UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
BIBLIOTECA
SEP

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 191

EL JUEGO, ELEMENTO IMPORTANTE PARA LA SOCIALIZACION DEL NIÑO EN EL NIVEL PREESCOLAR

LUZ DEL CARMEN RODRIGUEZ GONZALEZ

MONTERREY, N. L. 1989

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL

UNIDAD UPN 191

El juego elemento importante para la socialización del niño en el nivel preescolar

LUZ DEL CARMEN RODRIGUEZ GONZALEZ

Propuesta pedagógica presentada para obtener el título de Licenciado en Educación Primaria.

Monterrey, N. L. 1989

I N D I C E

	Pág.
DICTAMEN	
DEDICATORIA	
I. INTRODUCCION	1
II. ANTECEDENTES HISTORICOS DEL JUEGO	4
III. DEFINICION DEL PROBLEMA	8
A. Justificación del problema	9
B. Interés del problema	10
C. Objetivos de la propuesta pedagógica	12
IV. REFERENCIAS TEORICAS Y CONTEXTUALES	14
A. La sociabilidad varía de un niño a otro	15
B. La sociabilidad a los tres años	16
C. El ambiente familiar	17
D. El niño preescolar su juego y sus materiales para juego	18
1. Valores del juego	18
2. El niño se incorpora a un mundo social	19
3. Materiales del juego	19
V. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS DIDACTICAS	20
A. El juego y su didáctica	20
B. Alternativas de estudio	33
C. Recomendaciones.	34
D. Estudio exploratorio	35
VI. CONCLUSIONES	39
NOTAS BIBLIOGRAFICAS	
BIBLIOGRAFIA	

UNIVERSIDAD
PEDAGOGICA
NACIONAL
DAD 191 MONTERREY

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Monterrey, N.L., a 23 de febrero de 1989.

C. PROFR.(A)
LUZ DEL CARMEN RODRIGUEZ GONZALEZ
P r e s e n t e .-

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su -- trabajo, intitulado: "EL JUEGO ELEMENTO IMPORTANTE PARA LA SOCIALIZACION DEL NIÑO EN EL NIVEL PREESCOLAR" -

opción PROPUESTA PEDAGOGICA, según constancia del - asesor C. Profr.(a) JUAN ANTONIO VAZQUEZ JUAREZ -- manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

A t e n t a m e n t e,

PROFR. ISMAEL VIDALES DELGADO
Presidente de la Comisión de Titulación
de la Unidad 191 Monterrey

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD
191 MONTERREY

A mis padres que me brindaron su apoyo y confianza para que continuara mis estudios y terminara la carrera.

Con cariño a mi esposo que en todo momento me estimuló a seguir adelante.

A mis hermanos.

I. INTRODUCCION

Para cubrir el área de lo social en la práctica docente retomo una problemática referente al juego y su repercusión educativa como algo implícito en la labor docente.

Para abordar esta problemática de aprovechar el juego como una estrategia para la socialización; se hace una reflexión sobre la importancia que tiene dicho aspecto en la práctica docente.

Es responsabilidad del docente encauzar el juego y darle un uso adecuado en el proceso educativo, implicando el mismo para satisfacer las necesidades del niño.

El niño de preescolar integra a su realidad todos aquellos aspectos que le son incomprensibles como son: el manipular, combinar objetos, descubrir prácticas, establecer reglas sociales, Etc., todo ello en base a la experiencia, que el niño irá alcanzando de acuerdo a su autonomía, como un elemento fundamental de la convivencia humana; por lo tanto la importancia que le hemos otorgado a esta problemática, es de ver que el juego requiere de una centrada atención por parte del docente.

En la presente propuesta se enmarcan una serie de elementos útiles para la asimilación y comprensión de la actividad lúdica como parte del proceso de socialización en el Jardín de Niños.

También se presenta la metodología de diferentes juegos, que - servirán para propiciar la sociabilidad dentro del nivel prees colar.

En el siguiente capítulo se presentan algunos antecedentes his tóricos sobre el juego. También opiniones sobre el mismo de pe dagogos, filósofos, psicólogos Etc.

En el capítulo III se describe la definición del problema de - estudio, teniendo el juego como un elemento relevante en la -- educación preescolar.

Además se menciona la justificación, interés y objetivos de la propuesta pedagógica.

En el capítulo IV trata sobre las referencias teóricas y con - ceptuales del problema. Algunos aspectos que influyen en la so ciabilidad de los niños, como el trato con otros niños, el am- biente familiar, los juegos y materiales, Etc.

El capítulo V. Estrategias metodológicas didácticas se da a - conocer la clasificación de algunos juegos.

También se presenta los elementos teóricos del juego, ejemplo - de cada uno de los juegos y la forma de como llevarse a la - - práctica. Se proponen algunas alternativas de estudio para so- lucionar el problema de la propuesta.

Se da a conocer algunas recomendaciones, para llevar a la práctica el juego, y así obtener mejores resultados.

Se muestra un estudio exploratorio de un juego que se llevó a la práctica en el Jardín de Niños en el cual se percibe el problema planteado en el capítulo III.

II. ANTECEDENTES HISTORICOS DEL JUEGO

La división del proceso de desarrollo del ser humano, en períodos, etapas, estudios delimitados por la cronología aproximada no se ha realizado arbitrariamente sino que obedece a la manifestación de conducta psíquica, efectiva y motoras preponderantes en determinados momentos de la vida y que de una u otra -- forma, están presentes en las personas de diferentes culturas_ y estratos sociales.

Una de estas manifestaciones es el juego, al que se le ha considerado de interés para los niños en edad preescolar principalmente.

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

Ya desde épocas remotas era valorada la importancia de la actividad lúdica. Por ejemplo los grandes filósofos como Aristóteles y Platón, reflexionaron sobre el juego, el primero lo -- acerca a la felicidad y la virtud, el segundo le concede un valor educativo y más aún gradúa juegos para las diferentes edades.

En el transcurso del tiempo, con el avance cultural se sigue - especulando sobre la importancia y necesidad del juego humano. Lock aporta el requerimiento de la libertad par que el juego _

se dé en su plena expresión.

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

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

Jean Paul Rither, considera el juego como: "una actividad seria, fundamental para el niño y reconoce en él, acertadamente_ los aspectos creadores". (1)

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

Los estudios antes mencionados manifestaron su concepción de - juego únicamente a nivel teórico, pero no lograron transferirlo a un nivel práctico como hasta años más tarde lo hizo Federico Froebel en el ámbito educativo. El cual define el juego - infantil como: "el producto más puro y espiritual del hombre (2)

Por la importancia que este pedagogo concede al juego, se basa en éste para desarrollar una teoría educativa al organizarlo y

sistematizarlo, y más aún lo dote de actividades y materiales - a los que denomina "dones" y"ocupaciones".

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

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

El juego se vale del superhábit de energía disponible del niño y de su estructura hereditaria para favorecer su futura adaptación; facilitándole, juntamente con la curiosidad y la imitación, la adquisición de coordinaciones diversas que le ayudarán a vivir su vida de adulto.

Para Decroly, los juegos van a constituir en la educación una - función vital,pues el juego es una actividad que va a servir - le en el desarrollo de las ocupaciones futuras del niño.

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

La pedagogía moderna y contemporánea ha reconocido el juego un carácter privilegiado de condición o instrumento de la primera educación humana, en tanto que la psicología antropológica le_

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

III. DEFINICION DEL PROBLEMA

En la presente propuesta se pretende dar solución a un problema que es común en el Jardín de Niños "la socialización", al cual nos enfrentamos con frecuencia, ya que en las actividades cotidianas se observa, la poca disponibilidad de los alumnos para participar en algunas actividades como: dramatizaciones, convivencias, representaciones de una determinada persona, bailes -- Etc.

El docente tiene como finalidad, que al ingresar el niño al Jardín se vaya comunicando con otras personas como: los maestros, los compañeros, las personas que visitan el Jardín , los padres de sus compañeros Etc., y se vaya involucrando en el proceso de sociabilización y se desenvuelva mejor.

Se tiene como objetivo que el alumno participe con gusto, en todas las actividades que ellos eligen y realicen con ayuda del docente dentro de sus actividades cotidianas. El maestro tiene en sus manos un elemento de gran importancia, para lograr la sociabilidad en el Jardín de Niños que es"el juego".

El docente como agente de cambio y elemento importante en la -- educación, puede participar como investigador y promotor de actividades en las que involucra el juego, para mejorar las relaciones sociales en su grupo; para ello se plantean las siguientes interrogantes que determinarán el problema y la posible solución.

¿Qué es el juego?

¿Cómo encauzarlo y aprovecharlo para una participación activa del niño dentro del Jardín?

¿Cuáles juegos se pueden aplicar en el nivel preescolar para obtener una mejor sociabilidad?

¿Qué papel juega el ambiente familiar del niño para que se da la sociabilización en el Jardín?

¿Se valora realmente la actividad lúdica en el Jardín de Niños?

Las interrogantes planteadas anteriormente determinarán el problema que me interesa resolver y que enunciaré en seguida.

¿Cómo aprovechar el juego para la sociabilidad del niño en el nivel preescolar?

A. Justificación del Problema

Al elaborar esta propuesta se pretende conseguir, que se aproveche el juego, como elemento importante para sociabilidad del niño dentro del Jardín.

El juego es una actividad creativa y de gran interés para el niño dentro del proceso educativo; por lo tanto el docente tiene la responsabilidad de llevar el juego en su práctica docente y encauzarlo en forma adecuada. Propiciando que el alumno se involucre en las actividades que se realicen diariamente como: dramatizaciones, rondas, convivencias, visitas fuera del plantel representaciones de diferentes papeles según la exper-

riencia del niño Etc., de esta manera el alumno se va integrando poco a poco en forma espontánea.

El niño juega continuamente, es imposible saber cuándo no está jugando, Juega incluso su propio papel, asegurando una especie de desplazamiento en forma de estar en el mundo.

En el Jardín de Niños el alumno entra en contacto individual con los demás, mientras aprenden y juegan entre sí mediante el lenguaje, el juego simbólico, el juego cooperativo e inclusive el compartir las posesiones personales y materiales escolares, los niños entran en contacto con otros niños, aprenden muchas cosas referentes a este contacto; que no todas las personas piensan igual, no todas actúan igual, tienen ideas diferentes y pueden ayudarlo a uno si es que lo necesita.

El docente debe cuidar que haya oportunidad para el juego en pequeños grupos y para que todo el grupo se reúna para compartir un cuento, una merienda, una salida fuera del Jardín Etc.

En el Jardín de Niños se le ofrece la oportunidad para socializarse con otros bajo la dirección de la maestra, que le brindará refuerzos para que el niño aprenda acerca de las necesidades sociales, impulsos y experiencias previas de los demás y adquiere también conocimientos sobre sí mismo.

B. Interés del problema.

El interés que me lleva a presentar la problemática de la so - ciabilización;:es porque el juego es un factor determinante, - para que el niño se vaya integrando dentro de un grupo, e in - clusive de que participe en todas las actividades con agrado y se despierte en él espíritu de compañerismo en su grupo.

Se le debe dar al juego el valor educativo que le corresponda_ ya que será un instrumento de gran importancia para el docente que le servirá en su práctica docente.

En cuanto a la socialización se puede afirmar, que las prime-- ras experiencias de socialización fuera del núcleo familiar -- son de vital importancia.

En este sentido más que pensar el Jardín de Niños desde una po sición de racionalización y administración habría que enfocar- lo primordialmente como lugar de socialización. En el cual se_ establecen vínculos que serán constitutivos del quehacer so -- cial, despertando en él, sentimientos de compañerismo, ayuda - mutua y solidaridad.

El juego es el elemento de la naturaleza infantil que pone al_ educador en contacto con ésta y le ofrece la plena oportunidad de conocer las cosas, las necesidades, las reacciones más inti mas de esta etapa de la vida humana.

El docente debe concientizarse de la importancia que tiene el_ juego y emplearlo en el trupo para que el alumno intereccione.

con él, y sus compañeros y personas de la comunidad ya que de - esta manera va tomando parte dentro de una sociedad.

La infancia es la etapa que sirve para jugar e imitar.

> "No se puede imaginar la infancia sin sus risas, ni sus juegos. Gracias al juego crece el alma y la inteligencia, mientras que por esa tranquilidad y ese silencio de los niños en los que a veces los padres se complacen equivocadamente, se anuncian a menudo en el niño graves deficiencias mentales. Un niño que no sabe jugar un pequeño viejo será un adulto que no sabe pensar" (3)

En el Jardín de Niños se le brindará al alumno la oportunidad, - el espacio para que surjan los intercambios sociales y jueguen juntos en forma cooperativa: influyendo cada uno en las actividades del otro.

Dentro del aula los niños actúan sus fantasías, simulando ser - adultos, animales o personajes de la televisión. Es aquí donde el maestro interviene fomentando en su práctica este tipo de -- actividades; para favorecer la socializació e integración del - niño al grupo.

C. Objetivos de la propuesta pedagógica

Los objetivos que a continuación se presentan servirán para lograr que el alumno se integre a un grupo y una sociedad, empleando el juego como elemento indispensable para lograr una mejor - sociabilización del mismo dentro del Jardín de Niños.

Estos llevan la finalidad de que el alumno, adquiera un nivel más alto de socialización; tomando en cuenta como se lleven a la práctica los juegos que se proponen en la presente propuesta.

1. Que el alumno adquiera su autonomía.

2. Que el niño desarrolle la cooperación a través de su incorporación gradual al trabajo colectivo y de pequeños grupos, logrando paulatinamente la comprensión de otros puntos de vista y en general del mundo que lo rodea.

3. Que el niñosse sienta como parte de una sociedad.

4. Que el niño conviva con personas adultas dentro y fuera del Jardín de Niños.

5. El juego proporciona al niño en el aspecto afectivo social, la posibilidad de relacionarse con sus semejantes, de conocer cumplir, hacer cumplir y modificar reglas comunitarias de compartir, de asumir diferentes roles, es decir, inicie una relación personal con su sociedad para participar con y en ella.

6. Favorecer la participación y creatividad individual y grupal.

7. Elegir los juegos tomando en cuenta las características del grupo.

8. A través del juego, el niño llega a conocer su medio ambiente, permite a su "yo" asimilar la realidad externa. El juego le ofrece la oportunidad de ser él mismo.

IV. REFERENCIAS TEORICAS Y CONCEPTUALES

La importancia del Jardín de Niños se debe centrar en tres aspectos relevantes: el juego, la actividad creadora y la socialización.

El juego es la primera actividad simbólica que realiza el niño. esta actividad se deriva del inicio de la separación psicológica entre el niño y la madre, es la etapa de transición en el cual se permite al niño recrear y crear el mundo simbólico; enriqueciendo su imaginación y canalizándolo en sentido positivo.

La actividad lúdica llena una función impresensible para el desarrollo pleno integral y armonioso de la personalidad.

Partiendo de las características psicológicas de los niños en esta edad, se toma el juego como un aspecto natural de los niños porque en él se ponen en acción todos sus órganos y capacidades. El juego abarca dos situaciones en las que el niño realiza el juego como placer y el otro requiere un esfuerzo del niño que viene siendo el juego-trabajo, en estas situaciones está el factor de asimilación y acomodación de un conocimiento.

"El niño que se afirma por el juego, porque es ajeno al mundo del trabajo. Es necesario por consiguiente ver en el juego un sustituto del trabajo futuro que se anuncia y prepara" (1)
El juego proporcional al niño un caudal extraordinario de ale-

grías y experiencias, ya que es el mejor satisfactor de las necesidades emocionales del mismo.

"Es imprescindible que la educadora tenga un repertorio variado y selecto de juegos" (5).

Existe una gran variedad de juegos que el docente puede aprovechar en sus actividades cotidianas como: los juegos populares, juegos tradicionales, juegos sociales, juegos motores, etc.

A. La sociabilidad varía de un niño a otro.

La sociabilidad varía muchísimo de un niño a otro, como también en la vida de los adultos no sólo cambia de una persona a otra sino que puede ser muy diversa en las diferentes situaciones.

Esta variedad forma parte de la personalidad de cada uno pero no por ello hay que pensar que todos los niños deban tener igual sentido social ni que deban comportarse indénticamente a las diversas fases de su desarrollo.

Hay el niño que fácilmente traba amistad con todos, que se inserta espontáneamente entre sus coetáneos y juega con ellos sin menor dificultad, hay en cambio, el niño que prefiere ser solicitado e incluso invitado, y que sólo después de muchos titubeos acepta reunirse con los demás. Hay el niño que va al Jardín muy contentos por la novedad y aquel el que abruma el te

ner que aceptar esta situación nueva e inhabitual.

Sin embargo, existen límites muy amplios para esta variabilidad del sentido y de la adaptación social.

A menudo solemos decir que son la carencia y la dificultad de adaptación social, es decir, la incapacidad del niño de sentirse agusto con los demás, lo que debiera despertar nuestra preocupación.

B. La sociabilidad a los tres años.

Generalmente, un niño emplea tres años a partir de que viene al mundo para aprender a convivir con los demás.

De hecho, si reunimos a un cierto número de niños de tres años a cuatro, veremos que cada uno de ellos, a pesar de estar jugando con los otros parece que juega por su cuenta. Los de esta edad no son capaces de organizar todavía, un verdadero juego común, y ajustarse a unas reglas y aceptar el punto de los demás, de conservar con cierta continuidad el papel que en el juego deberían de desempeñar. Este modo de comportarse no es en realidad extraño puesto que es perfectamente coherente con el estado de desarrollo psicoafectivo, e incluso social, en que se encuentran los niños de tres a cuatro años.
El hecho de que todavía no sepan estar con los demás no significa que dejemos de darles ocasión de tener compañeros. Se he-

cho los niños disfruten de los amigos de la manera que hemos - dicho que, en realidad es la normal en su edad.

C. El ambiente familiar.

Para poder llegar a esta capacidad de relacionarse con los demás conviene que el ambiente familiar, las experiencias vividas en él le hayan sido favorables. Es difícil que un niño que haya vivido en un ambiente familiar abierto con relaciones normales, sea excesivamente tímido y asilado, con la condición, - sin embargo de que en sus primeros meses de vida haya tenido - una relación armoniosa con su madre.

Un cierto tipo de relación madre-hijo demasiado rígido provoca en el niño una incapacidad de adaptarse a la presencia de los_ demás de sentirse cómodo ; además, en tal situación el niño no consigue tener suficiente conocimiento y experiencia de la realidad, del mundo que lo rodea, y la tendencia a aislarse se perpetúa en él en las fantasías y en las satisfacciones imaginarias, manteniéndose así infantil, incierto, insuficiente y poco autónomo.

El niño excesivamente mimado retenido físicamente demasiado - próximo a la madre siempre pronta a satisfacer sus peticiones, a jugar con él, a ayudarlo en todo, a prevenir cualquier posible incidente, no consigue pasar mucho más allá del estudio de la crisis de los ocho meses. Se asusta en presencia de_

extraños y se siente siempre muy inferior a otros niños más autónomos y habituados a afrontar por sí solos los pequeños incidentes y resolver los pequeños problemas.

D. El niño preescolar: su juego y sus materiales para juego.

Los materiales de juego que se muestran en el Jardín de Niños, brinda al niño pequeño diversas ventajas. El juego ayuda al niño a aprender acerca de sí mismo, de los otros y del mundo que lo rodea.

El niño organiza su juego, coopera con otros niños en el juego de éstos y de esa manera tiene lugar el aprendizaje.

1. Valores del juego

Si observan jugar a un niño, se nos manifiesta el crecimiento y aprendizaje que se halla latente en él mismo, al ingresar en el grupo tal vez haya sido un niño que juega solitario y al dejar el grupo se ha convertido en un líder, puede entrar en el grupo como individuo social y transformarse en un miembro socialmente aceptado por su grupo.

El niño desempeña roles mediante el juego, el niño se transforma así mismo en todo lo que desea, puede ser un animal, cualquier objeto, cualquier adulto, cualquier otro niño. Puede usar su imaginación para transformarse rápidamente de un león, en un jugador de futbol, luego en una serpiente, Esta en su -

manera de aprender acerca de las cosas y personas.

2. El niño se incorpora a un mundo social

Mediante el juego, el niño comparte el mundo de sus padres.

Al mismo tiempo comparte su mundo con los otros miembros de su grupo escolar. Los niños aprenden unos de otros y muchas veces se corrigen unos a otros.

3 Materiales de Juego.

Los materiales de juego son una parte vital en la vida del niño en el Jardín. Mediante el uso de esos materiales aprende cosas sobre sí mismo, sus padres, sus relaciones adulta y su ambiente familiar.

Los materiales brindan al niño la oportunidad de revivir lo - que ha experimentado o un acontecimiento que le ayuda a com - prender lo que vió y oyó.

V. ESTRATEGIAS METODOLOGICAS-DIDACTICAS

A. El juego y su didáctica

Toda actividad que realiza el niño en el Jardín se manifiesta como un juego.

Hay varios tipo de juegos dependiendo de la finalidad que se persigue: juegos motores, juegos tradicionales, juegos cíclicos, Etc.

Se dan a conocer las diferentes clases de juegos, tomando en cuenta como base las necesidades del medio ambiente escolar.

1. Juegos Sensoriales
2. Juegos Motores
3. Juegos Psíquicos
4. Juegos Tradicionales
5. Juegos Populares
6. Juegos Sociales
7. Juegos Cíclicos
8. Juegos de Imitación
9. Juegos Dramáticos
10. Juegos de Construcción

Esta clasificación la presento con el fin de que se dé mayor entendimiento para quienes lean esta propuesta.

En seguida se enumeran algunos elementos sobre el juego, que - servirán al docente como guía para que lleven a la práctica -- los juegos y obtengan un mayor interés y participación por par te de los alumnos.

Elementos teóricos del juego.

1. Nombre
2. Finalidad
3. Descripción
4. Organización
5. Area
6. Material
7. Participantes
8. Reglas

1. Juegos Sensoriales

Hay varios tipos de estos juegos en los cuales están, el gato y el ratón, el pastor y la oveja, he perdido mi juguete, Etc.. Los juegos mencionados anteriormente ejercitan los sentidos.

a. La gallinita ciega

Nombre.- La gallinita ciega.

Finalidad.- Ejercitar el sentido del oído.

Descripción General.- Se juegan con la totalidad de los inte-

grantes del grupo.

Organización

a. Area.- Se juega de preferencia dentro del aula.

b. Materiales.- Pañuelo.

c. Participantes.- Puede ser jugado por niños y niñas de cualquier grado. En primer lugar se elige a la persona que será la gallinita ciega, se le vendan los ojos.

Se canta el siguiente Coro:

A la gallinita ciega,
todos vamos a jugar
y a un niño listo
debemos atrapar.

Al terminar de cantar se dispersan por toda el aula y el niño que represente la gallinita tratará de atrapar a uno de sus compañeros, el que sea atrapado será la gallinita.

Reglas. Desplazarse por todo el salón evitando chocar con los otros compañeros.
El niño que sea atrapado, quedarse quieto y después asumir el papel de gallinita.

2. Juegos Motores

En estos juegos se incluyen los de flexibilidad, (el caible, carrera de tres piernas), los de equilibrio (caminar a la vi-

ga , saltos de barrera).

Este tipo de juegos nos permite desarrollar el dinamismo del ni ño, la destreza natural así como, la velocidad y habilidad.

a. Carrera de carretilla

Nombre: carrera de carretilla.
Finalidad: Favorecer el equilibrio y habilidad
Descripción general. El número de alumnos se divide en equipos dependiendo de la población del grupo, que se formarán en hile ra.

Organización.

a. Area. Preferentemente al aire libre.
b. Participantes. Los participantes podrán ser hombres, mujeres o bien mixto de 2o. y 3o grados. Se dividen por parejas, forman una hilera un jugador detiene los tobillos de otr, quien cami - na sobre sus manos.

A la señal de salida los jugadores corren hacia una línea fi - nal que será la meta.

Reglas: No atacar el suelo con las rodilla, el que lo haga volverá a iniciar.
Pueden cambiarse de lugar si es que la carrera se hace de ida - y vuelta.

110024

110024

3. Juegos psíquicos

En estos juegos el niño desarrollará la agudeza mental, entre - estos juegos se encuentran los siguientes: Dominó, adivinanzas, reconocimientos de formas o números etc.

a. Juego de dominó

En el nivel prescolar el dominó que se juega es de figuras geométricas, colores, prendas de vestir, frutas, Etc.

Nombre: Dominó
Finalidad: Fomentar la agilidad mental.
Descripción general: Los del grupo se dividen en equipos de 2 - a 5 alumnos.

Organización

a. Area: Se puede jugar dentro del aula y también al aire li - libre
b. Material. El dominó.
c. Participantes.- Se juega en el lugar que los alumnos elijan, el número de jugadores puede ser de 2 a 5 alumnos; se dividen - las fichas según el número de jugadores, después uno inicia el juego colocando su ficha, según el turno, pondrá la ficha que_ tenga la figura igual que la ficha está puesta y así sucesivamente irán participando los integrantes, será el ganador el primero que termine en poner las fichas.

Reglas: Si el jugador no tiene la misma figura que está en la_ ficha deja pasar su turno.
Se juega con todas las fichas.

4. Juegos Tradicionales

Estos juegos se agrupan según las costumbre, folklore que se - transmiten de padres a hijos y de generación en generación.
Hay varios tipo de estos juegos como: Palitos garambullos, - - huesitos, el pan y queso Etc.

a. Juegos de palitos

Nombre: Palitos
Finalidad: Desarrollar en el alumno la destreza motro fina y - agudeza visual.
Descripción general: Se divide el grupo en equipos de 3 inte - grantes.
Organización.
a. Area. Se juega al aire libre o dentro del salón de clases.
b. Material.- Popotes, palitos de paletas redondos.
c. Participantes.- Puede ser jugado por niños y niñas de toma_ un manojo de palitos, muy bien acomodados, con la mano derecha y desde la altura de un cuarto de metro, a lo sumo, se dejan - caer sobre la mes, sin ningún impulso, o sobre el suelo; el -- jugador tiene derecho a levantar todos los que pueda sin mover ninguno, absolutamente. Se juega entre dos otres niños, tiran

do los palitos en una sola vez cada uno. Será el ganador el - que junte el mayor número de palitos.

Reglas.- Se tira una sola vez, los palitos. Si se mueve un palito al levantar los mismos pierde y cede el turno al participante siguiente.

5. Juegos populares

Estos juegos forman parte del folklore nacional, sobre todo si son tradicionales. Hay entre ellos unos que son muy sencillos y cuyo origen se pierden en la historia; no hay niño en la edad_ preescolar que no conozca esta clase de juegos como: María Blanca, la pájara pinta, San Serafín del monte.

a. San Serafín del monte

Nombre: San Serafín del monte
Finalidad: Saber escuchar y realizar correctamente las órdenes que se indica.
Descripción: Los integrantes del grupo se forman haciendo un - círculo. El alumno que será el director se coloca en el centro del círculo.
Organización
a. Area. Al aire libre
b. Participantes. Pueden jugar todos los integrantes del grupo. Se forman en círculo y el niño que es el director es el que da

las órdenes, se coloca en el centro del círculo. Se canta la - canción y se van ejecutando las acciones que se ordenan.

San Serafín del monte

San Serafín del monte
San Serafín Cordero
yo como buen cristiano
Me hincaré

San Serafín del monte
San Serafín cordero
yo como buen cristiano
me sentaré

San Serafín del monte
San Serafín cordero
yo como buen cristiano
me acostaré.

Se repite el coro y se
cambia de acciones
como: rascaré, bañaré,
reiré, Etc.

6. Juegos Sociales

Generalmente incluyen en estos juegos sólo una mínima parte de los que son en realidad, pues se ha dado en llamar así a los - que animan las reuniones sociales de los niños; son por lo tan to"juegos de salón", propios para días de lluvia, para cele -- brar el día onomástico de un niño, para divertirse con los ni- ños del barrio Etc.

Citaré únicamente los que están a la altura de todas las posi- bilidades económicas. Entre ellos los siguientes: La escobita, sillas musicales, el muñeco, relevos de salón Etc.,

a. Sillas musicales

Nombre : Sillas musicales

Finalidad: Favorece la agilidad corporal, la observación y com pañerismo.

Descripción General: Se forma un círculo con tantas sillas co- mo jugadores haya, menos uno.

Organización:

a. Area.- Se puede jugar al aire libre o dentro del aula.

b. Material.- Sillas, grabadora, casette, pandero.

c. Participantes.- Puede ser jugado por todo el grupo, niñas y niños. Después de que se hace el círculo con las sillas.

Los niños deben caminar alrededor, del lado del asiento, mien- tras suena la música y al suspenderse ésta, todos deben tratar

de sentarse. Pierde el niño que no alcanza asiento. Se saca entonces una silla del ruedo y así se continúa el juego hasta que quede sólo un niño que será el ganador.

Reglas: Se deben sentar en la silla al momento que la música - deje de sonar. Se le da la indicación de que sólo caminarán y no correr.

7. Juegos cíclicos.

Estos juegos se efectúan según la época del año por tal razón_ se le llama juegos cíclicos en ellos se encuentran los siguientes: cuerda, trompo, yoyo, canicas, avión o bebeleche, Etc.

a. Avión o bebeleche

Nombre: Avión o bebeleche
Finalidad. Precisión de distancia y relación espacio temporal.
Descripción general. Se divide el grupo en varios equipos dependiendo de la población de éste.

Organización

a. Area. Se juega preferiblemente al aire libre y tierra.
b. Material. Gises de colores, pedazos de lámina, cáscara de - naranja. (tiro)
c. Participantes. Puede ser jugado por niños o niñas, también_ mixto de preferencia 3o grado. En primer lugar se pinta el -- avión, se ponen las condiciones del juego. Si se juega a mano limpia (el avión se pinta sin orejas) y a mano sucia (con ore-

jas), no se permite recoger el tiro con las dos manos, ni mo - verse cuando se tiene un pie dentro del cuadro. Para iniciar - el juego, los jugadores se sortean el lugar por medio del clásico volado.

El jugador No. 1 hace el tiro, debiendo caer en el casillero - que le corresponde el cual deberá pasar con un pie, todos los_ casilleros y de regreso recoge el tiro con el No. anterior del cual está colocado. Si el tiro del casillero, o al estar pasan do con un pie el mismo pisa la raya, pierde y sigue el jugador No. 2, y así sucesivamente.

Reglas: Si es mano limpia, con un pie sin moverse donde cae,_ para tomar el tiro con una mano.
variante: Si es mano sucia, puede estar moviéndose lugar don - de cae y apoyarse con las dos manos.

8. Juegos de imitación

Estos juegos son considerados como una actividad creadora ya que por medio de éstos damos rienda suelta a su imaginación - que puede presentar un papel de vital importancia en el desarrollo de los pequeños.

Tomando en cuenta que es a los niños de los primeros grados - escolares a quienes se imparten este tipo de juegos, entre - los cuales tenemos: El gato y el ratón, los talleres d la - vida y los pericos en la rama, Etc.

a. El gato y el ratón

Nombre. El gato y el ratón
Finalidad Conocer las diferen es movimientos que indica la -- canción.

Este juego es considerado también como un coro tradicional.
El gatito estaba junto a un rincón, mientras que pasaba por -- ahí un ratón, sus uñas contaba para así saber, como arañaba -- y el ratón coger, uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete,_ ocho, nueve y diez patas al revés.

9. Juegos dramáticos

En el juego dramático el niño gusta caracterizar con detalles_ que le permiten asumir roles de la vida familiar; así, las niñas prefieren todo lo relativo a los quehaceres de la cas: lavar, planchar, cocinar, Etc., y los niños el vendedor de ali - mentos, chofer de vehículos, policías, Carteros Etc.

a. Juego de la tienda de ropa

Nombre. La tienda de ropa
Finalidad. Favorecer la creatividad del niño, el compañerismo_ hacerlo en forma espontánea, expresándose libremente y usando_ el lenguaje según el papel que está representando.
Descripción general. Se divide el grupo de acuerdo al papel -- que representarán: Vendedores, cajera, compradores y se cons-

truye la tienda de ropa.

Organización.

a. Area. Dentro del salón.

b. Material. Cajones de rejas, cajas, prendas de vestir de ambos sexos, accesorios, ganchos, Etc.

c. Participantes. Los alumnos se colocan en el lugar que le corresponda según el papel que representarán.

Reglas. Se inicia el juego cuando los trabajadores de la tienda abren la tienda, y llegan los compradores.

(Cada alumno asume su papel y se expresan libremente) el juego termina cuando los alumnos lo decidan.

10. Juegos de construcción

Es una de las actividades preferidas por los niños, el niño disfruta en el juego de construcción del producto de su trabajo, ya sea realizando casualmente o con un objetivo previo, lo ayuda a afirmarse con el éxito logrado en su obra y fomenta la actividad creadora.

El niño de 4 años ya da nombres a sus construcciones y fijan por anticipado que quieren construir; las completan con animales, árboles, vehículos, casitas, Etc., no las desarman con facilidad y disfrutan muchísimo con el éxito logrado, les agrada buscar la palabra de estímulo por lo realizado.

El niño a los 5 años hacen verdaderas obras de ingeniería con bloques, que alcanzan alturas extraordinarias y que completan

con detalles de cartón, cajitas, mesas y sillas. A los 5 años, las creaciones del juego con bloques se relacionan con los adelantos de la técnica moderna; construyen maquinarias que superan la ciencia-ficción cuando verbalizan las posibilidades de su obra.

El juego con bloques es un gran estimulante para el niño que tiene problemas de integración en el grupo, ya que permite la cooperación silenciosa.

A los cinco años hay una predisposición, mayor entre los varones que entre las niñas, para el juego con bloques.

B. Alternativas de estudio

1. El docente debe propiciar el juego en sus actividades en forma adecuada y encauzarlo hacia un fin social.
2. El docente fomentará el juego dentro del grupo que puede ser en pequeños grupos, individualmente o en forma colectiva.
3 Introducir el juego en el grupo para propiciar la autonomía del niño.
4. Aplicar diferentes juegos en el proceso enseñanza aprendizaje.
5. Emplear el juego como estimulación para llevar al niño a la participación y cooperación en la clase.
6. Darlo un valor significativo al juego dentro del proceso educativo.

7. Elegir los juegos de acuerdo con el nivel y características del grupo.

8. Estimular al alumno para que opine sobre los juegos en los cuales quiera participar y también puedan establecer sus propias reglas sobre el juego.

9. Desarrollar por medio de juego el aspecto afectivo social.

10. Aprovechar el juego para favorecer el aspecto cognositivo, llevando al alumno a que descubra las características que identifican a los objetos de su realidad, aprenda a usarlos, adaptarlos, exprese conceptos, manifieste su creatividad.

11. Emplear el juego para favorecer el aspecto psicomotriz, ya que al jugar el niño se desplaza, controla sus movimientos, ejercita su coordinación visomotora práctica, sus coordinaciones finas, sus nociones corporales y espacio temporal.

c. Recomendaciones

Para que los juegos tengan mejor resultado para el docente es necesario que tome en cuenta los siguientes puntos.

1. La actividad motora es la que más satisface a los niños; ja más quieren ser simples espectadores.

2. Nunca se deben dar explicaciones largas; mejor jugar y aclarar algo sobre la marcha como se quiera que ellos lo hagan tomando en cuenta sugerencias de los niños.

3. Observar qué juegos gustan más.

4. Aprender bien los juegos y pensar en las dificultades con que se puede tropezar. Nada de tanteos ni equivocaciones a la

hora de jugar.

5. Evitar prudentemente todo peligro y hacer que los niños no teman ninguno. Observar muy bien a los niños en los juegos libres para conocerlos mejor.

6. Hacer que los niños jueguen al aire libre el mayor tiempo posible.

7. Preparar juegos especiales para los días de lluvia, dentro del salón.

8. Cambiar los juegos de acuerdo con el clima y la hora en que se vayan a jugar.

9. Si se tiene algún niño inválido, hacerle jugar sintiéndose útil a su manera; escogiendo juegos para él, sin que lo note.

10. Acondicionar y enriquecer el campo de juego.

11. Ser la primera en obedecer las leyes del juego y en hacer que se obedezcan, sin cambiarlas a su manera.

12. Evitar los monopolios, hacer que todos vayan siendo jefes y subordinados, por turnos.

13. Que jueguen siempre juntos niños y niñas, como lo hacen en el hogar.

14. Adaptar todos los juegos a las condiciones del Jardín.

D. Estudio exploratorio

La labor educativa la realizó en el Jardín de Niños "Lic. Agustín Yáñez", ubicado en un medio urbano, el nivel socioeconómico y cultural de la comunidad es medio.

Los alumnos a los cuales se les aplicó el juego fueron de 2o.

y 3o grados grupo "A"

Total de participantes H 12 M 13 T = 25

M. ¿Conocen el juego de "San Serafín del monte?

A. No

M. ¿Quieren jugar y aprenderlo?

A. Sí

M. Hacen un círculo diré la letra y repitan conmigo

A. Repitieron el coro.

M. Una niña o niño será el director y se colocará al centro - del círculo y será el que mencione la acción a realizar.

A. ¿Qué es una acción?

M. Acción es todo lo que nosotros hacemos, Ejemplo: Bañarse, - comer, dormir, caminar, saltar, correr, reír, llorar, Etc.

A. A bueno ya sabemos.

M. ¿Quién quiere ser el Director?

A. Alejandro, Maribel y Azael. (Niños que decidieron ser el -- Director)

M. Alejandro te colocas en el centro del círculo, nosotros cantamos el coro y tú nos dices lo que vamos a hacer.

Alejandro, sí maestra.

Todos: Cantarán el coro.

Alejandro: 1a orden. sentarse

2a orden. bañarse

3a orden. saltar

Todos hicieron las acciones que Alejandro ordenó.

En la 2a orden, Jesús sugirió que además de bañarse, se seca-

rán, se pusieron la ropa, los zapatos y se peinarán.

Todos los compañeros de Jesús hicieron lo que él sugirió.

M.¿Quién sigue ahora?

Maribel: Yo maestra, y se colocó en el centro del círculo.

M. Todos a cantar el coro.

Maribel: Dió la orden de reír

Todos: lo hicieron.

Maribel: Ya dejen de reír

M. Volvamos a cantar el coro

Todos lo cantaron y esperaron la siguiente orden.

Maribel: Ya se me olvidó lo que iba a decir.

Todos volvimos a cantar el coro.

Maribel: Sentarse.

Todos: realizaron la acción

Maribel: Maestra yo ya no quiero decir las órdenes

M. Está bien Maribel regresa a tu lugar, lo hiciste muy bien.

M. ¿Quién continúa?

Azael: Yo maestra

M. Todos a cantar el coro y al terminar, esperamos que Azael - nos diera la orden.

Azael: 1a orden. lavarse los dientes.

2a orden. saltar

3a orden. rascarse como si le hubiera picado muchos zancudos.

Maestra y alumnos realizaron las acciones que se ordenaron.

M. ¿Les gustó el juego?

A. Sí maestra.

M. ¿Qué fué lo que hicimos?

Jesús: Lo que nos decía el Director del juego.

Lupita: nos sentamos, bañamos, brincamos.

Nota: Cuando la maestra preguntó quién quería ser el Director, pensó en cualquiera de sus alumnos menos en Alejandro.

Porque Alejandro es un niño que poco participa y tiene problemas de aprendizaje.

La maestra estimuló a Alejandro diciéndole que lo había hecho - muy bien.

VI . CONCLUSIONES

Con las alternativas planteadas en esta propuesta nos llevará a la solución de la problemática expuesta, si no en su totalidad sí en una gran parte de la misma.

1. El juego es factor decisivo en el niño, ya que por medio de él expresa sus sentimientos, actitudes, experiencias, conflictos, que le llevan a conocer un modo real.

2. La actividad lúdica cumple un papel importante dentro del jardín, Porque permite al niño ir tomando posesión del medio en forma placentera.

3. El juego es el elemento de la naturaleza infantil, que pone al educador en contacto con ésta y le ofrece la oportunidad de conocer las cosas, las necesidades, las reacciones más íntimas de esta etapa de la vida humana.

4. Por medio del juego el alumno se sentirá como parte de un grupo y a la vez se integrará a una sociedad.

5. El juego es la primera actividad simbólica que realiza el alumno.

6. El juego proporciona al niño un caudal extraordinario de alegrías y experiencias ya que por medio de éste satisface sus necesidades emocionales.

7. El juego es una actividad creativa y de gran interés por el niño de edad preescolar.

8. El juego, puede fomentar el desarrollo de la autonomía, espontánea iniciativa, modificar su conducta, moldear su expresión y con ella orientar, preparar al individuo para que participe en las acti idades dentro del plantel.

9. La actividad lúdica llena una función prescindible para el desarrollo integral y armonioso de la personalidad del niño.

10. Por medio del juego el niño pone en acción todos sus órganos y capacidad.

NOTAS BIBLIOGRAFICAS

1. ABBGNANO-N. y Visael Berghi. A. Historia de la Pedagogía. Tr. Ing. Jorge Hdz. Campos, México F.C.E. 1975, 479 p.

2. Ibidem. p. 484

3. CHATEO V. Jean. Psicología de los Juegos Infantiles, Buenos Aires, Kapeluz, 1971 p. 23.

4. Ibidem p. 23

5. YAÑEZ RAMIREZ, Olivia. La importancia del juego en el Jardín de Niños México, Universidad Femenina, 1965 p. 71 a 95.

110024

BIBLIOGRAFIA

1. ABBGNANO N., y Visael Berghi A. Historia de la Pedagogía. Tr. Ing. Jorge Hdz. Campos México, F.L.E.1975

2. BENZER MEDEIRA Esthel, Juegos de recreación Edit. Ruiz Díaz S. A. Tomo I 1 Ed. Argentina 1964.

3. CHATEO V. Jean Psicología de los juegos infantiles, Buenos - Aires, Edit. Kapeluz, 1971.

4. FINGERMANN, Gregorio, Psicología Pedagógica e infantil. Ed. El Ateneo, Buenos Aires, 1976.

5. FRITZSCHE Cristina, Fundamentos y estructura de Jardín de - Infantes, Edit. Angel Estrada y Cía. S. A. Buenos Aires.

6 . JEANNE BANDEL. Cómo enseñar a través del Juego.Ed. Barcelona España 1983.

7. MARTINEZ DEL C. Concepción, A ti educadora,Ed. P.A.X. Méx.

8 PANDOLFI, María. Psicología Infantil, Ed. Ediciones Nauta, - S. A. Barcelona, 1981.

9. S.E.P. Programa de Educación Preescolar libro 3 Apoyos Metodológicos.

10. STANT. Margarita A. El niño preescolar. Ed. Guadalupe, Buenos Aires, Argentina, 1976.

11. U.P.N.-S.E.P. La Sociedad y el Trabajo en la Práctica Docente, Antología México, 1988.

12. YAÑEZ RAMIREZ Olivia, La importancia del Juego en el Jardín de Niños. Mexico, Universidad Femenina 1965.