían menos a pruebas de inteligencia.

En este mismo experimento, niños menos aptos y relativamente pasivos continuaron aprovechando por encima de su capacidad, aún después de seis horas de un programa que incluía dos pruebas del cociente intelectual y dos horas de intenso estudio.

---

(16) Miller, Susana. *Psicología del Juego Infantil*, Página 153

(17) Idem.

(18) Rodríguez, María del Pilar *Tiempo de razón Psicosocial del Parvulo*, Página 125.

(19) Idem.

Los pedagogos han llegado a la conclusión de que existen varios tipos de aprendizaje infantil. Algunos aprenden mejor tomando de una manera pasiva lo que sus maestros les ofrecen; mientras que otros dan su máximo rendimiento si pueden estar físicamente activos mientras aprenden.

Los juegos ideados para aumentar la habilidad del niño, para reconocer y nombrar figuras geométricas básicas, son comunes en la mayoría de las aulas en los Jardines de Niños.

La investigación indica que poco después del nacimiento, los bebés pueden apreciar visualmente la diferencia que existe entre círculo, cuadrado y triángulo, encontrando generalmente al triángulo como una de las figuras más intrigantes que las anteriores, ya que, requieren más tiempo para mirarlo.

La mayoría de los juegos educativos ideados para enseñar a los niños la diferencia entre los cuerpos geométricos y figuras similares, utilizan la discriminación visual y táctil, así como preguntas para que nombren las diversas figuras.

El juego que a continuación exponemos involucra también movimientos corporales:

Mira y Acomoda

Material. Figuras geométricas sobre tablas o pizarrón.

**Método.** Coloque dos tablas con una figura cada una frente al niño, dibuje una de las figuras en el pizarrón y pídale que salte sobre ella.

**Modificación:** Añada tres tablas para que el niño escoja y en seguida cuatro o cinco. Borre la figura después de que el niño la vea y pídale que salte nuevamente sobre la tabla que contiene la misma figura que se le indicó.

Para niños de 3 a 6 años.

Es una necesidad cotidiana el recordar una serie de cosas. Hay que memorizar números telefónicos, dominar el deletreo y los números y recordar direcciones. Se sabe mucho acerca de la capacidad que tiene la gente de recordar la información verbal. En innumerables estudios del aprendizaje publicados en revistas de psicología, antes de que empezara este siglo, han servido como tema, listas y más listas de palabras incoherentes.

En años recientes, se ha dado mucha atención a la habilidad que demuestran los niños para aprender y retener información de varias clases.

A continuación se presenta un juego de memorización.

¿A donde de ful?

**Equipo:** Cinta y tablas de figuras geométricas colocadas de la siguiente manera.

**Método:** El niño hace una visita a cada una de las tablas o configuraciones, no necesariamente en orden (puede visitar 3 ó 4), y en seguida trata de repetir las visitas en el mismo orden (corriendo y permaneciendo en cada configuración o tabla).

**Modificación:** Otro niño que observa en el orden que las visita, trata de repetirlas en el mismo orden. Un tercer niño puede actuar como árbitro, juzgando la precisión de los esfuerzos del segundo para repetir correctamente las visitas del primer niño. Se pueden agregar más configuraciones.

Para niños de 3 a 7 años.

El presente juego tiene como finalidad ayudar a que los niños coloquen etiquetas verbales sobre varios números y para demostrar que dichos números pueden encontrarse en varios lugares y aún así seguirán llamándose igual (en los pizarrones, dentro de las cajas, en tablas para saltar). Sin embargo, es todavía más importante que muchos juegos sean creados para ayudarlos a comprender conceptos cuantitativos.

Este juego proporciona al niño una oportunidad para que escriba y observe visualmente las letras de forma diferente de las tablas o de las configuraciones del campo de juego. De esta manera los niños podrán generalizar las diferencias cualitativas básicas que cada número posee, sin importar en donde se encuentre, cuán grande sea, o de qué

manera está escrito.

Los niños escriben frecuentemente los números al revés. Esto, de hecho, es más bien la regla y no la excepción en el caso de niños de 5 años. Aquellos que cuentan años, también demuestran esta tendencia a veces.

Pero, los que han pasado de los 7 años son menos dados a cometer este error. Este tipo de equivocaciones se puede corregir por medio de juegos en el que se ejercite el sentido de la izquierda y la derecha.

**Ve y hazlo**

**Material:** Tablas con números o letras; pizarrón.

**Método:** Se colocan dos tablas en el piso, frente a uno o dos niños. Se escribe un número o letra en el pizarrón, y el niño o los niños deben brincar al número o letra correspondiente que se encuentre frente a ellos.

**Modificaciones:** Aumentarse la cantidad de números o letras para elegir; escríbase un número o letra y en seguida bórrese haciendo que cada vez pase más tiempo, antes de permitirle que intente la respuesta en el cuadro de los números o letras.

**Para niños de 3 a 7 años.**

**La lectura es un acto complejo y a menudo mal**

entendido. Algunos teóricos han sugerido que está íntimamente relacionado con la facilidad con la que un niño es capaz de mover los ojos; mientras que otros declaran que la lectura es un proceso que se puede fomentar, haciendo que los niños lleven a cabo ejercicios para mejorar su coordinación.

Se cree con mayor certeza que el leer es un acto predominantemente cognoscitivo. Indudablemente que cuando los niños tratan de leer una palabra, primeramente deben mirarla y para ello, su aparato visual debe estar intacto; pero al mismo tiempo, deben ser capaces de comunicar un pensamiento a la forma de la letra que ven. Aún más, deben pronunciar a menudo la palabra que sugiere aquella configuración.

Los juegos de este tipo en el Jardín de Niños, no son un programa total de lecto-escritura, sino que son más útiles cuando se les utiliza como práctica motivadora.

Ver y saltar.

Material: Carteles con imágenes, cuadros con palabras impresas.

Método: Se muestra un cartel con un nombre. El niño brinca en el cuadro con la imagen o nombre correspondiente. Empezar con dos cuadros, aumentando gradualmente el número de ellos.

Modificación: Se pueden usar otras respuestas



tales como saltar, correr, etc., Se puede pronunciar el nombre (muchacho, pelota, casa, niña gato, perro, pescado, flor, etc.), y en seguida se salta al cuadro correspondiente.

Para niños de 5 años.

El juego es una ocupación importante, no es el solo hecho de pasar un rato gratamente, sino que le permite relajarse, desahogar sus tensiones nerviosas y aprender.

Hay la necesidad de conocer los diversos niveles de desarrollo y crecimiento; tener en cuenta los factores de comportamiento que la sociedad espera, para estimular y fomentar los juegos de los niños, sin perder el punto de vista de que el juego es la actividad normal de su vida.

En resumen, es el juego, lo mejor que puede ofrecerle la educadora por las muchas ventajas que tiene, pues, a la vez que aprende lo divierte, es motivo para desarrollarse y evolucionar; logra desenvolvimiento, adquiere experiencia, mejora su lenguaje, establece relaciones, pierde la timidez y se relaciona con otros niños iguales a él, venciendo el temor de no ser gratamente aceptado.

La teoría del juego de Piaget está íntimamente relacionada con su tesis acerca del desarrollo de la inteligencia (20). Está, postula dos procesos

---

(20) Piaget, Jean. *Psicología y Pedagogía*, Página 52.

que cree son fundamentales a todo desarrollo orgánico: asimilación y acomodación, las cuales son bases del programa de Educación Preescolar.

## CAPITULO V

### JUEGOS EDUCATIVOS

Dentro de las actividades que se realizan en el Jardín de Niños están los juegos educativos los cuales van a permitirle al niño adquirir conocimientos y habilidades que le facilitarán bastarse a sí mismo y aprovechar los medios y recursos que le ofrece el ambiente en que vive; además podrá tener una imagen correcta y completa del mundo que le rodea.

Los objetivos generales de los juegos educativos son los siguientes:

-La educación de las distintas actividades físicas a la real capacidad del niño, favorece la formación de un sentimiento de seguridad y confianza en sí mismo. (21).

-De acuerdo al grado de madurez de los niños, la educadora debe proporcionarle los estímulos necesarios para que llegue a adquirir las coordinaciones gruesas y finas, dentro de su natural desenvolvimiento. (22).

- A través de juegos educativos la educadora contribuirá al desarrollo intelectual del niño. (23).

- La manipulación y la observación ha de orien-

(21) Pineda Morales, María del Pilar. *Juegos Educativos*, (Apuntes), Página 3

(22) Idem.

(23) Idem.

tarse hacia los aspectos particularizados de que el niño capta globalmente, de este modo, se le ayudará a precisar sus percepciones; hacer comparaciones y a descubrir diferencias. (24).

- Por medio del lenguaje utilizado en los juegos educativos la educadora guiará al niño para que establezca relaciones entre lo que persiguió y su significado, con lo cual contribuirá al mismo tiempo a ampliar y a diferenciar sus conceptos. (25).

-A través de los juegos educativos, la educadora favorecerá en los niños las sensopercepciones en toda su amplitud sin concretarse a algunas nociones que estas aportan; atendiendo al grado de madurez, tomando en cuenta que las sensopercepciones son la base de todo conocimiento y por lo tanto de la actividad intelectual y darán al niño una visión correcta y completa del mundo que lo circunda. (26).

- Con los juegos educativos se favorecerán procesos mentales como; la atención, la memoria, la asociación. (27).

- Por medio de los juegos educativos se ayudará al niño en la iniciación a la comprensión del significado de los conceptos tiempo y espacio que son fundamentales para el razonamiento y para atender el universo físico (28).

---

(24) Pineda Morales, María del Pilar. Juegos Educativos. (Apuntes), Página 4

(25) Idem.

(26) Idem.

(27) Idem.

(28) Idem.

Existen distintos tipos de juegos educativos los cuales son:

5.1.- Sensoperceptivos

5.2.- Motores

5.3.- Atención y memoria

5.4.- De tiempo y espacio

5.1.- Sensoperceptivos

5.1.1.-Es necesario favorecer en el niño las sensopercepciones en toda su amplitud sin concretarse a algunas nociones que estas aportan, desde luego atendiendo al grado de madurez de los pequeños graduando los juegos educativos y utilizando material objetivo.

El niño recién nacido se relaciona con el mundo externo y tiene conocimiento de lo que le rodea a través de sus sentidos, la única forma que tiene de responder al mundo externo es con base en la información recibida y operada por sus sistemas sensoriales.

Cuando los estímulos visuales, táctiles, sonoros, etc, del mundo externo llegan por la vía del sistema nervioso central al órgano sensorial adecuado son sometidos a una filtración o sea que se seleccionan los estímulos, después éstos llegan a la corteza cerebral y a las áreas conexas del cerebro medio, en este momento es cuando se experimenta una sensación.

La interpretación que se da a estas percepciones no dependen únicamente de las sensaciones que llegan al cerebro medio, la percepción resulta del esfuerzo de esas sensaciones, en experiencias anteriores, ideas o imágenes. Esta interpretación de los estímulos es lo que constituye la percepción base del conocimiento.

Los organismos psicobiológicos que realizan estas funciones (órganos de los sentidos o receptores sensoriales, vías nerviosas sensoriales y corteza cerebral) están organizados para captar, conducir, discriminar e interpretar estímulos tanto del ambiente externo (sonidos, luz, imágenes visuales, táctiles, olores, sabores, etc.), como estímulos internos emanados del propio funcionamiento orgánico y que nos informan de nuestro estado de salud, enfermedad o necesidades tales como: hambre, sed, dolor, sueño, movimiento, equilibrio, etc. y que contribuye a formar el concepto de sí mismo.

Las sensopercepciones que informan sobre las características del mundo exterior se llama sensibilidad extraceptiva y son: vista, oído, olfato, gusto, tacto, estereogosis (unión del tacto y la quinesia que permite el reconocimiento de los objetos sin necesidad de utilizar la vista).

Las sensopercepciones internas se les llama sensibilidad propioceptiva y son: quinesia (percepción de los propios movimientos), cenestesia (percepción del funcionamiento de las viseras),

equilibrio (nos informa de la posición que guarda el cuerpo especialmente la cabeza, en relación al espacio).

Además de proporcionar contenidos mentales, la función sensorial actúa como "estímulo" como motivación de la conducta, promoviendo la acción motora y verbal.

La percepción ha sido definida como una agrupación de sensaciones subordinadas a las leyes de la atención. Cuando escuchamos una composición musical no oímos una suma de sonidos aislados sino que agrupamos éstos en una imagen totalizadora y entre más atención se ponga mayores serán las percepciones que se tengan de la pieza musical. Así vemos que la percepción está ligada a la atención en forma indisoluble siendo además agrupadora.

Los órganos de los sentidos gradúan el estímulo como los instrumentos de medida su sensibilidad depende de tres factores.

1.- La función selectiva que esta adaptada a determinada clase de estímulos.

2.- Su grado de impresionabilidad.

3.- Su respuesta a distintas intensidades y diversas variedades de estímulos.

En relación con los órganos de los sentidos

debemos distinguir entre sensación y percepción; estos órganos son receptores de estímulos y solos nos dan sensaciones, las cuales se transforman en percepciones en el cerebro. Todos los órganos de los sentidos colaboran entre sí.

**5.1.1.1.- Sensopercepciones visuales .- Nociones que aportan las sensopercepciones visuales:**

- a).-Color
- b).- Forma
- c).- Tamaño
- d).-Posición
- e).-Distancia
- f).-Movimiento
- g).-Relieve
- h).-Perspectiva
- i).-Orientación
- j).-Luminosidad.

**5.1.1.2.- Sensopercepciones auditivas .- El bloque auditivo es susceptible de descomponerse en estos aspectos:**



**1.- Sonidos**

**2.- Ritmo**

**3.- Ruido**

**4.-Palabras articuladas**

**5.- Punto de partida o dirección.**

**El sonido tiene las siguientes modalidades:**

**1.-Intensidad**

**2.-Altura**

**3.-Timbre**

**4.-Duración.**

**5.1.1.3.- Sensopercepciones táctiles.- El tacto nos da conocimientos de:**

**1.-Superficie (suavidad, aspereza, viscosidad)**

**2.-Sensaciones térmicas (frío, tibio, caliente)**

**3.-Sensaciones de presión (duro, blando)**

**4.-Sensaciones de dolor.**

**5.-Vibraciones (la peculiar de los vehículos, rui-**

dos, etc.)

5.1.1.4.- Sensopercepciones de olfato y del gusto.- Estas sensopercepciones funcionan en forma conjunta y solidaria.

5.1.1.5.- Sensopercepciones quinestésicas.- Estas sensopercepciones nos informan sobre la posición relativa de nuestros miembros y músculos; de sus movimientos, activos y pasivos, de la fuerza muscular necesaria para vencer el peso de una carga u otros obstáculos (resistencia, fuerza, peso, etc.).

5.1.1.6.- Sensopercepciones estereognósticas.- La unión de las sensopercepciones quinestésicas y del tacto da lugar a las sensopercepciones estereognósticas, por esta sensopercepción nos es permitido reconocer la naturaleza, forma y propiedades físicas de los objetos sin utilizar la vista.

Tiene dos formas:

1.- La percepción simple que se reduce al conocimiento del objeto.

2.- La percepción cognoscitiva intelectual en la que ya intervienen elementos de juicio y que dependen de las experiencias de los conocimientos.

5.1.1.7.- Sensopercepciones genestésicas.- Son las sensaciones internas que nos informan del estado de nuestro organismo.

1.- Sensibilidad muscular (cansancio, tensión, fuerza, etc.).

2.- Sensibilidad visceral y orgánica que radica en las membranas de las cavidades.

3.- Los procesos vitales que se verifican en nuestro cuerpo y sensaciones como el hambre, sed, sueño, cansancio, temblor, etc.

5.1.1.8.- Sensopercepciones del equilibrio.- Son de dos clases de movilidad o dinámico y de quietud o estático. El primero para la marcha, salto, carrera o cambiar de posición y de postura, el segundo es necesario para la orientación en el espacio y para los movimientos de la cabeza en relación con el cuerpo.

## 5.2.-Motores

5.2.1.-Por motricidad entendemos el estudio de los mecanismos de control de los movimientos tanto de la coordinación motriz gruesa como la coordinación de tipo fino y la educación de los movimientos provocados por las neuropercepciones (coordinación de los ojos y la mano, posibilidades motoras en la solución de problemas prácticos).

Se ha demostrado que la organización neuromotriz del tronco avanza en dirección de la cabeza a los pies, tanto el desarrollo físico como

el neurológico van llevando al niño hacia la adquisición de la automatización de sus logros posturales hasta poder erguirse, mantener el equilibrio, agacharse, sentarse, hasta llegar a realizar actividades y movimientos motrices que exigen un delicado equilibrio y continuar adquiriendo mayor soltura, desarrollando su agilidad y destreza que le permiten efectuar acrobacias.

Con intencionalidad conciente, mediante el ejercicio y sobre la base de la progresiva maduración neuromuscular va capacitando al niño para desenvolverse adecuadamente en su ambiente de acuerdo con las responsabilidades que su edad le va marcando, la simple observación de la forma de sentarse, pararse y de correr que tiene un niño, da una idea aproximada de su madurez motora.

El niño goza practicando las capacidades recién adquiridas en toda clase de ejercicios, cuando observamos a un preescolar de 5 años jugando con bloques, haciendo una complicada estructura tridimensional y colocando con precisión el último elemento de una torre que apenas se mantiene en equilibrio, no podemos dejar de admirarnos; esta capacidad en asir y manipular con habilidad objetos y herramientas, es el resultado de toda una historia evolutiva que comienza desde que el niño nace.

La integración y adecuación de los movimientos en el espacio que en relación con los objetos se realiza bajo el control de la vista, se le da el

nombre de coordinación visomotora, la cual se favorece a través de diferentes actividades en el Jardín de Niños.

La madurez lograda, la educación recibida y los estímulos proporcionados llevarán al niño hacia una independencia personal (alimentación, vestido, higiene, etc.), la actividad muscular gruesa contribuir al desarrollo corporal necesario que lo llevar a actividades musculares fina, caminar, gatear, rodarse, brincar, saltar, sentarse, etc.

### 5.3.- Atención y memoria

#### 5.3.1.- Atención y memoria

5.3.1.1.- ATENCIÓN.- La atención es la concentración de la actividad perceptiva, es el resultado de un esfuerzo del organismo para captar y adaptarse a situaciones nuevas, la atención depende del nivel del estímulo y esta relacionada con la habitación de estos ya que la adaptación a un estímulo disminuye la intensidad y el cambio de estímulos intensifica la atención.

La atención no sólo depende de la situación presente, sino de nuestra preparación pretérita, además la atención depende de la expectativa ó interés sobre determinado hecho, nuestra atención aísla un hecho de la multitud de elementos perceptivos, la expectativa y la anticipación preparan a la percepción y previenen al observador.

La atención preparatoria para la percepción depende de varios factores entre los cuales están.

a).- La atracción que ejerza el estímulo sobre uno ó más de nuestros sentidos.

b).- Estímulos extraordinarios.

c).- La relación de varios estímulos simultáneos entre sí.

d).- Los factores dependientes de la familiarización.

e).- Nuestra preparación de la vida a hechos anteriores.

f).- Nuestra expectativa de hechos futuros.

g).- La repetición de un mismo estímulo

h).- La asociación emocional

i).- La sugestión

j).- Nuestro propósito deliberado.

5.3.1.2.- MEMORIA.- Si no tuviéramos memoria a pesar de los órganos de los sentidos no seríamos concientes de lo que habíamos visto, oído o percibido porque los estímulos pasarían sin dejar huellas, debido a la función de recepción y retención en el cerebro que llamamos memoria. Reco-

nocemos ciertos estímulos que percibimos, no todo lo retenemos sino solo aquello que ha llamado nuestra atención.

Las funciones básicas de la memoria son cuatro:

Primero es la adquisición; Segundo, la retención que está relacionada con la atención. El material adquirido es retenido para ser utilizado posteriormente, la retención del material es la base de la tercera función que es el reconocimiento, solo podemos reconocer un nuevo estímulo y si ya fue fijado en nuestra mente, de tal modo que, al compararlo con el nuevo, nos lleva a reconocer su igualdad o semejanza, pero la memoria no consiste solamente en un aparato que responde mecánicamente en reproducir el material que hemos adquirido y retenido, es decir, poseemos la función de evocar el pasado, la evocación se produce mediante la función de la memoria que llamamos recuerdo o función de recordar que es la cuarta función de la memoria.

#### 5.4.- De tiempo y espacio

5.4.1.- Tiempo. El desarrollo de los conceptos de espacio y tiempo no pueden considerarse por separado, ambos forman parte de un todo y son dependientes uno del otro. Estas nociones se adquieren paulatinamente y sirven para comprender y situar las adquisiciones completas que hace el niño basando sobre ellas toda su vida mental pos-

terior.

5.4.1.1.- Relación de espacio. El niño desde su nacimiento, explora el espacio, al principio lo mira, después, extiende sus miembros a él y luego se desplaza. Le hace falta un tiempo bastante largo para desarrollar las ideas de perspectiva, distancia, profundidad; para adquirir nociones como dentro, fuera, delante, detrás, antes, después, etc.

Cuando el niño llega al Jardín de Niños algunos de estos procesos de desarrollo ya están iniciados solo falta ampliarlos multiplicando las experiencias.

En las relaciones que el niño lleva a cabo, en algunos juegos logra la comprensión de una serie de atributos tales como:

#### 5.4.1.1.1.- La forma.

a).- Volumen

b).- Tamaño grande, mediano y chico comparativamente, para los objetos de forma horizontal se llevar al niño a la comprensión de los conceptos "más largo qué y más corto qué", para los objetos verticales "más alto qué y más bajo qué".

c) Colores.- Se deben utilizar los nombres correctos de los colores, se comenzará por los



colores primarios llevando al niño a descubrir los colores secundarios.

d) Superficie.

e) Textura.

f) Línea recta, curva, cerrada y no cerrada.

5.4.1.1.2.- La posición.- Llevar al niño a la comprensión de los siguientes conceptos: alejar dé y acercar a; adentro dé y afuera dé; más rápido qué y más lento qué, arriba dé y abajo dé; a la izquierda dé, a la derecha dé; adelante dé, atrás dé.

5.4.1.1.3.- El peso.- Que el niño comprenda las nociones de "más qué y menos qué, comparativamente hasta llegar a la comprensión de que el volumen no tiene nada que ver con el peso.

5.4.1.1.4.- La temperatura.- Frío, caliente y tibio.

5.4.1.2.- Relación de tiempo.- La adquisición de la noción de tiempo va ligado a los fenómenos de la memoria que implican de hecho cierta idea del pasado, el concepto de tiempo no tiene en el niño al principio ningún carácter lógico, es de naturaleza puramente intuitiva.

La rutina diaria puede facilitar el desarrollo de los conceptos de tiempo, por medio de esas experiencias va ligando la sucesión de los aconteci-

mientos, los intervalos que los separan, en el Jardín de Niños vamos a contribuir para que el niño poco a poco comprenda el concepto de “antes dé y después dé; noche y día; ayer, hoy y mañana; más tarde qué, menos tarde qué, (duración)”.

## **CAPITULO VI**

### **SUGERENCIAS DE JUEGOS EDUCATIVOS**

A continuación se proponen una serie de Juegos Educativos para ser utilizados por las Educadoras.

#### **6.1.- Sensoperceptivos.**

##### **6.1.1.- Visuales:**

6.1.1.1.- Los niños botan globos con las manos como si fueran pelotas o los echan hacia arriba y no los dejan caer al suelo (viso- motores).

6.1.1.2.- Cada niño en su lugar, bota la pelota y la toma (viso-motor).

6.1.1.3.- Se amarra un imán a una cuerda y se esparcen por el suelo pequeños objetos de metal; sosteniendo la cuerda por el otro extremo los niños tratan sucesivamente de recoger el mayor número posible de objetos con el imán sin moverse de su lugar (viso- motor).

6.1.1.4.- Las canicas se van pateando con mucho cuidado hasta llevarlas a una meta (viso-motor).

6.1.1.5.- Clasificación de diferentes objetos (semillas, botones, corcholatas, etc.), por colores, tamaño, formas.

6.1.1.6.- Formar una escala de mayor a menor o viceversa utilizando rollos de papel sanitario.

6.1.1.7.- Localizar objetos que le pida la educadora en el salón de clases.

6.1.1.8.- Recortar círculos, cuadrados, triángulos que encuentre en láminas.

6.1.1.9.- Descubrir la figura escondida o contenida en un dibujo.

6.1.1.10.- Jugar a lotería de formas comunes.

6.1.1.11.- Sacar papeles de una bolsa y depositarlos en una caja de color correspondiente.

6.1.1.12.- Jugar a la ruleta de colores y localizar en el salón de clase objetos que correspondan al color marcado.

#### 6.1.2.- Auditivas:

6.1.2.1.- Reconocer los ruidos que producen los seres humanos (cuando tosen, suspiran, se ríen, bostezan, garraspean, caminan arrastrando los pies, tratan de estornudar, etc.)

6.1.2.2.- Reconocer como hacen los animales.

6.1.2.3.- Reconocer los sonidos de la naturaleza: lluvia, trueno, viento.

6.1.2.4.- Reconocer los ruidos de la calle; motores de diversos tipos de vehículos, gritos de vendedores, el silbato del cartero, sirenas, la campana de la basura. etc.

6.1.2.5.- Reconocer ruidos producidos por toda clase de objetos pequeños, manojos de llaves; una cuchara de palo contra una superficie de metal; una cuchara de metal contra la superficie de un vidrio; un peine contra papel; etc.

6.1.2.6.- Sonidos que producen los instrumentos musicales.

6.1.2.7.- Ejecutar ordenes verbales.

6.1.2.8.- Escuchar y reconocer en un fragmento musical, dos o tres instrumentos, indicándolo oralmente.

6.1.2.9.- Expresar, mediante una acción, cuando distingue sonidos fuertes de sonidos quedos: brincar, encoger el cuerpo.

6.1.2.10.- Graficar sonidos graves al escucharlos, por medio de trazos en un papel, pizarrón, arena.

6.1.2.11.- Mover diversos objetos: pañoeletas, listones, tiras de papel, siguiendo ritmos rápidos y lentos.

6.1.2.12.- Interpretar ritmos combinados con

diferentes tipos de música, con su cuerpo.

#### 6.1.3.- Táctiles:

6.1.3.1.- En una bolsa se meten diferentes figuras geométricas o juguetes de plástico ó frutas naturales; los niños van metiendo la mano sin ver, describiéndolo lo más posible el objeto tocado.

6.1.3.2.- En la misma bolsa se colocan varios objetos de diferentes tamaños. ejemplo: dame el coche grande, el mediano, o el chico.

6.1.3.3.- Diferenciar la taza que contenga el líquido caliente de entre otra menos caliente.

6.1.3.4.- Retirarse a la sombra cuando tenga calor, ponerse al sol cuando tenga frío; ponerse el suéter o quitárselo cuando tenga frío o calor.

6.1.3.5.- Tocar con la mano superficies lisas y ásperas y buscar las que sean iguales.

6.1.3.6.- Jugar con dóminos de texturas: lijas de números diferentes y papeles de diferentes clases.

6.1.3.7.- Palpar diversos objetos y decir cómo es su superficie: papel, plantas, frutas, etc.

6.1.3.8.- Palpar diversos materiales: arena, harina, azúcar y mencionar su cualidad.

6.1.3.9.- Unir los objetos que por su consistencia sean iguales.

6.1.3.10.- Ejercer presión sobre diversos objetos blandos y duros y seleccionar los que sean duros o blandos, siguiendo las instrucciones dadas: malvaviscos, plastilina, masa, migajón, paletas, popotes, etc.

6.1.4.- Gustativas:

6.1.4.1.- Probar y decir si lo que está ingiriendo es azúcar o sal.

6.1.4.2.- Nombrar la cualidad de diversos alimentos condimentados con sal y azúcar: té simple y azucarado, papaya natural o con sal.

6.1.4.3.- Distinguir y decir si el alimento que está probando es ácido o no.

6.1.4.4.- Paladear y distinguir el sabor amargo de diversos alimentos: café simple, y chocolate amargo, entre otros alimentos.

6.1.4.5.- Buscar la pareja del sabor básico que esté probando, mencionando oralmente su cualidad: dulce, salado, ácido.

6.1.5.- Olfativas:

6.1.5.1.- Jugar a decir a qué alimento corresponde el aroma que percibe.

6.1.5.2.- Clasificar, por grupos, los objetos que posean el mismo olor: hoja de eucalipto, hoja de naranjo, hierbabuena, limón, etc.

6.1.5.3.- Reconocer y decir el nombre de diversos aromas que se esparzan por el salón de clases: pino, creolina, vainilla, etc.

6.1.6.- Quinestésicas:

6.1.6.1.- Sostener con ambas manos cajas de igual tamaño, cuya diferencia en peso sea notoria y pondrá sobre la mesa la que sea pesada o ligera, según se le indique.

6.1.6.2.- Seleccionar entre una serie de objetos del mismo tamaño: cojines, bolsas de plástico, envases de cartón, el que sea pesado o que sea ligero o pese menos, cuyas diferencias en peso sean notorias y al levantar diga si está pesado o ligero.

6.1.6.3.- Sostener con ambas manos, cajas de igual tamaño, pero cuya diferencia en peso sea mínima y mostrar adelantando la mano, la que sea pesada o ligera, según se le indique.

6.1.6.4.- Encontrar la diferencia en el peso de recipientes que contengan agua en cantidades similares, pero no iguales y decir cuál es pesado y cuál ligero.



#### **6.1.7.- Estereognósticas:**

**6.1.7.1.-** Encontrar en un recipiente, sin utilizar la vista, el objeto que sea igual al modelo dado: pelotas, coches, barcos, cucharas de plástico, cubos de hule, manzanas, jitomates, naranjas, etc.

**6.1.7.2.-** Sacar de una bolsa los objetos que se le soliciten: juguetes, dulces, prendas de vestir, sin utilizar la vista.

**6.1.7.3.-** Escoger, sin utilizar la vista, objetos diversos, contenidos en una caja: lápices, crayolas, plumones; diciendo el nombre antes de mostrarlo o sacarlo de la caja.

#### **6.1.8.- Equilibrio:**

El equilibrio es la habilidad para controlar el cuerpo en diferentes posturas cuando se usa el lado derecho o izquierdo al mismo tiempo o por separado o alternándolos.

**6.1.8.1.-** Mantener el equilibrio con los ojos cerrados en diferentes posiciones.

**6.1.8.2.-** Pararse de cojito, manteniendo el equilibrio alternando, los pies.

**6.1.8.3.-** Mantenerse equilibrado en posición de gatas con dos puntos de apoyo: mano derecha, rodilla izquierda, separados del piso.

6.1.8.4.- Colocarse sobre un objeto: bloque, caja, escalera, silla y mantener el equilibrio, con los ojos cerrados.

6.1.8.5.- Pasar de un objeto a otro; bloque, caja, silla, juntando los pies en cada uno.

6.1.8.6.- Saltar, dando media vuelta, cayendo sobre el mismo lugar.

6.1.8.7.- Cambiar de posición a una orden dada: siéntate, camina, párate, acuéstate, camina, etc.

6.1.8.8.- Levantar objetos con los pies, sacos de arena, pelotas, bloques de madera, etc.

6.1.8.9.- Caminar sobre una tablón de equilibrio, barda de poca altura o línea pintada en el piso.

6.1.8.10.- Subir y bajar escaleras alternando los pies.

## 6.2.- Motores:

6.2.1.- Que los niños caminen imitando diferentes formas de caminar de animales.

6.2.2.- Caminar como bebe; gatear hacia adelante o hacia atrás; pueden hacerlo por debajo de las sillas y las mesas.

6.2.3.- Lanzar aros; pelotas a un tragabolas; costalitos de aserrín a un cesto.

6.2.4.- Rodarse sobre pasto, colchonetas, etc.

6.2.5.- Rodar un aro.

6.2.6.- Caminar sobre marcas pintadas sobre el suelo.

6.2.7.- Saltar obstáculos, cuerdas, anchuras y alturas.

6.2.8.- Juego del avión. (Pintado en el piso).

6.2.9.- Subir y bajar escaleras.

6.2.10.- Para que el niño conozca su cuerpo y lo utilice correctamente identificando verbalmente las partes de su cuerpo. La educadora va tocando diferentes partes del cuerpo y las va nombrando, los niños hacen lo mismo, después la educadora se toca una parte del cuerpo y el niño nombra; poco a poco se van incluyendo más partes.

Ejecución de ordenes verbales como por ejemplo: Ponte la mano en la cadera; ponte la mano en la rodilla; con los ojos cerrados; tócate la boca; tócate la nariz con la rodilla; el pecho con la barba; la cabeza en el piso; un codo en el pizarrón; la nariz en la ventana; etc.

Cierren los ojos; aplaudan; muevan los dedos; suenen la lengua; etc. Ejercicio verbal, respirando por la .....; olemos con la .....; saludo con la .....; hablo con la .....; camino con los .....; oigo con los

.....; etc.

6.2.11.- Rompecabezas de siluetas con la figura humana.

6.2.12.- Creación de la imagen viéndose en un espejo.

6.3.- Atención y memoria:

6.3.1.- Presentar al niño una estampa y que él interprete, la describa o invente un cuento.

6.3.2.- Observar una lámina o diferentes objetos y que el niño sin verlos los describa.

6.3.3.- Después de observar la colección de diversos objetos se cambian el orden y se le pide al niño que los coloque como estaban antes.

6.3.4.- Con objetos reales o dibujos, que el niño señale los que están adelante, atrás, afuera, adentro.

6.3.5.- Jugar loterías, dóminos, al objeto escondido.

6.3.6.- Indicar errores y absurdos observados gráficamente.

6.3.7.- Entonar una canción en la cual los niños distingan su nombre (Caminando por el bosque un venado me encontré y como no sabia su nom-

bre) (el niño grita su nombre), (se vuelve a repetir el nombre del niño; le llame, hay (nombre del niño), por que estarás tan feo (se repite el último estribillo).

**6.3.8.- Reconocer animales u objetos por alguna de sus partes, representados en láminas.**

**6.3.9.- Reconocer objetos por indicación que la educadora proporcione en forma oral.**

**6.3.10.- Registrar en el calendario actividades realizadas.**

**6.3.11.- Narrar la rutina del día anterior o un día especial.**

**6.3.12.- Trasmitir mensajes, escuchados anteriormente.**

## **6.4.- Tiempo y espacio**

### **6.4.1.- Tiempo**

**6.4.1.1.- Jugar al noticiero. Los niños narran un acontecimiento, noticia, del día anterior o del niño de la escuela.**

**6.4.1.2.- Describir los acontecimientos acaecidos en un cuento llevando una secuencia lógica y de tiempo.**

**6.4.1.3.- Describir las características de la no-**

che y el día.

6.4.1.4.- Narrar secuencialmente las actividades que realiza en su casa o en la escuela.

6.4.1.5.- Planear actividades futuras que realizará en niño en su casa o escuela.

6.4.1.6.- Decir lo que hace antes y después de ir a la escuela.

6.4.1.7.- Decir cuanto falta para que terminen las actividades e irse a su casa.

6.4.1.8.- Analizar por que es importante llegar puntual, “que es ser puntual”.

6.4.1.9.- Narrar su biografía en base a lo que hacía antes de entrar al Jardín de Niños, ahora que esta en él y se vaya a la escuela primaria.

6.4.1.10.- Analizar por que realiza ciertas actividades todos los días, como dormir, comer, bañarse, etc.

6.4.2.- Espacio:

6.4.2.1.- Caminar entre obstáculos reales o imaginarios sin tocarlos. (reales 1er. grado; imaginarios 2do. y 3er. grado).

6.4.2.2.- Fingir que son muy altos y flacos o muy chaparritos y gordos.

6.4.2.3.- Con los ojos cerrados señalar hacía adelante; hacía atrás; hacía un lado; hacía el otro lado; hacía arriba; hacía abajo.

6.4.2.4.- La educadora da en secreto diversas ordenes a varios niños. Tú escóndete enfrente dé ...; a un lado dé...; detrás dé...; etc.

6.4.2.5.- Ejercicios utilizando la mano derecha, dar vuelta a la derecha, tocarse el lado derecho; después el izquierdo y luego simultáneos. Es conveniente poner a los niños un distintivo de diferente color en la mano derecha y en la izquierda.

6.4.2.6.- Juegos con la reata o cuerda.

6.4.2.7.- Con un globo y una pelota que el niño comprenda que el tamaño no tiene nada que ver con el peso.

6.4.2.8.- Dibujar en el piso dos caminos uno recto y otro curvo para qué el niño diga por cuál se llega más rápido.

6.4.2.9.- Jugar al escondite.

6.4.2.10.- Planear la organización de material en un espacio dado.

6.4.2.11.- Realizar sencillos planos de lugares descritos por la educadora algún compañero.

## CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

### Conclusiones:

Terminada la recopilación de datos; a través de la presente investigación documental, procederemos a realizar las conclusiones.

La simbología de la vida es muy rica entre los tres y los cinco años y el juego del niño se amplía y se complica en esta época; la intensidad del mismo y la riqueza de su fantasía nos permiten evaluar su armonía mental.

Vemos que las múltiples teorías que hay para explicar el juego, manifiestan la diversidad de funciones que el juego tiene. Es poco probable que el juego como una forma de conducta cumpla únicamente funciones intelectuales.

El juego es una actividad como el lenguaje o el trabajo que tiene muchos sentidos y que sin embargo sigue ciertos patrones de organización y de expresión que le dan su significado. El descanso; la preparación para la vida adulta; el reforzamiento del Ego; la asimilación cognoscitiva; la solución de conflictos, son los objetivos que se pretenden con distintos tipos de juego.

Cada nueva ocasión de juego contiene en sí mismo algunos elementos de la experiencia pasada y cada niño hace intervenir en sus juegos los



rasgos únicos de su propia personalidad.

El juego básicamente brinda un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Potencialmente, el juego de un niño es la expresión perfecta de sí mismo como individuo en etapa de desarrollo.

El niño puede sentirse muy feliz dejando viajar a su imaginación por el mundo de su fantasía sin necesidad de otros elementos de apoyo. Sin embargo, tal vez debido a que la imaginación humana es muy extensa y compleja, los niños parecen buscar puntos de referencia sólidos y tranquilos para ampliar su radio de acción con mayor libertad.

Esencialmente los niños son criaturas en desarrollo en pleno proceso activo de perfección; sus aptitudes corporales de manipulación,, coordinación muscular, equilibrio, fuerza y resistencia.

Se ha descubierto que los juegos seriales para la memoria son altamente motivadores y de gran ayuda para los niños.

Su estancia en el Jardín de Niños cambia considerablemente el mundo de los juegos, inicia su interés en la letras y los números, se convierten también en juguetes para ellos.

El niño realiza el aprendizaje de la competencia y de compartir los roles en su grupo mediante

múltiples juegos que van desde el azar hasta la pericia.

El niño que juega bien, tranquilo, con imaginación nos da una garantía de su salud mental, aunque tenga muchos pequeños síntomas que angustien sus padres.

El juego permite al niño simbolizar el camino que recorrerá en la vida real hasta llegar al éxito o al fracaso.

#### Sugerencias:

Preparar a los docentes para una plena y total reintroducción del juego en el Jardín de Niños; para esto se requiere ante todo, iniciarlos en una "observación", cuyo objetivo será "comprender", más que "transformar".

Conviene después capacitar a los docentes para abordar el juego como una disciplina en sí, mediante seminarios, clínicas, simposiums, etc.

Es indispensable hacer de ellos adultos que sepan jugar. Para tener deseos de jugar, hay que tener aptitudes para hacer jugar.

## BIBLIOGRAFIA

Bolio de Saldivar, Elisa O., Ritmo, Cantos y Juegos. Editorial del Magisterio. 2da. Edición, México, 1979.

Brunelle, Joseph. La verdadera naturaleza del juego. Editorial Kapelusz, Argentina 1980.

Baranoff, Timy . Jardín de Infancia Minuto a Minuto. Editorial C.E.A.C., 4ta Edición, Barcelona, España, 1987

Cratty, Bryant J. . Juegos Didacticos Activos. Editorial Pax-Mixllo, México, 1974

Dávila Olvera, María Haydee . Desarrollo del Niño. O.M.E.P. Comité Mexicano , México, 1979.

Dávila Olvera, María Haydee . Desarrollo del niño en la etapa preescolar. O.M.E.P. Comité Mexicano, México, 1981

Dehesa Cadena Ana María . Como mejorar el funcionamiento de la actividad lúdica (juego) en la educación preescolar. Investigación documental, México, 1986.

Furth, Hanz G. Las ideas de Piaget: Su aplicación en el aula. Editorial Kapelusz , Argentina, 1974.

Makarenko, Anton Semionov, Conferencia sobre Educación Infantil. Ediciones de Cultura Popular, S.A., 1era. Edición, México, 1976

Miller, Susana. Psicología del Juego Infantil. Editorial Fontanella, Barcelona, 1972

Newson, Johnny E. Juguetes y Objetos para jugar. Editorial C.E.A.C., 4ta Edición. Barcelona, España, 1987

Pineda Morales, María del Pilar. Juegos educativos. Apuntes S.E.P. México, 1982

Rodríguez, María del Pilar. Tiempo de reacción Psicosocial del Parvulo. Editorial Trillas, México, 1974

Varios Autores. Programa de Educación Preescolar. Editorial Nuevas Técnicas Educativas, México, 1979

Varios Autores. Desarrollo del niño II. Afectividad y juego Proyecto 03 Capacitación y Desarrollo del Magisterio en Servicio, México, 1985

Varios Autores. El niño: Aprendizaje y desarrollo. Universidad Pedagógica Nacional, México, 1988.