



**Universidad Pedagógica**

---

**Nacional**

---



**UNIDAD TORREON 052**

---

✓  
**El Juego y su Función Educativa**  
**en el Ambito Preescolar.**

**MARIA DE LOS ANGELES JAQUEZ MOTA**

**Ensayo para Obtener el Título de**  
**Licenciado en Educación Básica**

**TORREON, COAH., MAYO DE 1993.**

**S E C R E T A R I A D E E D U C A C I O N P U B L I C A**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL**

**UNIDAD TORREON 05B**

**" EL JUEGO Y SU FUNCION EDUCATIVA  
EN EL AMBITO ESCOLAR "**

**Por**

**MARIA DE LOS ANGELES JAQUEZ MOTA**

**TESINA EN SU MODALIDAD DE ENSAYO PARA  
OBTENER EL TITULO DE LICENCIATURA EN  
EDUCACION BASICA**

**TORREON, COAHUILA. MAYO DE 1993**

UNIVERSIDAD  
PEDAGÓGICA  
NACIONAL

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

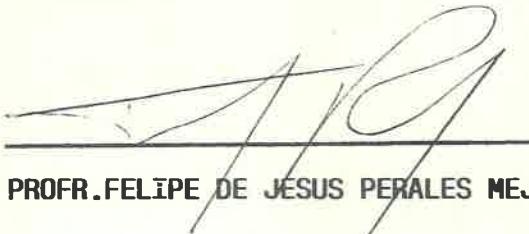
Torreón, Coah, a 12 de mayo de 1993

C. Profr. (a) MARIA DE LOS ANGELES JAQUEZ MOTA  
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --  
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-  
ción alternativa ENSAYO  
titulado "EL JUEGO Y SU FUNCION EDUCATIVA EN EL AMBITO DE PREESCOLAR"  
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -  
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el  
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez  
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión

  
PROFR. FELIPE DE JESUS PERALES MEJIA



S. E. P.  
Universidad Pedagógica  
Nacional  
Unidad Torreon  
TORREON,

D E D I C A T O R I A

**A mis hijas:**

Shatzlein, Sharon y Angelita, quienes con su cariño y ternura me impulsan a seguir siempre adelante.

**A mi esposo:**

Por el apoyo recibido para culminar mis estudios profesionales.

**A mi madre:**

La maestra Lupita, quien es para mí un ejemplo de valor y tenacidad para luchar en la vida.

**A mi hermano:**

A Julián, por sus consejos de aliento para continuar superándome.

**A los asesores de la UPN:**

Por su amistad, profesionalismo y entrega en la orientación recibida en el estudio.

G R A C I A S .

## TABLA DE CONTENIDOS

	Página
<b>INTRODUCCION.....</b>	1
<b>CONTEXTO EDUCATIVO.....</b>	5
 <b>CAPITULO I</b>	
<b>EL JUEGO.....</b>	8
A) CONCEPCIONES DEL JUEGO.....	9
B) EL JUEGO COMO PRIMER MODELO DE SENSIBILIDAD EN EL NIÑO.....	13
C) LA FUNCION DEL JUEGO.....	16
D) EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.....	18
 <b>CAPITULO II</b>	
<b>EL NIÑO PREESCOLAR.....</b>	21
A) CARACTERISTICAS DEL NIÑO PREESCOLAR.....	21
B) EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.....	27
C) LA FUNCION SIMBOLICA EN EL NIÑO.....	31
 <b>CAPITULO III</b>	
<b>EL JUEGO Y SU VINCULACION CON EL PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR.....</b>	35
A) OBJETIVOS DEL JUEGO.....	36
B) EL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE....	38

<b>CONSIDERACIONES GENERALES.....</b>	<b>55</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>59</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>67</b>
<b>ANEXO .....</b>	<b>69</b>
<b>GLOSARIO.....</b>	<b>83</b>

## INTRODUCCION

El ser humano requiere de atención, cuidado, cariño, porque no es un objeto, una piedra, es un ser que posee la capacidad de pensar, razonar, sentir, que necesita interrelacionarse para interactuar en el medio en que se desenvuelve, porque se colaboran unos a otros; como consecuencia, se entiende que el hombre es un ser social por naturaleza, que requiere de una educación global, que le permita ADQUIRIR EL CONOCIMIENTO NECESARIO PARA FAVORECER EL DESARROLLO INTEGRAL Y ARMONICO, ya que la complejidad y la -- diversidad de las relaciones entre los individuos, se necesita -- comprender la realidad para satisfacer sus necesidades.

Desde que se está en el vientre materno, el ser recibe toda clase de estímulos, siente el cariño que le brindan sus padres, y que a lo largo de su vida, lucharán porque su hijo reciba educación a la cual todos tienen derecho, siendo una de ellas la -- Educación Preescolar, que proporciona los elementos necesarios -- para que el niño se desarrolle, estando una educadora encargada de su educación.

La educadora, conoce las metodologías adecuadas para guiar su labor docente, aporta todas sus habilidades, obtendrá como -- consecuencia resultados favorables como lo es que el propio niño

construya su pensamiento, logrando poco a poco el objetivo primordial de la educación: el desarrollo armónico e integral del hombre.

Ahora bien, si el docente no interviene para guiar su acción, los errores cometidos desarrollarán en el niño esquemas mentales equivocados; y solo la conciencia de responsabilidad que se tiene sobre la acción de guiar a los niños en su educación podrá ser -- capaz de cambiar esa mentalidad conformista y pasiva.

El desarrollo de este tema, se ha dividido en tres capítulos que contienen lo siguiente:

En el primer capítulo titulado 'El Juego', se expone su significado, sus características, para conocer más a fondo ¿Qué es? ¿En qué consiste?, y poderlo ubicar en el tercer capítulo dentro de la función que tiene en el ámbito de preescolar.

En el segundo capítulo titulado 'El niño preescolar', se exponen sus características, la etapa de desarrollo por la cual atraviesa, sus juegos, ya que el conocimiento del infante, permitirá que la planeación pedagógica de la educadora vaya acorde a la edad del niño y los juegos que se programan permitan alcanzar el objetivo educativo planeado.

Un tercer capítulo, titulado 'El juego en la educación --- preescolar', tiene como objetivo la utilización del juego como - una herramienta educativa que se puede aplicar al nivel de desa- rrollo en que se encuentre el niño y que éste se pueda planear, organizar, integrar, dirigir y controlar de acuerdo al objetivo que se pretende alcanzar, porque de la planeación que se lleve a cabo dependerá en gran medida del avance que obtenga el niño en su desarrollo. Las observaciones que se registren y los resulta- dos que se obtengan auxiliarán para orientar la acción educati- va para que el niño satisfaga sus necesidades.

Después de este capítulo, se exponen las conclusiones, ya - que la utilización del juego integra y globaliza significativa - mente la necesidad que tiene el educador al conocer el juego co- mo una herramienta educativa que puede ser aplicada para que el ni- ño construya su conocimiento que le permitirá alcanzar el desa - rrollo integral de sí mismo.

El conocimiento se construye cuando el ser humano acciona - sobre él mismo, el juego es acción, entonces el conocimiento se puede construir a través del juego, y siendo éste una de las ac- tividades preferidas del niño contribuirá a desarrollar diversas habilidades en su personalidad. Para que esto se realice se hace necesario conocer las características del niño, como las estra- tegias metodológicas para adecuarlo a sus necesidades y pueda - así desarrollarse equilibradamente.

En la Educación Preescolar se observa que el escolar de tres, cuatro y cinco años de edad pasa por una etapa de: conocimiento de sí mismo, de su entorno, del medio en que se desenvuelve, de formación de hábitos y costumbres; y se necesita de una verdadera estrategia metodológica, para que el niño sea quien conozca y aprenda, porque se tiene comprobado que el conocimiento que se le es dado no le permite desarrollar su capacidad de razonamiento, haciéndose una persona dependiente y conformista.

Una de estas herramientas metodológicas que mayor trascendencia ha tenido en los jardines de niños, por sus resultados positivos al ser aplicado, es el juego. Porque dentro del contexto educativo es una alternativa pedagógica que permite al niño preescolar accionar y construir su conocimiento, favoreciendo el desarrollo de sus habilidades y potencialidades, llegando a desarrollar como niños constructivos.

[ El presente Ensayo, tiene como propósito que el docente conozca más a fondo lo que es el juego para la educación del niño, y que se conscientice de que cada niño es un ser único, diferente, que aprende y se desarrolla de acuerdo a la madurez que tenga para construir su pensamiento y que el juego es uno de los elementos que puede utilizar el niño de acuerdo al nivel en que se encuentre. Por lo que el juego resulta tener una función importante dentro del ámbito educativo. ]

## CONTEXTO EDUCATIVO

El compromiso actual de cada docente es el de: aportar - nuestro mejor esfuerzo por y para la educación del pueblo, ya - que la preparación que se posea le permitirá tener una visión - clara y bien definida que le dará sentido y dirección a la labor educativa.

La educación está destinada para todos, en la que cada uno puede hacer uso de ese derecho, siendo efectivo si éste se hace llegar a la conciencia de cada padre de familia para que sus hijos reciban educación y que de esa estrecha relación entre pa -- dres e hijos, los niños se mostrarán más abiertos y receptivos - hacia los demás, teniendo más posibilidades de tener un futuro - mejor.

En la primera fase de desarrollo del niño la actividad lúdi ca se encuentra íntimamente relacionada con su vida social, porque el juego representa una forma importante de relacionarse con los demás, disfrutará cuanto más integrado se sienta en el nú -- cleo familiar.

Si en el juego participan los padres, los hijos se sentirán complacidos e integrados al núcleo familiar. En el hogar se recibe la primera educación de la vida; en las guarderías, (que --

por necesidad, las madres dejan en custodia a sus hijos, ya que ellas trabajan) reciben lo que se llama educación inicial porque en ella se aplican programas pedagógicos acordes a la edad del niño, que le permitirá el conocimiento de sus habilidades, potencialidades, ampliará sus relaciones y comprenderán que ellos no son diferentes ni únicos, teniendo la oportunidad de aprender de otros. Todo esto hará que el niño adquiera seguridad en sí mismo. En el Jardín de niños se imparte educación, la cual es mejor conocida como Educación Preescolar, en ella se atienden a niños de 3 a 5 años de edad y es importante porque en ella se les encauza e induce a construir su conocimiento dentro de un contexto -- científico y natural, utilizando la espontaneidad propia del niño, favoreciéndole la maduración física, mental y emocional, -- brindándole la oportunidad que todo ser humano tiene como es el derecho a recibir una educación digna.

Por ello se hace necesario que el docente que esté al frente de un grupo de preescolares, tenga la preparación suficiente para realizar su obra educativa, creando el ambiente de aprendizaje -- necesario para que los niños despierten su curiosidad por observar, investigar y comprobar el conocimiento que van construyendo.

Todas las herramientas educativas que se utilicen en el -- Jardín de Niños darán buenos resultados si se saben aplicar adecuadamente, y las que no sean acordes a los intereses del niño, no se reflejarán resultados de avance en su desarrollo.

El preescolar aprende a través de sus sentidos, mediante la acción, ¿Cómo? sintiendo, actuando, experimentando, saboreando, oliendo; mientras más acciones realice irá creando sus propios esquemas mentales. El conocimiento se construye cuando el ser humano utiliza todos sus sentidos para accionar sobre sí mismo, y que en los niños, una de sus principales actividades es la de jugar. El niño aprende a través de sus juegos, en él muestran sus habilidades, sus progresos, sus aficiones, aprende a diferenciar entre él y los demás, por lo que el niño a través de sus juegos se apropia del conocimiento.

El niño aprende jugando, porque al hacerlo explora la ciencia y aprende en su nivel, comparte, se sociabiliza, platica sus experiencias, sintetiza y concluye, interpretando en su interior que habrá aprendido un nuevo conocimiento. El niño por naturaleza descubre algo nuevo cada día.

El juego utilizado didácticamente en el jardín de niños, enriquece el conocimiento, porque emplea en él toda su capacidad.

Al juego se le considera el mejor medio para que en él, el niño realice acciones, aprenda, interactúe y forme su propio conocimiento, porque la actividad lúdica cumple con la función educativa dentro del contexto social en que nos desenvolvemos, de formar hombres íntegros para el bien de la nación.

## CAPITULO I

### EL JUEGO

El juego es una acción sociocultural, a través de él se comparten costumbres, tradiciones, concepciones, comportamientos particulares, teniéndose conocimiento de él desde los tiempos más remotos hasta esta época. El desarrollo del juego se realiza -- junto al grupo, en compañía de él, en interacción con ellos. De ahí la importancia que tiene el juego en el proceso formativo -- del niño. En la acción del juego se revierte la educación del -- niño, se integra el desarrollo personal y el desarrollo social -- permanentemente: por ejemplo, el aprendizaje que han adquirido -- de los hábitos de alimentación en sus familias, el desarrollo de gustos y preferencias a determinados platillos, el estilo definido en su familia y comunidad, las actitudes que permiten identificar a sus familiares, la construcción de la noción temporal, -- espacial, imitación, la conjugación de las actividades diarias, etc.

Dada la importancia que tiene el juego en la acción educativa, se han dado a la tarea de investigar y precisar su concepción grandes científicos, que cada uno aporta conocimientos que son útiles en nuestro ámbito educativo, por lo que a continuación se mencionarán.

## A) CONCEPCIONES DEL JUEGO.

El juego se puede realizar en cualquier momento, en cualquier nivel, porque esta denominación se le puede dar diferente enfoque, dado el tiempo y el espacio en que se presenta.

De acuerdo con el señor Henry Bett; "los juegos son un resurgimiento involuntario de instintos vitales que han perdido significación".(1)

Para la Teoría Psicogenética, fundada por Jean Piaget, significa que:

"Ve en el juego a la vez la expresión y la condición de desarrollo del niño. A cada etapa está vinculado cierto tipo de juego, variando de una sociedad a otra, o de un individuo a otro, diferenciándose por el ritmo o de la edad de aparición de los juegos, - la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño".(2)

Según J. Henriot, el juego se descompone en tres momentos:

- "1).- Captado por su juego, el jugador parece engañado por la ilusión, metamorfosea el mundo.
- 2).- En realidad, el jugador permanece lúcido. Nunca es engañado.
- 3).- Es necesario un cierto grado de ilusión".(3)

(1) Cit. por UNESCO. "Punto de vista teórico sobre el juego", en El niño: Aprendizaje y desarrollo. México, UPN, 1988, p. 132

(2) Ib. p. 133

(3) Id.

Para Huitzinga, considera que "el juego constituye el fundamento mismo de la cultura. El juego está en el origen de todas las instituciones sociales, del poder político, de la guerra, del comercio, cuyo elemento lúdico pone de manifiesto".(4)

El juego está también en el origen del arte y contiene una parte importante de actividad creadora además de presentar analogías.

El juego es la acción de jugar, "es la diversión o ejercicio recreativo sujeto a reglas, o aplicadas a cualquier actividad que se realice como distracción o pasatiempo".(5)

El juego "es una actividad libre, o reglamentada, real o ficticia, en donde el jugador se entrega, dadas las circunstancias".(6)

Etimológicamente, viene de la voz latina 'locus', que significa "Acción de jugar".(7)

---

(4) Ib. p. 135

(5) Cit. por Gabriela Rábago. "El juego como reforzador de la información - aprendida", en Juegos Educativos. México, Ed. Novedades, 1986, p. 6

(6) Id.

(7) Id.

Spencer, la define como: "La energía superflua... en donde el juego es la descarga agradable y sin finalidad de un exceso de energías".(8)

Gross: "El juego es un ejercicio de preparación para la vida y cada especie, desarrolla mediante él, algunas virtudes específicas que le ayudará a subsistir".(9)

Rafael Chávez, lo concibe como "Una actividad lúdica que -- contribuye a preparar para hacer y ser en la vida conforme a un ideal".(10)

Según Karl Bühler: "el juego le proporciona un placer y que éste es motivado por la oportunidad de un trabajo creador del -- pensamiento puesto en juego".(11)

Para Sigmund Freud: "El juego es el lenguaje natural del -- niño, el maestro puede hallar en su expresión más honda, tanto -- un diagnóstico como un tratamiento".(12)

Por consiguiente cada una de las concepciones que se mencionan son de gran utilidad para el educador por lo siguiente.

---

(8) Id.

(9) Id.

(10) Ib. p.11

(11) Ib. p. 22

(12) Id.

1. El juego es una acción utilizada en el Jardín de Niños para - desarrollar las actividades orientadas a alcanzar el objetivo educativo que se propone.
2. En el juego se tiene la libertad de jugar en forma libre o reglada según sean las circunstancias de enseñanza.
3. El niño tiene la oportunidad de adquirir el conocimiento en - una forma agradable; sin presiones, puesto que en el juego -- tiene centrado su interés, no tendrá objeción de excederse en utilizar todas sus energías. Este interés del niño es el que siempre ha sido objeto de estudio, sin él es difícil para que el niño construya su conocimiento.
4. En el desarrollo de la actividad lúdica, se da la oportunidad de tener una gran variedad de experiencias que le permite al niño explorar sobre sí mismo, los otros y el mundo que le rodea, desarrollando en él capacidades que le ayudará a subsistir en su vida futura.
5. Al utilizar el juego en el nivel de preescolar, es con el fin de complementar y ampliar los conocimientos que ya se han adquirido, contribuyendo a que el escolar se prepare con una -- mentalidad creativa y natural.

6. En el juego, el niño se desenvuelve naturalmente, lo que permite a la educadora, observar al niño y diagnosticar el problema o proceso interno que atraviesa el niño internamente, ocupándose por canalizar los problemas.

Estos elementos hacen reconsiderar la importancia que tiene para la educadora al tener al juego como una actividad predominante en el niño, que son ellos quienes juegan más que los adultos, las manifestaciones conductuales ofrecen al educador el mejor medio para conocer al niño, que a través del juego, esa espontaneidad le ofrece la oportunidad de orientar su labor educativa, que le permita al niño desarrollarse y moldear su personalidad.

#### B) EL JUEGO COMO PRIMER MODELO DE SENSIBILIDAD EN EL NIÑO.

El proceso formativo del niño no se encuentra circunscrito a la influencia de la institución escolar, por el contrario, el nacimiento del niño marca el proceso formativo desde el núcleo familiar y se prolonga dentro de su comunidad; la escuela desde esta perspectiva sólo cubre un espacio en la vida infantil.

El primer contacto que tiene el niño con el medio que le rodea es la familia, es por esto que los padres influyen en el comportamiento del niño, y a la vez por su grado de comprensión en

sus sentimientos y en sus reacciones. La educadora del Jardín - de Niños debe tener conocimiento del entorno familiar en que se desenvuelve el niño, éste es la base para planear y sistematizar los aspectos más relevantes para la formación del niño.

La educación del niño no es una función que concierne solamente al medio familiar, lo es también de la educadora, cuando - el padre deposita a su hijo en la escuela. La educación del niño en el medio familiar, es la suma de las aportaciones humanas de quienes le rodean, le inducen a identificarse con los demás - para integrarse en el grupo, las acciones del niño repercutirán en la sensibilidad del mismo, como: las acciones de lo que ocurre en la sociedad, los que le enseñan a jugar, que en este caso son los padres, pues son ellos quienes con amor y cariño le dan toda clase de explicaciones aunque aún no las comprenda, porque jugando hacemos como si nos asustásemos o nos enfadásemos, o - bien, jugando buscamos su complicidad con un gesto, una señal - de ternura y de entendimiento mutuo; qué felicidad cuando nuestras miradas se encuentran, pues jugando le enseñamos a descubrir que tiene todo un sinfín de oportunidades en la vida, en - la que irá recibiendo noticias sobre sí mismo, sintiendo, actuando, experimentando, creando su propia identidad; entonces se debe permitir que los niños juegen, utilizando todos sus sentidos, para desarrollarse normalmente, la precoz sensibilidad del niño exige un clima familiar. Los niños sin familia o cuyos padres - están separados sufren seriamente en su sensibilidad, y su desa-

rrollo ulterior se resiente por ello, siendo éste reflejado en sus juegos.

"El papel de los padres en el desarrollo del niño es tan importante, porque la sensibilidad del niño está ligado a ellos, y a través de los padres a la sociedad".(13) De esta forma el niño empieza a imitar e identificarse inconscientemente de la actitud de los padres, considerando que paso a paso, en el desarrollo del niño, éste aprende a través de sus juegos, se necesita que no haya un abismo entre niño y adulto, porque a través del juego se comunican, imita lo que ve, escucha, observa, huele, tienta, dando la clave al adulto para apreciar el ritmo de desarrollo que va alcanzando el niño, porque en la sencillez de sus juegos expresa la sensibilidad de su ser interior y aprende a apropiarse de características de personalidad de los que son para él modelos de identidad.

En cada hogar, en cada escuela, deben ser capaces de proporcionar al niño un ambiente de confianza y estabilidad emocional, porque a través de la actividad lúdica afirma su personalidad.

---

(13) Georges Mauco. Educación de la sensibilidad en el niño. 2da. edición, Madrid. Aguilar, 1962, p. 14

### C) LA FUNCION DEL JUEGO.

La función del juego nos manifiesta que "el niño representa a través de sus juegos, papeles o roles que necesitan satisfacerse, ya sean necesidades afectivas, intelectuales o de expresión", (14) que a través de su lenguaje, estará en posibilidades de reconstruir sus acciones pasadas y anticipar sus acciones futuras, posibilitando acciones con razonamiento propio.

En el ejercicio del juego se desarrollan recuerdos, experiencias íntimas y personales, intentando imitar la realidad a partir de la imagen o esquema mental que posee el niño en su interior, - dándose una y otra vez la oportunidad de expresar su nivel de comprensión, creatividad que le permitirá estructurar su pensamiento.

El juego es, primero que todo, simple asimilación, es decir, la aplicación de la experiencia pasada a la presente, tal es en sus comienzos que el juego es complemento de la imitación.

La imitación se convierte posteriormente en una especie de hiperadaptación por acomodación que expresado en otras palabras: LA ACOMODACION ES EL AJUSTAMIENTO DE ESA EXPERIENCIA PASADA PARA TOMAR CONSIDERACION DE LA PRESENTE.

---

(14) Cit. por SEP. "Características del niño durante el período preoperatorio", en el Programa de Educación Preescolar. México, SEP, 1981, p. 25

La imitación y el juego se conjugan en el nivel de la representación, es decir, LA CAPACIDAD DE EVOCAR POR MEDIO DE UN SIGNO O IMAGEN EL OBJETO AUSENTE O LA ACCION AUN NO REALIZADA.

La función del juego en el niño de preescolar es importante, porque es capaz de actuar sobre las cosas con una intencionalidad, transformándola en juego cuando el fenómeno nuevo es comprendido por el niño.

El juego le permite restaurar su equilibrio, porque transforma su acción en reflexión de sus necesidades y deseos. Por ejemplo: si el niño juega a representar los papeles de los servidores públicos, 'El tránsito', que trabaja para evitar problemas de circulación y vialidad, orientando a los adultos de no exponer la vida propia y de los otros, sin embargo, el niño no sabe de él -- por qué el adulto debe hacer caso a todos los señalamientos viales, teniendo el niño que darse una explicación a su nivel, sin llegar a la comprensión, quedando solo en un entendimiento obligado.

El escolar, con la guía de sus compañeros y de su educador, comprende a través de la acción del juego que el violar estas -- leyes de tránsito, pueden provocar accidentes en las que pueden ocasionar grandes pérdidas como la vida misma, sólo, hasta entonces, es el niño quien comprende, juega y simula un accidente, -- realizando todas las acciones de rescate, restituyendo el equili-

brio entre lo que debe hacer y lo que le han obligado a hacer. El juego es una asimilación de lo real al yo, y el pensamiento es su instrumento; desde este punto de vista puede observarse que si una experiencia ha de tener un significado para el niño, éste es capaz de acoplar la experiencia a su modelo mental teniendo significación en la medida en que es asimilada.

La función del juego consiste en expresar los valores que dan paso a la estructuración de sus esquemas mentales.

#### D) EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.

El ludismo en el desarrollo del niño está relacionado a los estímulos, inclinaciones, incentivos, la sucesiva maduración de necesidades por satisfacer, sufriendo cambios a medida que progresa de un estadio o etapa de desarrollo a otro (las cuales se explicarán en el capítulo siguiente).

Todo juego en sí encierra una situación imaginaria que conlleva juegos con reglas, de acuerdo al desarrollo del niño, por ejemplo: si el niño juega a que es el papá, el niño representa el papel de padre en la que debe comportarse como tal, llevando implícitas ciertas reglas para el desarrollo de su actividad lúdica.

La actividad lúdica tiene significado en el juego, por ejemplo: el niño ve una pelota, pero actúa jugando con una bola de papel sin que tenga una pelota, alcanzando una condición de poder actuar independientemente de lo que ve o tiene.

La acción en una situación imaginaria enseña al niño a guiar su conducta no sólo a través de la percepción sino también por el significado de dicha situación, mostrando que en el juego el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas. La acción está determinada por las ideas, no por los objetos en sí mismo. Las acciones están consideradas como prioridad en el proceso de aprendizaje en el niño.

Durante el juego el niño preescolar utiliza espontáneamente la capacidad de separar el significado de un objeto accediendo a una definición funcional de los conceptos u objetos, y las palabras se convierten en partes integrantes de una cosa.

El mayor autocontrol de que el niño es capaz de accionar se produce en el juego, en él, el infante es capaz de renunciar a lo que quiere acatar las sanciones que se derivan del juego.

Respetar las reglas del juego es una fuente de placer. La regla vence porque es el impulso más fuerte; una regla de auto-limitación y auto-determinación brinda al niño una forma de

deseo, porque le enseña a desear, relacionando sus deseos a un yo ficticio, a su papel en el juego y sus reglas, de este modo se realizan en el juego los mayores logros del niño.

El juego es un factor básico en el desarrollo del niño, avanzando a través de la actividad lúdica conduce a determinar la evolución del niño, porque cuando juega es totalmente libre de determinar sus propias acciones, siendo un medio para desarrollar el pensamiento.

El niño de preescolar juega sin separar la situación imaginaria de la real porque sabe que está jugando, por ejemplo, a los medios de transporte, imitándolos, copiándolos, pero no se olvida de que está en una sesión escolar.

La esencia del ludismo es la relación que se crea entre el campo, el significado y el campo visual, entre situaciones imaginarias que sólo existen en el pensamiento y situaciones reales.

Como resultado, el niño que juega con un juguete revive todos sus placeres o conflictos, pero resolviéndolos, compensando y completando la realidad mediante la ficción.

El juego en el desarrollo del niño es una vía de relación y expresión, trascendiendo en el niño la acción para la construcción del pensamiento.

## CAPITULO II

### EL NIÑO PREESCOLAR

Es conveniente que padres y educadores conozcan las particularidades y las etapas de desarrollo del niño, sin este conocimiento ninguna acción educativa puede ser eficaz.

Es frecuente comprobar un desconocimiento del niño ignorándose aún que los cuatro o cinco primeros años de la existencia son decisivos para su desarrollo, porque el infante se pone en contacto con el mundo externo, se entrelazan los primeros vínculos entre el niño, seres y objetos que le rodean.

Es por esto que al niño se le necesita conocer, por ser con el que se va a convivir, siendo de esta manera más sencilla la realización de la educadora en el ámbito educativo de preescolar, pues ella apoya a ese niño que inicia su vida para lograr que -- ese comienzo sea firme y valioso.

#### A) CARACTERISTICAS DEL NIÑO PREESCOLAR.

Wallon considera al niño como "una unidad bio-psico-social"(1),

---

(1) Cit. por SEP. "Aspectos del desarrollo integral", en Desarrollo del niño en el nivel preescolar. México, SEP, 1992, p. 7

que le permite interactuar en el medio ambiente que le rodea, - confiriéndolo la categoría de unidad, es decir, que lo hace diferente.

La relación del niño con su medio es muy variante, pues influye la edad, los cambios del entorno, sus actividades, etc., - por lo que cada niño es un ser único.

Las características biológicas son determinadas en base a - la herencia genética con que se es concebido, entre ellas; apariencia física, enfermedades, etc.

Las características psicológicas están en relación estrecha con la relación materno-infantil, el ambiente familiar, acceso a la cultura y todo aquello que conforma su personalidad.

El aspecto social se recibe de la herencia socio-cultural, las influencias socio-económicas, nivel educacional y el momento histórico en que se está viviendo.

Todas estas características, influencias y relaciones que - recibe cada niño, lo hacen diferente, respondiendo el niño a las particularidades de quien está al frente de él.

En este sentido, el niño de edad preescolar, el aspecto - afectivo-social adquiere una especial relevancia porque establece

con otros sujetos y objetos relaciones significativas, estructurando sus procesos psicológicos que determinan su forma de percibir, conocer y actuar frente al mundo.

La adquisición de la seguridad está relacionada con los logros que va obteniendo el niño; estos logros son los que posibilitan su independencia.

La vida del niño es un complejo de tejido de relaciones, -- pensamientos, saberes, haceres, sentimientos, emociones, estados de ánimo, afectos, etc., que entremezclados facilitarán el acceso a la construcción de esquemas mentales.

La psicomotricidad manifiesta la actividad interna de su pensamiento y afectividad mediante la participación corporal. La acción física o motriz lo lleva a tener nuevas experiencias con el mundo, en las cuales el cuerpo es el intermediario entre lo que la persona percibe y entre lo que expresa como resultado de sus vivencias. La psicomotricidad es la que permite que el niño descubra sus habilidades, desarrolle su inteligencia, afectividad y sociabilidad. Un aspecto importante de ella es la -- construcción del esquema corporal que consiste en la capacidad que tiene el individuo para estructurar una imagen interior de sí mismo. Lo que implica que el solo hecho de conocer y emplear su cuerpo para el movimiento refleja sus ideas, es decir, la interiorización que el niño hace de todas las experiencias obteni

das y las relaciones que establece con el medio.

Conforme integra su esquema corporal, también estructura su orientación espacio-temporal, porque las circunstancias le brindan una experiencia de apropiación del espacio físico y de los objetos que en él se encuentran, esta estructuración comienza -- por la vía corporal y las sensaciones obtenidas a través de la acción.

Las operaciones lógico-matemáticas antes de ser una actividad puramente intelectual, requieren en el preescolar de la -- construcción de estructuras internas y del manejo de ciertas nociones que son, ante todo, producto de la acción y relación con objetos y sujetos que el niño ejerce en el mundo, y que a partir de una reflexión le permiten adquirir nociones fundamentales para posteriormente llegar al concepto del número.

Otro aspecto importante es el desarrollo del lenguaje, éste implica la expresión verbal y la transcripción e interpretación de símbolos. A través del lenguaje se posibilita la comunicación y el intercambio de ideas, sentimientos y emociones.

Con esta clase de expresiones, el niño manifiesta necesidades no sólo biológicas sino también afectivas. Mediante el lenguaje el niño percibe y conoce los estados de ánimo o disposición de las personas que lo rodean, establece sus primeras interacciones

y le permite adquirir y dar significaciones más precisas a lo -- que escucha, dice, escribe y lee.

Para que el niño pase por este proceso abstracto de construcción de un sistema de comunicación verbal, primero estableció un sistema de interrelación psicomotriz que también incluye la socio-afectividad.

Para el niño de preescolar es también importante la lengua escrita, lo que implica un largo proceso de representación de -- sus vivencias a través de sus propios medios (dibujo, modelado, etc.), hasta ir descubriendo las grafías convencionalmente establecidas, reconstruir el sistema de reglas de la lecto-escritura, los elementos que lo forman, para más tarde valerse de éste para comunicarse y a la vez entender a los demás a través de este -- medio.

La creatividad es otro de los aspectos importantes del desarrollo, la cual hace alusión a la realización de una obra nueva, manifestando su existencia, produciendo nuevos elementos -- surgidos de su imaginación y habilidad para relacionarse y transformar el medio ambiente.

Mediante la lengua, se reflejan aspectos del temperamento: rasgos, valores, actitudes, motivaciones, la percepción que -- tiene del mundo, así como la influencia que ejercen sobre él -

las condiciones sociales y culturales en que se desenvuelve.

La creatividad tiene que ver con la necesidad de comunicar lo que sucede en el niño, este proceso permite encontrar solución a diversas dificultades que se le presenten, ya que en algunas ocasiones el niño reacciona ante ciertos problemas buscando nuevas opciones, creando sus propios medios de solución.

En el niño preescolar es posible observar que la creatividad se manifiesta en primera instancia por la vía de su propio cuerpo, pues tiene un dominio amplio de sus habilidades físicas, puede expresar infinidad de ideas y sentimientos por medio del juego corporal; igualmente manifiesta un placer en el hecho de 'ponerse a prueba' al ejecutar nuevos movimientos, al realizar proezas físicas y experimentar el intercambio de experiencias con sus compañeros. Al niño le agrada hacer juegos de palabras.

El niño goza modificando la distribución del mobiliario y creando espacios en donde se pueda introducir para hacer más real su juego; igualmente encuentra mayor interés en el desarrollo de ciertos contenidos cuando puede cambiar lo real por lo imaginario, haciendo uso de pequeños objetos y materiales con los que se pueda disfrazar y expresar su sentir con respecto de una situación; todo esto permite incrementar su expresión y su creatividad.

## B) EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.

El juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en el preescolar.

En el niño la importancia del juego radica en el hecho de que constituye una de sus actividades principales, debido a que por medio de él reproduce las acciones que vive cotidianamente. Ocupa largos períodos de tiempo en el juego, éste le permite - elaborar internamente todas aquellas emociones y experiencias - que despierta su interacción con el medio exterior.

El juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento, sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones - que establece con otras personas, con su entorno espacio-tiempo, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento.

A través del juego el preescolar comienza a entender que su participación en ciertas actividades le impone el cumplimiento - de ciertos deberes, pero paralelamente le otorga una serie de - derechos.

El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a los que lo comparten. A través de él se -- aprende a acordar acciones, a interrelacionarse a formar un sentimiento colectivo y elevar la autoconsciencia del niño, la capacidad de seguir al grupo, de compartir sentimientos, ideas y todo esto ayuda a formar el sentido social.

Las actividades lúdicas "permiten al niño familiarizarse con las actividades que percibe a su alrededor e interrelacionarse con el adulto".(2) Las relaciones reales con sus compañeros le enseñan a comportarse en diferentes situaciones, conocer diversas exigencias grupales y elegir entre diferentes conductas, dependiendo de las características individuales.

En esta etapa "el juego es esencialmente simbólico", (3) lo cual es importante para su desarrollo psíquico, porque durante éste el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, la cual constituye una adquisición que asegura en el futuro dominio de los significantes sociales y por ende, la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas así como de estructurar el pensamiento.

---

(2) Cit. por SEP. "Aspectos del desarrollo integral", en Desarrollo del niño en el nivel preescolar. México, Ed. Fernández, 1992, p. 17

(3) Ib. p. 17

Mediante el juego el niño va formando una percepción clasificadora y modifica el contenido de su intelecto; en este proceso pasa de la manipulación del objeto al pensamiento con representaciones, constituyendo la acción lúdica, la base para pasar a las acciones mentales.

La actividad del juego "influye en el desarrollo del lenguaje", (4) pues existe capacidad de comunicación verbal y no verbal, tanto para expresar sus deseos y sentimientos como para comprender los de sus compañeros.

Las actividades que la educadora sugiere al niño, por lo general tienen una tendencia lúdica. La razón es que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en las diversas situaciones educativas propuestas. El resultado es que el niño preescolar participa de manera íntegra y por consecuencia favorece los diversos aspectos de su desarrollo.

El objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, - la cual afortunadamente también le lleva al desarrollo de sus - aspectos afectivo-sociales, psicomotores, creativos, de comuni-

---

(4) Id.

cación y pensamiento, logrando desarrollarse íntegramente.

El reto para las educadoras consiste en estudiar y planear con detenimiento el tiempo que el niño pasa en la escuela, de forma que pueda integrarse en este lapso juegos con finalidades educativas, pero también juegos exclusivamente de diversión, juegos con objetos o sin ellos, juegos para reír, para convivir con los compañeros encontrando únicamente la satisfacción.

El niño que no conozca un juego no es un factor determinante para que se aisle, sino por el contrario, puede ser la oportunidad para sociabilizarse. El elemento vital no es someterlo al juego, sino conducirlo, invitarlo y convencerlo, siendo lo mejor para integrarse al grupo; pues lo esencial del juego no es juntarse con otro niño y jugar, sino de que adquiera la madurez necesaria para desenvolverse en cualquier ámbito, siendo él quien tome la iniciativa para relacionarse.

A través de la acción lúdica, el niño elabora aquellas emociones y experiencias que despiertan su interacción con el medio exterior, provocando aspectos participativos, sentimientos colectivos y elevación de la autoconsciencia del niño. Esto forma -- parte de su adaptación al medio que lo circunda.

### C) LA FUNCION SIMBOLICA EN EL NIÑO.

Al inicio del período preoperatorio aparece la función simbólica o capacidad representativa como un factor determinante para la evolución del pensamiento. Esta función consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, etc., en ausencia de ellos.

La capacidad representativa se manifiesta en diferentes expresiones de su conducta que implica la evocación de un objeto. Tales conductas están sustentadas por estructuras del pensamiento que se van construyendo paulatinamente e incorporando a otras más complejas para expresarse en formas más elaboradas de conocimiento.

Se pueden distinguir claramente como expresiones de esta capacidad representativa la imitación en ausencia de un modelo, el **Juego simbólico** o juego de ficción, en el cual "el niño representa papeles que satisfacen las necesidades afectivas e -- intelectuales de su yo, la expresión gráfica, la imagen mental y el lenguaje" (5) que le permite un intercambio y comunicación continua con los demás, así como la posibilidad de reconstruir sus acciones pasadas y anticipar sus acciones futuras. Estas -

---

(5) Cit. por SEP. "función simbólica", en Programa de Educación Preescolar. México, Ed. Fernández, 1992. p. 25

nuevas posibilidades permiten al niño ir socializando las acciones que realiza.

A lo largo del período preoperatorio, la función simbólica se desarrolla desde el nivel del símbolo hasta el nivel del signo.

Los símbolos son signos individuales elaborados por el mismo niño sin ayuda de los demás, y generalmente son comprendidos sólo por el mismo niño ya que se refieren a recuerdos y experiencias íntimas y personales. Los signos, a diferencia de los símbolos son altamente socializados y no individuales; están compuestos de significantes arbitrarios en sentido de que no existe ninguna relación con el significado y son establecidos convencionalmente según la sociedad y la cultura.

Una de las formas en que se manifiestan los símbolos es a través del dibujo, por medio del cual el niño intenta imitar la realidad a partir de una imagen mental formada por lo que sabe del objeto hasta poder representar lo que ve del mismo, esto es, incorporando progresivamente aspectos objetivos de la realidad. Esta expresión gráfica puede considerarse, a su vez, como una forma de retroalimentar la función simbólica.

Otra de las manifestaciones del manejo de símbolos individuales se da en el juego simbólico, " la actividad que el niño

realiza al representar diferentes papeles viene a ser la asimilación de situaciones reales a su yo".(6) Este tipo de juego desde el punto de vista emocional significa para el niño un espacio propio en donde los hechos de la vida real que aún no puede entender y que lo obligan en muchas ocasiones a una adaptación obligada, son transformados en función de sus necesidades afectivas, de sus deseos, de aquéllo que restituye su equilibrio emocional e incluso intelectual.

El juego simbólico es una de las expresiones más notables y características de la actividad del niño en este período. En forma casi permanente se le ve jugar a que es el papá, la maestra, el perro, etc. Sus miedos, deseos, dudas y conflictos aparecen en los símbolos que utiliza durante el juego y éstos nos hablan de su mundo afectivo y de los progresos del pensamiento.

Progresivamente, el niño va llegando a la construcción de signos, cuyo máximo exponente es el lenguaje oral y escrito, tal y como lo utilizan los adultos.

El conocimiento y la comprensión que los adultos tengan -- acerca de estas características y el papel que asuman frente a esta actividad del niño vienen a ser factores decisivos en su --

---

(6) SEP. Op. cit. p. 28

desarrollo afectivo, social e intelectual.

Paulatinamente, a través de las experiencias y el conocimiento que va adquiriendo de la realidad que lo rodea, el niño va incorporando en su representación el manejo de símbolos más socializados (signos) los que se expresan en sus juegos, además, en el lenguaje que maneja y en sus expresiones corporales.

En general, en el desarrollo de sus actividades el niño utiliza distintas formas de representación. Sin embargo, es responsabilidad de la educadora en el Jardín de Niños favorecer en forma más sistematizada este aspecto de su desarrollo.

**CAPITULO III**  
**EL JUEGO Y SU VINCULACION CON EL PROGRAMA DE**  
**EDUCACION PREESCOLAR**

A través del juego se promueve la ejecución de acciones corporales que incrementan el desarrollo de las habilidades motoras que no sólo tienen un alcance biológico, funcional y físico, sino que permite al educando adquirir seguridad emocional y encontrar diversas modalidades de expresión e interacción con el medio.

Debido a ello, se sugiere que se favorezca el juego simbólico y la representación como parte de una trayectoria que el niño preescolar realiza espontáneamente.

Dentro del nivel educativo, la educación preescolar está encaminada a proteger y promover la evolución del niño, siendo una institución formadora de hábitos, actitudes que le ayudarán a integrarse e interactuar en el medio en que se desenvuelva, además de inspirar en los niños los valores de identidad nacional, democracia, justicia, independencia y convivencia como una expresión social tendiente al bien común.

Para dar cumplimiento al objetivo de educación preescolar: ' Lograr el desarrollo armónico e integral del ser humano ', se

han elaborado programas educativos acordes a las necesidades del niño. El cual se da a conocer a las educadoras para valerse de ellos como una estrategia metodológica que permita estructurar su labor educativa de estimulación del desarrollo madurativo.

#### A) OBJETIVOS DEL JUEGO.

Para comprender la influencia que tiene el juego en el proceso integral de desarrollo, se sugiere que se favorezca el juego simbólico y la representación como parte de una trayectoria que el niño preescolar realiza espontáneamente.

Para ello es necesario plantear objetivos de desarrollo para encauzar nuestra labor en función de cada área de desarrollo del niño.

#### **Objetivos del juego en función del desarrollo afectivo-social:**

- Que a través del juego el niño desarrolle su autonomía dentro del respeto mutuo entre él y los demás, para que pueda adquirir una estabilidad emocional y que le permita esta estabilidad tener seguridad y confianza al expresar sus ideas, afectos, así como también el trabajo en equipo.

**Objetivos del juego en función del desarrollo cognoscitivo:**

- Que el niño desarrolle su autonomía, al ser él mismo quien -- elabore sus propios esquemas, lo que le permitirá consolidar -- su función simbólica, estructurando progresivamente el tiempo, el espacio que en forma consecutiva le permita alcanzar bases de aprendizaje para la lecto-escritura y las matemáticas.

**Objetivos del juego en función del desarrollo psicomotor:**

- Que a través del juego logre alcanzar control y coordinación de sus movimientos para que pueda desplazarse ejecutando o -- realizando movimientos más firmes y precisos.

Estos objetivos implican propiciar las acciones del niño -- sobre los objetos y su cuerpo, animándolo a que se exprese en -- diferentes ámbitos; alentando su creatividad, iniciativa y curiosidad; procurando que se desenvuelva en un ambiente de seguridad, confianza, libertad y espontaneidad.

La curiosidad y el interés como características del niño, son generadores de su actividad manifiesta a través del juego y que éstas se diviertan en la medida en que haya verdaderamente un interés para que pueda hacer las relaciones convenientes para centrar su pensamiento, porque puede estar interesado en -- clasificar, ordenar, etc., que dentro de su motivación se puede utilizar ese interés para que construya su pensamiento, evitando que el educador cometa el error de ser pasivo y verbalizador.

## B) EL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

Este permite que el niño se exprese y aflore esa espontaneidad creativa. Cuando la educadora permite al niño expresarse y sugerir, se dice que ha iniciado una **Situación pedagógica**, nombrándosele a este trabajo 'Proyecto', en el que se propone que los niños trabajen en forma libre, orientando la situación educativa los niños y la educadora. Por lo que no se proponen actividades a realizar, sino orientaciones que guíen el contenido de aprendizaje en función de que el tema realmente sea de interés para el niño, ya que la labor de la educadora es partir de lo que el niño conoce; dentro de los lineamientos de respeto, propiciando la autonomía, el pensamiento creativo; favoreciendo acciones encaminadas a la madurez del desarrollo del niño.

Si bien es cierto que el proceso educativo está en función del interés del niño, no se deben perder las sugerencias de los contenidos que se proponen. Por ejemplo, cuando la educadora percibe que después de un tiempo de juego el niño menciona: personajes, acompaña sus movimientos o utiliza materiales dándoles una caracterización o un nombre, es probable que el juego simbólico se esté iniciando, entonces es conveniente sugerir y proporcionar a los niños materiales para que a través de la acción lúdica se da la situación de aprendizaje.

"Después de que los niños han vivido el juego simbólico, se observa que comienzan a jugar casi en silencio y que comienza a buscar otra cosa que hacer"; (1) es preciso hacer una recapitulación que les permita comprender las acciones realizadas.

Las situaciones didácticas que el programa de educación -- preescolar plantea, pueden ser planeadas con el grupo, organizadas conforme a algunas propuestas de los niños y realizadas durante un tiempo proporcional a los requerimientos de cada una de las actividades sugeridas, hasta completar el proyecto en conjunto.

Como ya se mencionó anteriormente, todas estas actividades deben realizarse dentro de los principios de respeto a la expresividad espontánea del niño, debido a que los propósitos de educación son: favorecer su autonomía, seguridad, comunicación y -- creatividad.

En relación a los principios de expresividad espontánea, es preciso hacer referencia a las dos fases subsecuentes que harán su aparición como parte de un proceso natural: la primera impulsiva-destructiva, y la segunda, de organización-reconstrucción.

---

(1) Cit. por SEP. "Aspectos metodológicos", en Actividades psicomotrices en el Jardín de Niños. México, SEP. 1991, p. 30

El conocimiento de estas fases ayuda a comprender con mayor profundidad al niño, a aceptar sus producciones y tenerle con --fianza, así como a perder el miedo al caos, al desorden, a la --rebelión que en apariencia se despierta cuando dejamos al niño --crear libremente, a descubrir su manera particular de apropiarse del espacio y de los objetivos que tiene a su alcance.

"La primera fase impulsiva-destructiva"(2) -dentro del juego--lo lleva a liberar tensiones, le permite relacionarse con su --acción motora, gritar, buscar sus límites corporales y expresarse dentro del espacio.

Al realizar proezas, desarrolla sus habilidades más intensamente, en la medida en que los recursos materiales y la actitud --de la educadora se lo permiten.

Es posible que en un principio se susciten reacciones impulsivas por parte de algunos niños que puedan poner en peligro su integridad física o la de los demás; la labor de la educadora --será la de ayudar al niño a centrarse y a inhibir dichas actitudes sugiriendo orden, la espera de un turno, etc., para preparar al niño a acceder a la siguiente fase.

---

(2) Cit. por SEP. op. cit. p. 31

Cada niño sabe lo que busca, lo que desea experimentar; explora, imita y prueba nuevas maneras de hacer. A veces basta -- con señalar las proezas de sus compañeros para que los demás intenten realizarlas.

El niño aparentemente destruye, pero si se le permite vivir estos momentos, se observará cómo poco a poco accede a una "segunda fase de organización-reconstrucción".(3)

Una vez que se manifestó impulsivamente, organiza sus producciones, reacomoda el material, los objetos pequeños, para reestructurar su acción; ordena, apila, reacomoda espontáneamente, asocia sus movimientos con sus recuerdos, su imaginativa los enlaza mediante sonidos, frases o gestos, apareciendo el juego simbólico espontáneo, es entonces cuando la educadora debe estar atenta a este proceso para rescatar esas producciones del niño y ayudarle a contextualizarlas organizando el material, proporcionándole pequeños objetos que intensifiquen esta situación.

Es preciso delimitar los espacios para jugar, para que a partir de aquí se efectúe el juego simbólico, lo cual se facilita realizando construcciones, tales como una casa, una alberca, un coche, etc., que son opciones que permiten esta diferenciación.

---

(3) Cit. por SEP. op. cit. p. 33

En este espacio, la utilización de cajas grandes, cojines cúbicos de hule, telas, se prestan para rescatar el juego simbólico.

Al haberse realizado las dos fases anteriores, el niño pasa de la actividad motriz simple a la actividad del juego. Es en este momento cuando la educadora debe observar lo que manifiesta cada niño mediante su actividad lúdica a través de su cuerpo, - palabras o gestos, ya que está haciendo referencia a lo que verdaderamente le interesa o le preocupa y que podría retomar la -- educadora para profundizar sobre ellos. Por ejemplo, si los niños juegan a ser pescadores y simulan que han pescado un gran -- pez, la educadora puede pedirles que dibujen o modelen un pez, y se les pueda decir que existen una gran variedad de peces, que son comestibles, sus diferentes formas de preparación para comér selos, la forma en que se reproducen y comenzar de esta forma - una nueva situación o proyecto.

Se necesita hacer hincapié en que la vía de acceso para despertar la imaginación del niño, conocer sus emociones y el nivel de simbolización de las mismas es utilizando la motivación que el niño posee en ese momento y el interés por participar.

La situación didáctica será más factible si se parte de la observación del juego libre de los niños, que por las características de su edad, ellos se expresan más fácilmente.

En la realización del proyecto, se efectúa la estrategia de conducir el juego espontáneo a la apertura, a la comunicación, - marcando las relaciones que se establecen con el espacio, los -- objetos y personas; siendo el niño quien marque el ritmo de su ejecución para proseguir en la sugerencia de cada momento de -- trabajo.

Toda planeación llevada a efecto, necesita invariablemente tener un objetivo claro y sus resultados sean encauzados para - beneficio de todos, lo que se hace implícito de realizar valoraciones que le permitan **obtener información de cómo va el desarrollo de las acciones educativas, cuáles juegos y actividades tuvieron resultados más satisfactorios, cuáles fracasaron para no volverlos a repetir, o bien, intentar de desarrollarlos de otras maneras, cuál estuvo más interesante, aquél en el que se mostraron más participativos y estimulados.**

El carácter evaluativo de los juegos es cualitativo, porque no implica medir cuantificadamente rasgos o conductas, sino una descripción e interpretación de las situaciones dadas.

Esta evaluación se convierte en retroalimentación, porque al obtener información y reorientar la labor, rectificando acciones, se obtienen logros, se implementan acciones subsecuentes, - etc.

La evaluación se realiza en forma conjunta con los niños, - así como está especificado en el Programa de Educación Preescolar y el recurso para observar el proceso del niño será la observación.

"La técnica de observación es un procedimiento que dirige la atención hacia los hechos de la realidad", (4) encontrándose el - sentido de lo observado, realizando enlaces entre situaciones y acciones, siendo ésta directa y continúa; para tal efecto es conveniente llevar una libreta de anotaciones para escribir las si - tuaciones, reacciones significativas, etc., ya que a través de - la observación sobre el juego de los niños se puede observar en - sus manifestaciones tal cual son, y se deja entrever su verdadera forma de ser, pensar, actuar y sentir.

La evaluación que se realiza, necesita contener ciertos factores que puedan soportar una supervisión pedagógica (5), los cua - les son:

**Confiabilidad:**

El educador debe asegurarse que el hecho observado no es el resul - tado de una circunstancia causal o fortuita, será entonces una -- expresión verdadera, un rasgo típico de la conducta del niño.

---

(4) Cit. por SEP. "Técnica de Observación", en la Guía de observación para la detección de alteraciones en el desarrollo. México, 1991, p. 9

(5) SEP. op. cit. p. 9

**Validez:**

La observación será tanto más válida cuanto más encuadrada esté dentro de una situación en la que el niño tenga oportunidad de manifestar la conducta que se desea observar.

**Precisión;**

La precisión de la observación implica que ésta se dirija al hecho significativo, aislándolo de todas aquellas circunstancias sin importancia, frente a la conducta que se desea observar.

**Objetividad:**

Requiere del registro de la circunstancia: emitiendo juicios - apreciativos, ya sea describiéndola o anotando la observación apreciada, esto contribuye en buena medida al logro de la objetividad.

**Tiempo:**

Este deberá realizarse en el registro tan pronto como sea posible, ya que es un hecho que la memoria deja de ser fiel a medida que transcurre el tiempo y además es selectiva, lo que tiende a olvidar lo que no es del agrado.

Al considerarse estos factores para registrar las observaciones, arrojarán datos muy precisos acerca del avance del niño.

Otro rasgo positivo que arroja esta observación, es que "al utilizar los factores, pueden detectarse alteraciones en el desarrollo del niño, considerándose como tales si en el lapso de un mes como mínimo su incidencia es continua", (6) entonces se necesitará canalizar al educando, siendo de gran valor el registro efectuado cuyo beneficio será para el bien del niño, de todos los que le rodean y le quieren.

Por ejemplo: cuando se realizan juegos de desplazamiento con materiales que impliquen reglas, órdenes verbales, laberintos, rompecabezas; el niño puede concentrarse y realizar satisfactoriamente la actividad, pero si por el contrario, no se concentra, no coopera, se limita a imitar conductas y se muestra distraído, eso indica que puede tener problemas de concentración, comprensión, que se le dificulta la captación de un mensaje u objeto, o que está atravesando por una crisis de desubicación espacio-temporal, hiperactividad, atención dispersa, inseguridad, etc., que con la ayuda de un orientador o psicólogo pueden ayudar a subsanar dichas alteraciones.

Otro ejemplo: es que si al realizar juegos en la mesa, se observa que al niño le cuesta mucho esfuerzo por mantenerse en un solo lugar, que le falta coordinación psicomotriz para ejecu-

---

(6) SEP. op. cit. p. 11

tar un movimiento, indica que puede ser: o por el exceso de actividad o que no ha alcanzado una maduración psicomotriz.

Otro ejemplo: es que si durante los juegos de órdenes verbales el niño no tolera alguna orden, impidiéndole realizar la acción, asumiendo una actitud amenazante, esta incidencia indica que su actitud irritable puede ser el efecto de un comportamiento de un exceso de emociones negativas, de ansiedades causadas por la separación de las principales personas del hogar que están vinculadas afectivamente con el niño.

La evaluación de los juegos en cuanto a las reacciones manifestadas de los niños, nos arrojan conductas observables que repercuten en el desarrollo del niño, que por mencionar algunas de ellas, son las siguientes:

- . Autoagresión.
- . Problemas de alimentación.
- . Alteración de las percepciones sensoriales.
- . Alteración de las percepciones visuales.
- . Alteración de las percepciones auditivas, etc.
- . Lábil (cambios repentinos en el estado de ánimo sin causa aparente).
- . Onicofagia (costumbre persistente de morderse las uñas).

Teniendo un objetivo claro, como es el de obtener toda la información posible, a través de su actividad lúdica, se podrá

encauzar y guiar el desarrollo del niño, tanto en el ámbito educativo como familiar y de la sociedad.

Los espacios y los materiales propicios para el desarrollo de las actividades, pueden ser adaptados de acuerdo con las características y recursos del medio en que se encuentran, siendo los espacios abiertos, los que poseen mayores ventajas por su amplitud, pero que si se encuentran en un lugar cerrado se deberán cuidar todos los materiales que ahí existen, además, de que realmente se tenga la posibilidad de realizar momentos creativos.

La planeación conjunta entre niños y educadora, de las actividades a realizar en una semana son fuente de reflexión, porque las actividades en general son una fuente muy rica para promover el desarrollo del niño.

Las propuestas de las actividades deben ir en función de completar y ampliar los conocimientos, experiencias, actitudes, hábitos; enfatizando de que no se debe perder de vista, que en la programación se necesita respetar los intereses del niño y su nivel de desarrollo.

"Las sugerencias de los contenidos que se proponen hacen posible que el niño se integre conscientemente al medio en que

se desenvuelve", (7) y en base a esto se proponen que las acciones a través de la actividad lúdica, se de la situación de aprendizaje.

#### SUGERENCIAS DE PROYECTOS/ACCIONES LUDICAS

1. Integración del niño a la escuela.  
Organicemos una convivencia.
2. Conocimiento de sí mismo.  
Juguemos a conocernos a través de cantos y juegos.
3. El vestido.  
Juguemos a la tienda de ropa.
4. La alimentación.  
Juguemos a comprar el mandado, a preparar alimentos, elaborar recetarios, etc.
5. La vivienda.  
Juguemos a la casita, a la bodega de muebles, a los albañiles, etc.

---

(7) SEP. Programa de Educación Preescolar. México, 1991. p. 49-51

6. El trabajo.

Juguemos a trabajar, dramatizando cada oficio o profesión.

7. La salud.

Juguemos al hospital, a realizar simulacros de curaciones.

8. El comercio.

Juguemos al mercado, a la panadería o a cualquier otro comercio que exista en el lugar.

9. Los medios de transporte.

Vámonos de viaje, dramatice el proceso de fabricación de los transportes.

10. Los medios de comunicación.

Juguemos a los comentaristas.

11. Festividades nacionales y tradicionales.

Organicemos fiestas, dramaticemos, ejemplificando a la huesada de posada, etc.

12. La naturaleza.

Juguemos a la venta de plantas, de un vivero, juguemos a imitar el proceso de crecimiento de las plantas.

La utilidad que tiene el juego en la vida del niño es de -- gran significado, por lo que su aplicación en el Jardín de niños es considerado como un recurso educativo muy valioso, porque además es un medio para aprender, para evaluar, para observar y darse cuenta del estado en que se encuentra el niño en su desarrollo madurativo.

En consideración a que la actividad lúdica aplicada en el ámbito educativo, los juegos y sus actividades conllevan un criterio globalizado, es decir, que en forma integrada los niños -- disfrutan el momento, satisfacen sus necesidades e intereses, -- conduciéndose a la construcción de su pensamiento, que reunidos todos estos factores se cumple con el objetivo educativo de globalizar la educación en pro de la transformación del sujeto.

La educadora necesita detener un momento en su planeación, organización e integración de la propuesta educativa o proyecto educativo, porque necesita analizar la perspectiva de que su -- trabajo debe ser globalizador, ya que es necesario que organice sus actividades en función de los contenidos educativos. Los -- juegos abarquen los bloques que le permitirán saber en qué momento sugerir determinada actividad, porque las acciones de las actividades lúdicas siempre estarán relacionadas con los aspectos de su desarrollo; de esta forma surge la necesidad de organizar sus juegos, respondiendo de esta manera a un orden metodológico y organizado que pueda garantizar el objetivo de desarrollo en el niño.

Los bloques en que se pueden dividir las actividades lúdicas son los siguientes:

#### BLOQUE/RUBROS

1. De sensibilidad y expresión artística.  
Música, artes escénicas, artes plásticas, artes gráficas, literatura y artes visuales.
2. De juegos psicomotrices.  
Relacionadas con la estructuración espacial a través de la imagen corporal: sensaciones, percepciones y estructuración del tiempo.
3. En relación con la naturaleza.  
Actividades relacionadas con ecología, salud y ciencia.
4. En relación con el lenguaje.  
Relacionadas con la lengua oral, escritura y lectura.
5. De actividades matemáticas.  
Actividades que implican criterios de cuantificar, medir, clasificar, ordenar, agrupar, nombrar, ubicar, formas, y signos ( como intentos de representación matemática).

En el primer bloque, le permite al niño inventar, expresar, y crear en general, elaborando sus propias ideas y orientando su actividad e interés a lo creativo, a la vez que le permite manipular infinidad de materiales.

En el segundo bloque, le permite al niño descubrir y utilizar las distintas partes de su cuerpo, sus funciones, posibilidades y limitaciones de movimientos; sensaciones, percepciones, formas corporales para expresarse que le ayudará a que domine gradualmente el mismo; la interrelación con otras personas; la estructuración de las nociones de espacio y tiempo, tales como: arriba, abajo, adelante, atrás, etc. La expresión del niño en sus juegos y movimientos libres, favorecerá el desarrollo de la seguridad en sí mismo.

En el siguiente bloque de juegos, en relación con la naturaleza, le permitirán desarrollar una valoración de los seres vivos, en donde se les enseña la importancia de preservar y cuidar la vida en el sentido más amplio, aunado a su instinto nato de curiosidad, fomentando la observación, la búsqueda de respuestas desde un enfoque científico para que sea él mismo quien obtenga sus respuestas e interrelacionándose con el medio ambiente social.

El bloque de juegos relacionados con las matemáticas, le ofrecen la oportunidad de entrar en relación con formas, espacios,

nociones geométricas, procurando alentar y cuantificar cantidades gráficamente, además de que al manipular objetos, el niño pueda captar las cualidades y propiedades de los mismos, advirtiendo las semejanzas y diferencias.

Los juegos que están relacionados con el área del lenguaje, le da la oportunidad de comunicarse, de inventar palabras expresando sus emociones, deseos, necesidades, etc. En este bloque tiene la oportunidad de enriquecer su comprensión y dominio progresivo de la lengua oral y escrita, que le permitirá descubrir la importancia de hacerse entender con otros y con él mismo, asumiendo una actitud de comunicación socializadora, ya sea a través de dibujos, representaciones gráficas, dramatizaciones, mímicas, relato de experiencias, etc.

Al organizar los juegos en bloques, ayuda a guiar a los niños hacia el objetivo educativo que se persigue, porque las actividades lúdicas desde el punto de vista globalizador del desarrollo del niño, facilita nuestra labor como docente.

El tiempo que se le destine al proceso administrativo de la educación se verá reflejado en los resultados que demuestre el niño en la construcción progresiva de nuevas estructuras y nuevas formas de participación en la vida social.

## CONSIDERACIONES GENERALES

Las actividades lúdicas en las situaciones, son formas dinámicas de integrar los contenidos de aprendizaje, que faciliten a la educadora abordar un tema desde una perspectiva significativa para los educandos.

Todas las oportunidades de planear actividades lúdicas son interesantes para el niño, propiciando experiencias conectadas con su realidad, constituyéndose una situación.

La educadora deberá buscar elementos comunes que conecten una situación con otra para dar a las actividades una secuencia natural y lógica para los niños.

El número de situaciones desarrolladas en el año escolar y la extensión o duración de cada una de ellas, dependerá de la riqueza de experiencias que contenga y de la manera de como la educadora las aproveche.

Siempre que se desarrolle una situación, es necesario que las actividades lúdicas que el niño realice sean útiles, para incorporar nuevos conocimientos tanto sociales como naturales, que propicie oportunidades para que vaya estructurando progresivamente sus esquemas.

Cada situación se iniciará con actividades que sirvan de -- enlace con la anterior para organizar una nueva situación.

Después de una actividad conviene llevar a cabo una discusión grupal para planificar el trabajo, retroalimentar, porque -- al referir, narrar, ilustrar, etc., estimula la reflexión, dando paso a las respuestas que hace el niño, guiándolo a la creatividad, expresión de sentimientos, aceptación de expresiones, valorando positivamente la participación de cada uno de los niños.

Esta comunicación incita a los niños a establecer relaciones interpersonales, a participar activamente dentro del grupo y a comprender el valor de la cooperación como medio para alcanzar una finalidad común.

La educadora no debe perder de vista el proceso individual de desarrollar de todos y cada uno de los niños, porque el hecho de que las actividades las realice el niño, no implica que el -- papel de la educadora se restrinja al de espectadora, por el contrario, su intervención, es guiar, promover, orientar y coordinar el proceso educativo, incitando a los niños a descubrir por sí mismos nuevos problemas y a tratar de resolverlos sin que sea ella quien proporcione la solución, sino utilizando preguntas -- apropiadas para tal fin.

Por ejemplo:

¿Qué necesitamos para jugar a los medios de transporte?

¿Qué tendremos que hacer para jugar a la comida?

¿Qué objetos podremos usar para disfrazarnos y jugar a los servidores públicos?, etc.

Asimismo, animándolos a solucionar sus conflictos de manera positiva sin imponer una solución final, permitiendo que sean -- ellos los que propongan alternativas de solución a los cuestionamientos planteados.

Promover la responsabilidad rotativa, procurando que todos los niños participen, para que vayan creando una conciencia de -- responsabilidad, participación, cooperación, autonomía, etc.

La educadora puede aprovechar cualquier oportunidad para -- proponer juegos y actividades interesantes que se relacionen o no con el tema, ya sea como actividades independientes o complementarias, como la educación física, educación para la salud u otra cualquiera.

Para trabajar cualquier situación, se necesita que la educadora se concientice de que en cada momento de su labor, es ella en quien el niño transfiere sus sentimientos más profundos, dándose una relación de cariño y respeto, posibilitando que tanto el niño como la educadora se entreguen y den más de sí, favore --

ciendo el desarrollo, la cooperación, la comunicación, en fin, en el desarrollo de sus facultades y potencialidades que todo ser humano posee, sin olvidar que los padres, también tienen una valiosa intervención, porque la participación activa de los padres en el jardín de niños aportan vivencias significativas para los niños.

Sobre todo, si el padre conoce de las actividades que se practican en el jardín de niños, se evitará que los padres impongan tareas que no resultan adecuadas a los intereses de los niños logrando sólo confundir y cansar al preescolar.

## CONCLUSIONES

Todas las actividades implican en las acciones a desarrollo --llar todos los aspectos del desarrollo de la personalidad, sin embargo, resalta la importancia desde el punto de vista de la actividad lúdica cuando se le considera como un vehículo a través del cual el niño expresa conocimientos, emociones y experiencias que en el acontecer de su vida ha venido interiorizando.

Es así como este tipo de actividades pasa a ser un importante medio de comunicación por parte del niño, que dada la naturaleza de las actividades lúdicas responden a sus intereses.

Un aspecto importante que caracteriza la actividad natural de los niños es el juego. En él se ponen en acción todos los órganos y capacidades. Sin embargo, es importante distinguir en ello dos situaciones:

Una: en que el juego es el placer de la actividad por sí misma.

En la que desde el punto de vista psicogenético hay un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Dos: que podría definirse como juego-trabajo, en la cual el sentido sí es lúdico pero que requiere de un esfuerzo por parte del niño

En estas situaciones, que implican aprendizajes, la relación entre asimilación y acomodación requiere de un equilibrio entre - ambas funciones.

En la organización de las actividades es importante tener - esto en cuenta, ya que la planeación para trabajar sobre los objetivos del programa está implicando el desarrollo de actividades que requieren del esfuerzo del niño, que le presentan problemas por resolver, preguntas que responder, relaciones que establecer, que lo llevan a coordinar otros puntos de vista, por lo cual no se excluye la necesidad de que exista un equilibrio entre ambas situaciones.

Todas las actividades tienen por objeto enriquecer y consolidar la función representativa del niño en el período preoperatorio.

El juego simbólico, que es una expresión totalmente espontánea del niño cuando juega como si fuera el papá, el doctor, el chofer, etc., que comienza por realizar solo, lo practica también durante un juego paralelo, sin un verdadero intercambio -- entre los niños; para avanzar progresivamente hacia un juego - grupal, es decir 'al lado de otros niños' en el cual hay mayor comunicación e intercambio verbal.

De acuerdo con Jean Piaget, el juego se relaciona con capacidades simbólicas en vías de desarrollo, ya que todo desarrollo implica un cambio en las estructuras intelectuales, en la cual los niños prefieren utilizar juegos que entren en su capacidad de comprensión y evitar los que les parecen demasiado sencillos o muy complicados.

Los juegos le permiten desarrollar una gran sensibilidad frente a todo lo que les hace falta a los niños y ser capaces de seleccionar, modificar y/o crear actividades que les ayuden a cumplir sus metas.

Las actividades lúdicas en el Jardín de niños, proporcionan al educando un sinnúmero de experiencias significativas que lo llevan a adquirir madurez emocional, adaptación, autonomía y un mayor desarrollo de todas sus capacidades.

El juego utilizado en preescolar, es el elemento que permite evidenciar todos aquellos procesos internos de maduración y desarrollo.

El juego enriquece su experiencia por medio del contacto con todo aquello que le ofrece el mundo externo, es decir, que desde muy temprana edad el potencial receptivo y expresivo del educando, se procesa el mecanismo de relación y expresión que se establecen en la interacción con los objetos, espacio, tiempo y personas.

El fundamento de las actividades lúdicas utilizadas en el Jardín de Niños, es la concepción de un desarrollo global del niño; proceso en que el movimiento es una vía de relación y expresión con respecto al mundo, siendo esta una manifestación de proceso de autoafirmación y de construcción del pensamiento.

Las acciones lúdicas y sus movimientos realizados, le sirven para interactuar, para relacionarse con mayor intensidad y palpar la amplia gama de formas, para ubicar lo que le llama la atención; con esto se apropia de cada elemento al manipularlo con todo su cuerpo, los destruye y reconstruye física y emocionalmente, organizándolo con placer.

La secuencia iniciada por medio de la acción lúdica, adquiere un sentido profundo cuando el niño refleja por medio de él sus emociones en las que representa por medio del juego simbólico, palabras, construcciones, producciones físicas; la acción pura se incrementa, el niño busca vivir las experiencias con intensidad, aumentando sus habilidades espontáneamente y encuentra sus posibilidades y límites de desarrollo, es así como logra expresarse con mayor seguridad e incrementando su deseo de participar en el ambiente escolar.

Durante el juego, el niño es capaz de plastificar y graficar todo aquéllo que ve y siente, constituyéndose esto en un signo con el cual se consolida el ciclo de desarrollo 'De la ac-

ción a la representación'.

El preescolar ejecuta con muy buena disposición cada una de las acciones lúdicas educativas, que al realizarlas y utilizar - las como medio de expresión, pone un toque creativo en cada una de ellas.

El juego lo conlleva también a la representación, ya que - después del juego simbólico, se dirige a la representación o dramatización de situaciones, utilizando materiales para la elaboración de personajes, posteriormente caracterizándolos. Estas actividades de escenificación, preparación de los roles, diálogos e investigaciones, reflejan la evolución del niño, porque demanda atención y disponibilidad para implicarse con otros, para compartir con ellos sus juegos, los materiales y los espacios.

El niño representa lo que ha vivido, lo que recuerda a través de sus juegos y posteriormente refleja las nociones adquiridas en cada experiencia hasta llegar a la construcción, reconstrucción y generalización del conocimiento.

Es importante para la educadora valerse de estrategias metodológicas que le permitan estructurar su labor educativa de estimulación del desarrollo madurativo del educando, rescatando la importancia que tiene la planeación educativa, la ejecución, la evaluación y dar sentido a la programación de sus actividades en

función del desarrollo del niño rescatando los siguientes momentos:

- La importancia de su actividad lúdica surgida naturalmente de él;
- La aceptación de sus producciones simbólicas espontáneas;
- La realización de actividades lúdicas que lo conduzcan a la síntesis y descentración para, finalmente acceder a la organización de las situaciones didácticas del proyecto educativo - como momentos grupales de comunicación y socialización.

La educadora necesita considerar la responsabilidad que tiene de conocer las características de su grupo, como base para organizar su acción didáctica y promover el desarrollo integral del niño.

Si la educadora parte de que es el niño quien debe construir su pensamiento, que consolide sus coordinaciones psicomotoras, su capacidad socio-afectiva, creatividad y lenguaje permitirá que el niño tenga experiencias a partir de su movilidad, de su actividad lúdica, de las acciones que de ella se originen sobre objetos concretos y la interacción con otros niños durante el juego espontáneo o dirigido.

Tomar en cuenta que la coacción que ejerza el adulto sobre el niño en sus actividades lúdicas será motivo para impedir el desarrollo de autonomía en el niño, por lo que el docente estará encaminado a ejercer su autoridad reflejándose al permitir - que el educando conozca con anterioridad lo que les puede ocurrir ante determinadas acciones que realizan y de qué manera pudieran efectuarlas sin peligro, por lo que el ambiente de trabajo, resultado de esa relación, será un lugar lleno de oportunidades para escoger y decidir; ordenar y comunicar un respeto -- por la otra persona sin reducir la desigualdad de poder.

En las actividades lúdicas no debe perderse el sentido de - socialización, cooperación, porque es de vital importancia para el desarrollo socio-afectivo; así como la creatividad para favorecer la libre expresión de lo que piensa, siente y sabe acerca de lo que le rodea, además de darle oportunidad por resolver problemas, organizando sus juegos, creando diferentes formas de expresión, tanto como en el arte como en el lenguaje.

Para favorecer al máximo la utilidad del juego en el ámbito de preescolar, se debe estar preparado al cambio, para ofrecer - un amplio campo de posibilidades para que el niño exprese realmente lo que ve, siente, piensa y vive, propiciando al niño de preescolar aprendizajes que fomenten su desarrollo integral.

Por esta razón el docente debe contemplar en su planeación que el elemento lúdico ha de estar presente en manera constante y fomentar en el grupo experiencias que:

- 1° Dan espacio y valoren las emociones de los niños, ayudándoles progresivamente a ponerlas de manifiesto y dominarlas.
- 2° Permiten la puesta en práctica del dinamismo, del querer hacer de los niños según los aspectos del movimiento, de la fantasía y de la creatividad.
- 3° Favorecen los aprendizajes perceptivos, lógicos, lingüísticos y ayudan a un correcto dominio de la realidad.
- 4° Facilitan la construcción de relaciones sociales a través de los momentos de grupo y de los juegos de reglas.
- 5° Mantienen el interés que les permite incorporar una rápida sucesión de papeles.

Dadas todas estas características, el juego utilizado en el Jardín de Niños con fines educativos, resulta de gran valor y -- eficacia porque permiten conocer al educando, su verdadero nivel madurativo, ser un medio excepcional para la libre expresión y que le permite a la educadora guiarlo a la construcción del pensamiento, logrando desarrollarse el niño en un ser armónico e integral.

## BIBLIOGRAFIA

NAVARRO, MA. EULALIA. Nuestros Hijos. Barcelona, Ed. Jover, 1990, (c 1990) 96 p. (Colección Nuestros Hijos, Educación Visual) VII.

PIAGET, JEAN. Seis estudios de psicología. Barcelona, Ed. Barral editores, (c 1964) 202 p.

RABAGO, GABRIELA. Juegos didácticos. México, Ed. Novedades, 1986, (c 1986) 191 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Actividades Psicomotrices en el Jardín de Niños. México, 1991. 40 p.

\_\_\_\_\_. Desarrollo del niño en el nivel de preescolar. México, Ed. Fernández editores, 1992, (c 1991) 38 p.

\_\_\_\_\_. El Jardín de niños y el desarrollo en la comunidad. México, Ed. Fernández editores, 1992 (c1992), 46 p.

\_\_\_\_\_. Guía de observación para la detección de alteraciones en el desarrollo. México, 1991, - 39 p.

\_\_\_\_\_. La evaluación en el proceso didáctico. México, 1991, 25 p.

\_\_\_\_\_. Lecturas de apoyo. México, Ed. Fernández editores, 1992 (c 1992) 119 p.

\_\_\_\_\_. Lineamientos didácticos para la sesión de cantos, juegos y ritmos. México, 1991, 317 p.

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA. Lineamientos metodológicos en preescolar. V III, México, 1991, 143

---

Programa de Educación Preescolar. V. I, México, 1991. 144 p.

---

Programa de Educación Preescolar. México, Ed. Fernández editores, 1992, (c 1992) 79 p.

TORBERT, MARIANNE. Juegos para el desarrollo motor. Tr. Ma. Isabel Trejo y prólogo de Hilda Ma. Benavides, México, Ed. - Pax México, 1980 (c1982) 215 p.

TREPAT, RAMON. Diccionario práctico Larousse de sinónimos y antónimos. México, Ed. Larousse, 1986, (c 1986) 506 p.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. El niño: Aprendizaje y Desarrollo. México, Tredex editores, 1988, 225 p.

WALLON, Henri. La evolución psicológica del niño. Tr. Mario Miranda Pacheco. México, Ed. Grijalbo, 1977 (c 1974) 197 p.

A continuación se ejemplificará una **Situación**, intentando -  
mostrar una forma de participación de los niños y la educadora -  
en una dinámica de trabajo a través de una actividad lúdica.

TEMA: " El Comercio "

SITUACION: " Juguemos al mercado "

En el desarrollo de cada situación debe existir una fase de planificación de las actividades en la que participen todos los miembros del grupo. Esta planificación promueve la anticipación de las acciones, lo que lleva al niño a ordenar los elementos de un problema y a darles diferentes secuencias.

En el desarrollo de este 'Proyecto', los niños y la educadora determinarán qué actividades se tienen que desarrollar para jugar al mercado. Pueden partir de un problema o pregunta surgida en el grupo, por ejemplo: ¿Dónde vamos a comprar las cosas que venderemos en nuestro mercado?. Posiblemente los niños sugieran algún comercio, lo cual hará necesario una visita al mercado, tianguis o tienda que cumpla con esas funciones.

La planeación de una visita resulta por sí misma interesante para los niños. De ahí se desprenderán algunas situaciones problemáticas que tendrán que resolver como: ¿Cómo vamos a organizar la salida? ¿Iremos todos juntos o en pequeños grupos para

visitar diferentes lugares?, ¿Quién nos va a acompañar?, ¿Qué mercancía vamos a adquirir?, ¿Qué necesitamos llevar? (dinero, bolsa, lista de compras, etc.); ¿Cómo vamos a registrar lo que veremos?, ¿Cuál es el camino que seguiremos?; ¿Qué preguntas vamos a hacer a los vendedores?, ¿Cómo vamos a saber que nadie se extravió?, etc.

Cada una de estas situaciones implica una toma de decisión por parte de los niños. Probablemente en un principio sea la educadora quien tome la iniciativa, pero a medida que los niños van adquiriendo confianza en su capacidad de resolver problemas se desenvolverán con mayor autonomía descubriendo ellos mismos estas situaciones problemáticas y ofreciendo o coordinando opiniones sobre el modo de resolverlas.

La educadora puede plantear a los niños preguntas que los lleven a definir cuáles serán los aspectos más importantes que habrán de observar en la visita, para lo cual resultará útil -- elaborar una lista sobre estas observaciones y sobre las preguntas que harán. Asimismo, el grupo deberá determinar la forma de llevar a cabo este registro. Podrían, por ejemplo, pedir a la persona que les acompañará que hiciera algunas anotaciones, o bien, ir preparados con lápiz y papel para realizar sus propios registros, mediante signos inventados o a través de dibujos. Esta actividad ayuda a los niños a comprender la necesidad de la escritura como medio para recordar lo que les interesa.

Se hará necesario también establecer algunas normas para la realización de la salida, estas normas, partirán de las necesidades que detecten los niños, por ejemplo: ¿Cuáles son las señales de tránsito que tenemos que obedecer para evitar riesgos?, ¿Cómo debemos caminar en la calle?, ¿Qué cuidados debemos tener al cruzar las calles?, ¿A qué hora haremos la salida y a cuál deberemos regresar?, etc.

Al establecer este tipo de normas ayuda al niño a comprender que en ciertas ocasiones tenemos que apegarnos a lineamientos que redundan en beneficio de todo el grupo y que se basan en el respeto interpersonal. Así los niños sabrán, por ejemplo, ¿Por qué no deben caminar más rápido que los demás en la calle?.

Cualquiera de estas situaciones puede ser una opción que la educadora aproveche para propiciar nuevos conocimientos. Por ejemplo: si el interés de los niños se dirige hacia el aspecto ¿Cómo cruzar las calles sin peligro?, la educadora podrá promover una pequeña dramatización del acto de cruzar la calle observando las señales de tránsito y normas requeridas para ello.

Para facilitar la organización de las actividades, resulta conveniente que el grupo se divida en pequeños grupos, pues el trabajo en equipo incrementa las relaciones interpersonales, enriqueciendo las experiencias de los niños y promoviendo la participación y desarrollo de las actividades.

En la visita al mercado este tipo de organización resultaría útil que el grupo se dividiera para visitar un puesto y estuviera encargado de comprar determinado producto, este tipo de actividad resulta importante la ayuda que pueden brindar los padres de familia acompañando a los equipos en sus visitas a distintos lugares, así los niños observarían diferentes sectores del mercado, podrían analizar qué tipo de mercancías se expende en ellos, observar las características físicas del mercado, observar cómo están vestidas las personas que trabajan en él, cómo se anuncian -- las mercancías, cuánto cuestan, cuáles más o cuáles menos, etc.

Todas estas experiencias representan para el niño una oportunidad de estructurar su conocimiento. Por ejemplo: el niño -- descubrirá que hay ciertos elementos que se agrupan en un lugar porque tienen cualidades afines, analizará por qué ciertos productos se venden juntos, observará que no se venden las verduras junto con la ropa, apreciará el valor de la moneda en el intercambio personal, identificará diferentes cantidades, etc. A través de todas estas relaciones que el niño establece naturalmente, irá construyendo poco a poco su marco lógico-matemático.

En cuanto al conocimiento social, se alentará al niño a establecer relaciones con las personas que cumplen alguna función en la sociedad (en este caso con las personas que trabajan en el mercado). Esto le ayudará a ubicarse más fácilmente dentro de su contexto social y a comprender el valor de la cooperación en

la dinámica social.

Por otra parte la comprensión del símbolo, indispensable - para el aprendizaje de la lecto-escritura se favorece a través de todos aquellos materiales gráficos que el niño encuentra a su alrededor. En el mercado (o camino hacia él), el niño intentará descubrir qué representa cada cartel o letrero, hará conjeturas sobre el significado de cada grupo de letras o símbolos gráficos, descubrirá el valor del material escrito (¿Cómo voy a recordar lo que tengo que comprar?, ¿Por qué es necesario escribir una lista?, etc.), y este punto se enfatizará la importancia de registrar lo que se observa para comunicarlo a sus compañeros en un momento posterior. La necesidad de elaborar un registro de observación incitará al niño a ser curioso, a descubrir por sí mismo las cosas, a hacer una valoración de lo observado, a seleccionar aquellos aspectos relevantes que resulten de interés para él y para los demás.

Cualquier actividad puede ser punto de partida para elaborar un registro. Por ejemplo, anotar en el pizarrón las diferentes actividades que se van a realizar, lo que se tiene que comprar, hacer listas con los nombres de los niños que integran cada equipo, escribir o diseñar gráficamente una receta de cocina, etc. Aunque el niño no sea capaz de identificar cada signo gráfico, este tipo de actividades lo ayudan a comprender la función de la lecto-escritura.

Una vez en el Jardín de Niños, se hará necesario que cada equipo reorganice el material obtenido valiéndose del registro elaborado, y haga una evaluación tanto de los aspectos observados como de las actividades realizadas por cada miembro del grupo. Posteriormente los equipos o pequeños grupos se reunirán en una actividad colectiva para narrar a sus compañeros lo que hicieron, describir los lugares que visitaron, mostrarles los productos que adquirieron, etc. Este intercambio de observaciones enriquecerá las experiencias de aprendizaje de los niños y propiciará una nueva planificación de las actividades a desarrollar.

Sin perder de vista la finalidad que los llevó a hacer una visita al mercado, los niños podrán determinar lo que hay que hacer con los productos adquiridos, construir el mercado, por ejemplo. Nuevamente surgirán nuevas situaciones problemáticas que los niños tendrán que resolver, por ejemplo: ¿Cómo construir el mercado?, ¿Qué materiales utilizar?, ¿Qué productos se van a vender en cada puesto?, ¿Con qué objetos se representarán las mercancías?, ¿Cuántos puestos organizaremos?, ¿Qué detalles complementarios tenemos que elaborar?, (como carteles de precios, el dinero que utilizaremos, etc.) ¿Cómo vamos a organizar los puestos, a clasificar las mercancías?.

Una vez que el grupo haya analizado todos estos aspectos, los niños podrán determinar cómo construir el mercado y definir las actividades que será necesario realizar para alcanzar lo que

se proponen, como: hacer una distribución verbal o gráfica de los puestos del mercado y, en base a ella, construirlos; reunir y acomodar los objetos que comúnmente se encuentran en un mercado; clasificar estos objetos, según los criterios que se establezcan (color, forma, peso).

El valor de la cooperación es muy importante en el desarrollo de las actividades. Los niños trabajan en equipos e incluso cada quien desarrolla una actividad individual, pero todas sus acciones están siempre dirigidas a alcanzar un fin común: jugar al mercado. Por esto los niños aprenden a apreciarse y a apreciar a los demás como miembros importantes y necesarios dentro de su grupo.

Por otra parte, al realizar las actividades, el niño utiliza diferentes materiales e instrumentos, los manipula y actúa sobre ellos descubriendo así su naturaleza física: textura, consistencia, peso, etc., clasifica espontáneamente poniendo junto lo que va junto, hace seriaciones de los objetos que tiene a su alrededor, utiliza los signos gráficos (al elaborar carteles o letreros por ejemplo) y realiza una serie de acciones que favorecen su desarrollo general.

Una vez elaborados los materiales que necesita, los niños organizan para construir su mercado y 'jugar' en él. Después será necesario que se tomen nuevas decisiones sobre los papeles,

por ejemplo: ¿Quién será el vendedor de cada puesto?, ¿Quiénes serán los compradores?, etc.

El **juego dramático** es la expresión del pensamiento simbólico a través del cual el niño representa lo que ha interiorizado de la realidad que lo rodea. En el juego del mercado, los niños se conducen libre y espontáneamente reproduciendo situaciones y actividades frecuentes en la vida cotidiana; entregándose en consecuencia a diversos juegos simbólicos: dramatizan en la situación de compra-venta al vendedor y al comprador caracterizándose como ellos, utilizan objetos como si se tratara de dinero, representan las mercancías con otros elementos. La educadora debe alentar a los niños a inventar sus juegos sin cortar su espontaneidad, así como animarlos a establecer relaciones amistosas con sus compañeros y a resolver sus propios conflictos. Esta actividad es muy valiosa en el desarrollo de la autonomía de los niños, pues los incita a resolver problemas y a tomar decisiones, por ejemplo, en un momento dado deberán determinar quién jugará el papel de vendedor cuando hubiera más de un niño que deseara representarlo.

Además, al representar situaciones verdaderas, el niño se enfrenta con problemas reales. Por ejemplo, deberá saber si los productos que se venden en el mercado se pesan o se miden dadas sus características, y cuáles son los instrumentos que se utilizan para ese fin. Tendrá que establecer comparaciones entre el -

tamaño y peso de las cosas e inventar unidades arbitrarias, --  
asignar un valor a cada objeto y establecer relaciones entre es-  
te valor y la cantidad de productos que se puedan obtener; dis -  
criminará dentro de este contexto lo más grande, lo más pequeño,  
lo que pesa más, etc.; clasificará objetos por sus diferentes -  
atributos y por su estado físico (sólido, líquido, etc.).

El mercado permanecerá tanto tiempo como dure el interés de los niños. Para que su trabajo de tantos días se vea compensado, puede dársele diferentes utilidades, por ejemplo: hacer la dramatización de un cuento, invitar a niños de otros grupos a jugar -- con ellos, preparar diferentes platilloa y jugar al puesto de -- comida, es decir, todas aquellas acciones que apoyen el logro de objetivos planeados.

Los niños terminan el juego, ordenan su salón y se reorganizan en equipos para hacer un intercambio verbal de experiencias, platican sobre el juegp, sobre el papel que representó algún niño en especial, sobre algún aspecto que haya llamado la atención, evalúan su actividad y el trabajo realizado por cada equipo, por cada niño y por la educadora.

Esta pausa en el trabajo es una oportunidad de vincular el tema tratado con otro aspecto que resulte de interés para el niño, dado que toda situación de aprendizaje debe estar siempre abierta hacia otras opciones para que los niños puedan encontrar una -

secuencia en las actividades que realizan.

Por ejemplo: pueden plantearse lo que van a hacer con los - productos que compraron en el mercado... Los niños podrán sugerir varias alternativas: llevarlas a casa para que mamá prepare con ellas algún alimento, comerlos de determinada manera, preparar una ensalada, la planeación de esta actividad representaría otra situación que se podría relacionar con la importancia de la alimentación o de la salud.

En el desarrollo de esta actividad los niños tendrían que tomar nuevas decisiones y realizar diversas actividades que favorecieran su conocimiento sobre lo siguiente:

- Establecer las condiciones higiénicas para preparar los alimentos.
- Seleccionar las frutas o verduras que se van a necesitar para preparar la ensalada.
- Definir cuáles se deben lavar, cuáles necesitan que se pelen, o que tengan mayor tiempo de cocción, etc.
- Seleccionar los recipientes y utensilios que se van a usar.

- Determinar cómo se va a preparar la ensalada y cómo se prepararán las verduras (ya sean enteras, picadas, rebanadas, etc.).
- Saber qué ingredientes se tienen que mezclar, cuáles se tienen que moler, qué cantidad se tiene que combinar.
- Determinar cómo se va a subdividir el trabajo, etc.

Los niños podrán establecer en esta actividad diversos tipos de relaciones (entre el tamaño de los recipientes utilizados y la cantidad de ensalada preparada), clasificar los objetos por sus diversas características (los alimentos que se cuecen, los que se comen crudos, los que se pelan) y descubrir que algunos elementos conservan su esencia aunque modifiquen su forma (como las verduras al cortarse).

Los niños trabajan en equipos realizando diversas actividades que se conjugarán en la preparación de la ensalada. También será necesario poner la mesa. Es muy importante que la educadora de libertad a los niños al hacer esto, para que sean ellos mismos quienes determinen qué cantidad de platos o vasos necesitan en relación con las personas que van a tomar los alimentos. De esta manera establecerán en forma natural la relación uno a uno. Además, esta actividad lúdica ayuda a los niños a ubicar los objetos con una apreciación espacial adecuada.

En las actividades cotidianas que se realizan a manera de juego, los niños aprenden diversas normas convencionales que es necesario practicar dentro de la sociedad, por ejemplo: ¿A qué hora tomamos generalmente los alimentos?, ¿Dónde debe colocarse la cuchara o el tenedor en relación con el plato?, etc.

Después de tomar la ensalada, los niños se organizan nuevamente para jugar a ordenar la cocina (o lugar en donde prepararon la ensalada) y hacer una evaluación de las actividades realizadas.

En el desarrollo de cada situación surgirán en los niños dudas y preguntas que despertarán su curiosidad por conocer los elementos que no se encuentran en su realidad inmediata. Por ejemplo: ¿De dónde se provienen los productos que adquirimos en el mercado?, ¿Cómo se transportan?. etc. Las respuestas a estas preguntas representan para la educadora una nueva posibilidad de establecer conexiones del tema tratado hacia otras situaciones - menos cercanas. Por ejemplo: cuando lo niños preguntan ¿De dónde provienen los productos que se expenden en el mercado?, la educadora puede sugerir otra visita a éste, para observar la - descarga de las frutas o verduras, y así basándose en una situación concreta, llevar a los niños a la comprensión de otros aspectos, como la utilidad de los medios de transporte, la siembra, y todo aquellos que se relacione con los productos que son el - objeto de conocimiento para el niño.

La extensión o duración del desarrollo de las actividades - lúdicas en función de las situaciones educativas es muy variable, dependerán de factores diversos, tales como, el interés de los - niños y de la habilidad de la educadora para inducirlos discreta mente a planear nuevas actividades resultantes del interés de -- ellos mismos.

Un principio pedagógico que debe predominar en la tarea de educación es que un conocimiento debe ser punto de partida para la apropiación de uno nuevo, que es como se van formando las es- tructuras intelectuales del hombre.

## GLOSARIO

1. Abstracción reflexiva;  
Abstrae las características no observables de los objetos, sucesos, personas, etcétera, a través del establecimiento de relaciones lógicas entre ellos. Por ejemplo: más grande que-diferente de....,
2. Abstracción simple:  
Abstracción de las propiedades observables -- que están en los objetos o, más ampliamente, -- en la realidad externa. Por ejemplo: peso, -- color, textura.
3. Acomodación:  
Modificación de esquemas como resultado de -- nuevas experiencias.
4. Alterar:  
Cambiar la esencia o forma de una cosa. Per-- turbar, inquietar, estropear, dañar, descompo- ner, cambio, modificación, perturbación, tras- torno, variación.
5. Animismo:  
Tendencia a pensar que los objetos tienen vi- da.
6. Artificialismo:  
Tendencia a creer que todos los objetos y su- cesos naturales han sido creados, producidos- o puestos ahí por alguien.
7. Asimilación:  
Incorporación de nuevos objetos y experien- -- cias a los esquemas existentes.
8. Centración:  
Tendencia del niño a enfocar los problemas -- desde su propio punto de vista sin coordinar- lo con los demás.
9. Código:  
Sistema de signos convencionales que sirven -- para comunicar un mensaje.
10. Cognoscitiva:  
Conocimiento.
11. Compensación:  
Es una forma de reversibilidad en la que el -- incremento de la longitud contrarresta el in- cremento de la densidad.

12. Conservación:  
Proceso operacional de la mente por medio del cual se comprende que ciertos aspectos de una condición cambiante son invariables a pesar - de tales cambios.
13. Creatividad:  
Formas expresivas con que el niño plasma sus ideas, sentimientos, vivencias a través de: - creaciones corporales, gráfico-plásticas o -- verbales.
14. Descentración:  
Consiste en poder ver las cosas desde la - - perspectiva de otras personas y coordinar el punto de vista propio con el de los demás.
15. Detección:  
Poner de manifiesto por métodos físicos lo -- que no puede ser observado directamente.
16. Diagnóstico:  
Proceso por el que se agrupan los datos y/o - síntomas obtenidos en el exámen clínico de un sujeto y se relacionan con cuadros de enfermedades bien conocidos hasta identificarlos con alguno de ellos.  
Diagnóstica es clasificar al sujeto dentro - de una categoría y clase perteneciente a un - cuadro nosológico previamente definido.  
El término diagnóstico ha pasado del campo de la medicina a otros ámbitos, significando por extensión la evaluación de una situación dada juicio emitido sobre un hecho o conjunto de - circunstancias.  
Método por el que se trasladan y comparan hechos desconocidos con otros desconocidos para descubrir, mediante esta comparación rasgos - distintivos, anomalías, funciones disminuídas alteradas y/o deterioradas.
17. Egocentrismo:  
Tendencia del niño a centrarse en sus propias experiencias y acciones sin tener en cuenta - las de los demás.
18. Epistemología:  
Teoría del conocimiento esto es, estudio de - la forma como se estructura el conocimiento - en los sujetos.

19. Esquema:  
Modo de reacciones susceptibles de reproducirse y de ser generalizadas. Un esquema de acciones, por ejemplo: el conjunto estructurado de los caracteres generalizables de dicha acción, es decir, de aquellos que permiten que la misma acción se repita o se aplique a nuevos contenidos o situaciones.
20. Estadios:  
Cortes en la evaluación genética que implican un orden constante de las diversas adquisiciones. Cada uno se caracteriza por estructuras que, construidas a una edad determinada, se convierten en parte de las estructuras de la edad siguiente.
21. Estructuras:  
Formas de equilibrio hacia las cuales tienden las coordinaciones intelectuales del sujeto.
22. Juego:  
Forma esencial y necesaria que el niño desarrolla espontáneamente para relacionarse con él mismo y el mundo que le rodea, expresando a través del juego, los significados y afectos que le son propios.
23. Juego simbólico:  
Juego representativo durante el cual el niño asigna a determinados elementos el significado de otros, sin perder de vista la realidad del objeto que utiliza en su juego. Por ejemplo: cuando juega a que un papel es un avión, él sabe también que el papel es un papel.
24. Operación:  
Acción interiorizada reversible.
25. Psicogenético:  
Enfoque psicológico que toma como base la génesis de la formación de estructuras dentro de un proceso dinámico. Este proceso implica la construcción progresiva de estructuras de tal modo que cada nueva estructura, que es un avance con respecto a la anterior, sólo es posible en función de la precedente, alcanzando en cada estadio un cierto equilibrio que al romperse en función de la experiencia, da paso a la formación de nuevas estructuras en un proceso de equilibrio constante.

26. Psicomotricidad:  
Actividad corporal somotriz en su relación - la función simbólica, así como habilidades motoras específicas alcanzadas.
27. Realismo:  
Tendencia del niño a pensar que son sucesos -- reales, sucesos que sólo existen en la imaginación. Por ejemplo: los contenidos de los cuentos.
28. Reversibilidad:  
Significa que a toda operación inversa; es decir, la misma operación implica un recorrido - en sentido contrario. Por ejemplo, si se establecen relaciones de mayor a a menor, a una suma corresponde una operación inversa que es la resta,
29. Semántico:  
Relativo al significado de las palabras.
30. Significado:  
Cualquier objeto, acontecimiento, idea, susceptible de ser representado por medio de significantes.
31. Significante:  
Forma de representar los objetos, acontecimientos, ideas, por medio de símbolos o signos determinados.
32. Signo:  
Es una forma de representación colectiva, elegida arbitrariamente por la sociedad y la cultura
33. Símbolo:  
Es una representación mental, elaborada individualmente, por medio de la cual el sujeto establece una relación de semejanza con el objeto-representado.
34. Transitividad:  
Significa la posibilidad de establecer por deducción la relación que hay entre dos elementos que no han sido comparados directamente entre sí, partiendo de las relaciones que se establecieron entre otros dos elementos del mismo conjunto.