

UNIVERSIDAD  
PEDAGOGICA  
NACIONAL

U N I D A D  
S E A D  
1 0 1

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

✓  
La importancia del juego en el  
desarrollo del niño preescolar

OLGA MARGARITA GURROLA HERNANDEZ



Durango, Dgo., 1991.

MMN 19-IX-94

UNIVERSIDAD  
PEDAGOGICA  
NACIONAL

U N I D A D  
S E A D  
1 0 1

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

La importancia del juego en el  
desarrollo del niño preescolar

OLGA MARGARITA GURROLA HERNANDEZ

Tesina  
presentada para obtener el título de  
Licenciado  
en Educación Preescolar.

Durango, Dgo., 1991.

**UNIDAD UPN-101 DURANGO**

Av. 16 de Septiembre No. 132, Col Silvestre Dorador C. P. 34070  
Tel-Fax 2-52-63 Durango, Dgo

**DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION**

Noviembre 17 de 1990.


**C. PROFRA.  
OLGA MARGARITA GURROLA HERNANDEZ  
P R E S E N T E .**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: **"LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO - PREESCOLAR"**, opción **TESINA** a propuesta del asesor **C. Profr. José de Jesús Corrales Castillo**, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

**A T E N T A M E N T E**

  
**LIC. JUAN MANUEL GARCIA HERNANDEZ  
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION  
DE LA UNIDAD UPN 101 DURANGO.**

  
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL  
UNIDAD 101  
DURANGO

## INDICE

	Página
INTRODUCCION. . . . .	1
1. EL NIÑO PREESCOLAR Y EL JUEGO . . . . .	5
2. EL JUEGO. . . . .	11
2.1. Antecedentes históricos del juego. . . . .	12
2.2. Características del juego. . . . .	15
2.3. El juego y el desarrollo del niño. . . . .	16
2.3.1. Desarrollo físico . . . . .	17
2.3.2. Desarrollo social . . . . .	17
2.3.3. Desarrollo afectivo . . . . .	18
2.3.4. Desarrollo intelectual. . . . .	19
2.3.5. Otras bondades del juego. . . . .	20
2.3.6. Interacción juego-trabajo . . . . .	21
3. EL JUEGO EN LA TEORIA DE JEAN PIAGET. . . . .	24
3.1. Teoría de Jean Piaget en la educación. . . . .	25
3.2. Características del niño en el período preope- ratorio. . . . .	29
3.2.1. Pensamiento preconceptual . . . . .	29
3.2.2. Pensamiento intuitivo . . . . .	30
3.3. El juego según Jean Piaget . . . . .	33
3.4. El juego simbólico y su evolución. . . . .	35
4. EL JUEGO EN LA EDUCACION PREESCOLAR . . . . .	41

CONCLUSIONES. . . . .	47
NOTAS . . . . .	50
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS. . . . .	54

## INTRODUCCION

El ámbito educativo, como cualquier otro campo del quehacer humano, está sujeto a constantes análisis de aciertos y fracasos para promover las mejoras pertinentes y actualizar en forma permanente las actividades que se realizan.

Lo educativo es tal vez el aspecto que más está sujeto a -- estudios para conocer los avances obtenidos en el área, aunque -- hasta el momento éstos son muy reducidos, debido principalmente a que la formación de los maestros fué muy tradicionalista, por lo que las clases que imparten son tradicionalistas también; y -- no permiten que las nuevas opciones que se les presentan enri--- quezcan su práctica docente.

En el nivel de Educación Preescolar se ha estado luchando -- por lograr un cambio positivo en la actitud que asumen las educa-- doras al estar frente a un grupo escolar. A partir de 1981, se empezó a trabajar con el Programa de Educación Preescolar vigente, que tiene como fundamento la Teoría Psicogenética de Jean -- Piaget. El camino que se ha recorrido de entonces a la fecha ha sido difícil, ya que en sus inicios no se hizo una adecuada in-- terpretación de dicho Programa, aunado lo anterior al hecho de -- que en los primeros años de la década de los ochentas se originó una gran expansión de este nivel educativo, y en esos momentos -- no se contaba con personal docente suficiente para cubrir la -- enorme demanda de servicio que se suscitó, por lo que se optó --

por emplear a maestros de Educación Primaria para cubrir esta -- necesidad habilitándolos como maestros de Educación Preescolar -- mediante curso relámpago en los que se les proporcionaron los -- elementos indispensables para desempeñar las funciones inheren-- tes a un educador.

De esta manera, se integra el personal docente y directivo de los Jardines de Niños, que conforma un grupo heterogéneo en su preparación profesional. A partir de estas fechas se trata de unificar criterios en cuanto a la interpretación y manejo del Programa de Educación Preescolar, mediante la realización de cur sos. Los resultados obtenidos hasta el momento no han sido del todo satisfactorios, ya que aún hay educadoras que no aplican -- adecuadamente los lineamientos que marca el Programa.

Se ha insistido constantemente en que el papel del educador es el de guía de sus alumnos, de favorecedor de aprendizajes y de facilitador de situaciones y materiales necesarios para ello; en que se debe dar libertad al niño de que participe, opine y -- decida las acciones y actividades que desee realizar. A pesar -- de esto, algunas educadoras siguen actuando de forma impositiva en su práctica docente. Hay también resultados halagüeños, ya -- que gran parte de las educadoras se están esforzando por cambiar su manera de trabajar con los niños, y tratando de aplicar el -- Programa tomando en cuenta las orientaciones que han recibido -- sobre el mismo.

El Programa de Educación Preescolar presenta de manera gene ral el Enfoque Psicogenético como su fundamentación psicopedagógica, una planificación específica por unidades temáticas y algu

nos apoyos metodológicos que orientan a la educadora para enriquecer su labor docente, proporcionándole una visión de la totalidad del proceso Enseñanza-Aprendizaje, así como información -- acerca de las áreas y los aspectos en los que se basa la organización de las actividades que propone para lograr su Objetivo -- General. El juego es uno de los aspectos que se emplean como -- una alternativa para la realización de actividades tendientes a favorecer el desarrollo integral del niño.

En este trabajo realizo un acercamiento empírico a la función de las actividades lúdicas dentro de la Educación Preescolar, destaco la importancia del juego en el desarrollo infantil y trato de establecer su validez como un medio eficaz para educar al niño.

Presento algunos antecedentes acerca de la evolución del -- juego, con el propósito de establecer la importancia concedida -- en todos los tiempos a esta actividad, resaltando el hecho de -- que siempre ha sido relacionada con la educación de los niños y que en numerosas ocasiones se han ponderado las ventajas de la -- actividad lúdica en el campo educativo. Enuncio las características del juego y menciono al juego-trabajo como una opción para introducir al niño en nuevas y variadas experiencias que le permitan conocer los diferentes trabajos que podrá realizar cuando sea adulto. Aún cuando la personalidad del niño es indivisible, incluyo aquí de manera separada algunos aspectos de su desarrollo, con el fin de realzar la importancia y riqueza del juego -- como elemento favorecedor de relevantes logros en el proceso evolutivo del niño preescolar.



El contenido del presente trabajo se fundamenta en la Teoría Psicogenética de Jean Piaget, de la que menciono someramente los principales conceptos dedicados al campo educativo. Abordo el período preoperatorio y sus características más relevantes -- como el marco contextual en el que ubica la etapa de desarrollo por la que atraviezan los niños al momento de cursar la Educación Preescolar, presentando los elementos esenciales de éste y su importancia en el proceso evolutivo del desarrollo infantil.

Hago hincapié en el juego simbólico y su evolución dentro de la conducta lúdica infantil, puesto que éste representa la -- principal manifestación de los avances logrados en el proceso de construcción del pensamiento del niño.

En el apartado del juego en la Educación Preescolar, describo algunas situaciones de la práctica docente en el Jardín de -- Niños, en las que se manifiesta permanentemente la presencia del juego en este ámbito educativo. Algunas actividades con carácter lúdico son propiciadas por la educadora, pero en su gran mayoría, surgen espontáneamente en el comportamiento del niño; por lo que se puede decir que el juego es partícipe y propiciador -- del desarrollo armónico e integral de los niños preescolares.

CAPITULO 1

1.- EL NIÑO PREESCOLAR Y EL JUEGO.

## 1.- EL NIÑO PREESCOLAR Y EL JUEGO

La Educación Preescolar es el primer nivel educativo escolarizado al que ingresa el niño. En ella se imparte una educación de carácter formativo, que tiene como objetivo general, -- favorecer el desarrollo integral del niño tomando en cuenta las características propias de su edad.

El ingreso al Jardín de Niños constituye un hecho angustiantante para el niño ya que, en muchos casos, es la primera vez que éste se ve separado de su madre. En estos momentos se presentan diversos tipos de reacciones en los niños; algunos lloran y llaman desesperadamente a su mamá; otros patelean, muerden o golpean a la persona que los retiene en ese lugar. Hay también algunos que no lloran, ni gritan, ni golpean; estos niños sólo observan lo que pasa a su alrededor: están quietos, -- callados, apartados de los demás. Pero también hay niños que se quedan por su voluntad, tranquilos y alegres y que tratan de convencer a sus compañeros de que van a estar bien, que les va a gustar el Jardín de Niños y que van a jugar mucho.

Este es un momento crucial para la educadora y para los -- niños que acaban de ingresar al Jardín de Niños. De la actitud y comportamiento de aquélla durante este primer día dependerá -- la aceptación o rechazo de los niños hacia ella y, en general, a asistir al Jardín. ¿ Qué debe hacer la educadora para crear un ambiente agradable en el que los niños se sientan contentos y deseen regresar los siguientes días ?.

Invariablemente la educadora ha de ganarse la confianza y

simpatía de sus alumnos. Para esto se vale de innumerables actividades y variados y vistosos materiales que atraigan la atención de los niños; algunos de estos materiales posiblemente les sean ya conocidos y corresponde a la educadora presentárselos de una forma atractiva para ellos.

En esta edad se distingue, por su importancia en el desarrollo infantil, el interés lúdico, mismo que aprovecha la educadora para presentar al niño las actividades en forma de juego. Esto no lo hace únicamente al inicio del año escolar, sino que lo realiza en todas las acciones y actividades desarrolladas por los niños durante el ciclo escolar. Debido a las características particulares del período preoperatorio - etapa evolutiva por la que atraviesa el niño preescolar - le resulta difícil al niño mantener un interés prolongado por una actividad; es por ello que la educadora interviene confiriendo a las acciones un cariz de juego y, puesto que la actividad lúdica es un interés infantil muy fuerte, se propicia que el niño realice las actividades jugando.

" El niño aprende jugando ", es la frase que escuchamos como respuesta a por qué dentro del Jardín de Niños se juega, y se juega constantemente. Mediante el juego se acercan los objetos de conocimiento al niño preescolar y es por el juego que el niño conoce los objetos, ejerciendo sobre éstos diversas acciones que le permiten abstraer sus propiedades y características particulares.

El juego constituye el motor que da fuerza, vigor y energía a la práctica docente dentro de la Educación Preescolar.

En el transcurso de mis estudios de Licenciatura en Educación Preescolar tuve la oportunidad de leer a algunos autores -- que han realizado trabajos en torno al tema del juego.

Octavio Chamizo, autor del artículo "Educación Preescolar: ¿ juego o racionalidad ? (1), llamó mi atención en forma especial ya que manifiesta que en el nivel de Educación Preescolar -- se está haciendo un empleo inadecuado del juego; que se ha convertido a éste en una técnica para lograr aprendizajes en los -- niños, desvirtuando con ello el valor y la finalidad del mismo.

Considera que los juegos que propone el Programa de Educación Preescolar son una burda imitación del mundo adulto, por -- medio de los cuales se introduce al niño al núcleo social del -- que posteriormente será un miembro activo; argumenta que el juego es una actividad cuya finalidad reside en sí misma, proporcionando placer al individuo que lo practica y que no debe ser usado con otro fin que no sea éste.

Las acciones que se llevan a cabo dentro del Jardín de Niños tienen como finalidad proporcionar al niño la oportunidad de vivir experiencias significativas que le ayuden a estructurar -- progresivamente el conocimiento del mundo que lo rodea. El juego constituye el punto central en torno al cual giran dichas acciones o actividades que la educadora propicia para que poco a -- poco los niños entablen relaciones con ella y con sus compañeros, lo que les dará seguridad al expresar sus ideas, proponer -- actividades, crear situaciones, resolver problemas, etc., promoviendo con ello que el niño se convierta en un ser autónomo, sentando así las bases para que en el futuro sea un hombre exitoso.

La función de todo educador, en cualquier nivel educativo, es propiciar la adquisición de conocimientos en sus alumnos, al mismo tiempo que fomenta su desarrollo físico y emocional. El tipo de educación y el nivel educativo en el que presta sus servicios determina la práctica docente que desempeña así como el método didáctico que aplica en su grupo escolar. Cada etapa - evolutiva del desarrollo del niño presenta características específicas, que deben ser conocidas ampliamente por los maestros - que los atienden en cada período. Esto es de suma importancia - ya que al considerar las características, necesidades e intere - ses de sus alumnos pueden proponerles la realización de activi - dades atractivas, adecuadas a su nivel evolutivo y que les posi - biliten la adquisición de conocimientos significativos.

Esto es precisamente lo que hace el maestro de Educación - Preescolar: realiza una práctica docente acorde al nivel de de - sarrollo de los niños que atiende, tomando como base las carac - terísticas, necesidades e intereses propios de la edad de sus - alumnos. El juego, como interés primordial en la vida del niño preescolar constituye el elemento idóneo por medio del cual la - educadora propicia y/o favorece su desarrollo integral.

La lectura del artículo "Educación Preescolar: ¿juego o -- racionalidad?" de Octavio Chamizo, me impulsó a tomar la deci - sión de realizar este estudio, me aboqué, en primer lugar, a -- determinar claramente qué fué lo que más llamó mi atención de - esta lectura. Me dí a la tarea de leer con mayor detenimiento - el contenido del artículo y encontré que su autor hace una seve

ra crítica al Programa de Educación Preescolar, en la que señala principalmente su carácter intelectualista y menciona al juego como un aspecto importante en su aplicación; pero no fué esto lo que más llamó mi atención, sino el planteamiento que formula acerca de la validez del empleo de la actividad lúdica para propiciar la adquisición de conocimientos en los niños preescolares.

Este planteamiento me hizo reflexionar acerca del desempeño de mi práctica docente, en la que he utilizado al juego como un valioso elemento para propiciar el desarrollo integral de mis alumnos, reforzando con ello mi decisión de llevar a cabo una investigación en torno a la actividad lúdica que tiene lugar en todos y cada uno de los Jardines de Niños que integran el Nivel de Educación Preescolar.

CAPITULO 2

2.- EL JUEGO.



## 2.- EL JUEGO

### 2.1.- Antecedentes históricos del juego.

El juego siempre ha estado presente en la conducta humana. Desde la infancia hasta la edad adulta el hombre tiene una gran afición por el juego. Este varía de acuerdo a los intereses y necesidades del individuo que lo practica, y generalmente está determinado por las pautas de conducta aceptadas por el grupo - sociocultural al que pertenece.

Se puede definir al juego como una acción o actividad que se realiza con un propósito en sí misma, sin perseguir un fin - determinado ni esperar resultados precisos.

En todos los tiempos ha sido valorada la importancia de la actividad lúdica. Grandes filósofos, como Aristóteles y Platón reflexionaron sobre ésta: Aristóteles relaciona el juego con la felicidad y la virtud, y Platón le confiere un valor educativo y hace una graduación de juegos para niños de diferentes edades.

En el transcurso del tiempo, con el avance cultural, se sigue especulando sobre la importancia del juego humano.

Destacados hombres dedicados al estudio de las diferentes disciplinas que conforman el saber humano, han hecho importantes aportaciones respecto a la conceptualización del juego. En un nivel teórico, Locke considera que, para que el juego se de en su máxima expresión, debe realizarse con libertad. Por su parte Juan Jacobo Rousseau cree en la libertad y creatividad humana, y ubica al juego dentro de la naturaleza infantil conce

diéndole el valor de ser el medio por el cual el niño conoce el mundo y la sociedad. Emmanuel Kant relaciona al juego con la actividad estética, misma que produce placer y favorece la salud. Y Jean Paul Richter le reconoce aspectos creadores y la describe como una actividad seria y fundamental para el niño; considera que por el juego el niño logra su armonía espiritual.

Federico Froebel es el primero en definir al juego en un nivel práctico dentro del ámbito educativo. En base al juego desarrolla una teoría educativa; lo organiza y sistematiza, dotándolo de actividades y materiales a los que denomina "dones" y "ocupaciones".

Decroly opina que los juegos desempeñan en la educación -- una función vital, pues el juego es una actividad que sirve para el desarrollo de las ocupaciones futuras del niño. Jugando el niño se prepara para la vida.

Claparede destaca el valor pedagógico del juego y demuestra que la actividad lúdica es la que encauza al niño al verdadero trabajo.

Spencer opina que mediante el juego se produce una descarga de energía sobrante del organismo.

Karl Gross establece que el juego es una preejercitación. A través de él, el niño perfecciona ciertas habilidades que le serán útiles en el futuro.

Para Hall, el juego está en relación con ciertas actividades de las generaciones pasadas, que persisten a lo largo de la evolución de la raza. El juego tiene una función de recapitulación de la filogénesis.

Carr piensa que el juego contribuye a la fijación de hábitos adquiridos y sirve para afianzar las nuevas habilidades mediante la repetición de los actos que llevan a ellas.

Según Freud, en el juego se manifiestan los deseos, conflictos e impulsos que el niño no puede expresar en la realidad. El juego tiene una función catártica, una función de realización de actividades compensatorias y una función de reproducción de situaciones placenteras.

Buhler opina que el juego es una actividad lúdica funcional.

Y, Rubinstein considera que el juego está relacionado con la capacidad transformadora del hombre y traduce la necesidad que tiene el niño de actuar sobre el mundo. Posteriormente precisa esta idea al subrayar que la actividad lúdica no aspira a un resultado utilitario y que en cierto modo es una evasión de la realidad. (2)

El hecho de que estos y otros destacados personajes se hayan ocupado del estudio de la actividad lúdica, indica que el juego siempre ha desempeñado un importante papel; ya sea en forma particular en el desarrollo del niño o en forma general en la evolución de la humanidad.

Los estudiosos del tema realizaron el análisis del juego desde su propia perspectiva, remitiéndolo a su campo de acción y considerando la situación y el momento histórico en el que les tocó vivir; lo que representa una situación relevante, ya que a pesar de que estos investigadores vivieron en diferentes países y épocas y se dedicaron al estudio de diversos campos del conocimiento; al abordarlo y realizar estudios acerca del-

juego obtuvieron conclusiones semejantes, puesto que coinciden generalmente al establecer una estrecha relación entre la educación y la actividad lúdica, es decir, le confieren valor educativo al juego.

## 2.2.- Características del juego.

Se han establecido algunas características que determinan la naturaleza del juego: es desinteresado, espontáneo, produce placer, carece de organización, posibilita la liberación de conflictos y conlleva una sobremotivación.

Es desinteresado porque tiene un fin en sí mismo, a dife--rencia del trabajo u otras conductas no lúdicas que tienen alguna meta a lograr.

Es espontáneo ya que no surge en base a ningún tipo de - - obligaciones.

El juego es una actividad para el placer, mientras que la actividad seria tiene como propósito un resultado útil, independientemente de que sea agradable o no.

Carece de una estructura organizada, en oposición a otro - tipo de actividades que son siempre reglamentadas.

Hace posible la liberación de conflictos puesto que, al -- jugar el niño los ignora, los libera o bien, los liquida.

La sobremotivación del juego se presenta cuando el niño -- realiza actividades serias revistiéndolas de un carácter lúdi--co. (3)

Es voluntario y exige la participación activa de quien juega, propicia ciertas relaciones con actividades que no son pro-

piamente juegos como: la creatividad, la iniciativa, solución de problemas, etc.

El juego es un aspecto importante en la vida del niño, "de sempaña un papel de alimentador básico para el desarrollo de -- las actividades y aptitudes que lo preparan para su vida futu-- ra". (4)

Ejercita sus facultades físicas e intelectuales, le plan-- tea problemas de conducta que requieren de una adaptación so--- cial, fija las funciones recién adquiridas y estimula su creci-- miento orgánico.

El juego prepara al niño para la adquisición de conceptos, mismos que le sirven de estimulación en sus procesos de aprendi-- zaje.

Las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de la auto-- nomía, la espontaneidad, la iniciativa y la autoexpresión en el niño.

El juego sobresale de entre las tendencias infantiles por proporcionar placer y satisfacción inmediata a las necesidades e intereses de los niños.

### 2.3.- El juego y el desarrollo del niño.

El niño es un ser humano que constituye una unidad biopsi-- cosocial. No puede considerarsele como una unidad factible de divisiones, puesto que es un ser global, una totalidad.

Algunos estudios del desarrollo infantil han realizado in-- vestigaciones separando por áreas la personalidad del niño, con el fin de lograr resultados más profundos del área o aspecto --

que se estudie; pero en ningún momento se deja de considerar al niño como un ser íntegro, como una unidad indivisible.

En este trabajo intento hacer algo parecido: presento por separado algunos aspectos del desarrollo del niño, con el propósito de hacer notar los avances significativos en la personalidad infantil promovidos por la práctica de actividades lúdicas.

Algunas personas piensan que el tiempo que el niño dedica a jugar es tiempo perdido; sin embargo, se ha comprobado que la actividad lúdica favorece el desarrollo del niño, en los diferentes aspectos que conforman su personalidad:

#### 2.3.1.- Desarrollo físico.

Por medio del juego el niño tiene la oportunidad de enfrentarse al mundo físico, de adquirir independencia, de repetir actos que desarrollan su capacidad corporal y coordinación -ejercitando y controlando todos sus músculos-, de conseguir dominio sobre su entorno y de cooperar con otros y mejorar su propia imagen.

El juego contribuye a desarrollar las destrezas físicas de los niños por medio de las actividades de tipo locomotor (correr, trepar y otras que implican movimiento en el espacio) y las de tipo estático (agacharse, contorsionarse, darse vuelta, estirarse, adoptar una determinada postura, etc.). Por medio de los movimientos corporales aprende lo referente a las relaciones espaciales y adquiere nociones sobre el movimiento, la velocidad y la fuerza.

#### 2.3.2.- Desarrollo social.



La adquisición de hábitos sociales se fomenta por medio -- del juego. El desarrollo social puede medirse en términos de - la movilidad que un niño tiene, de su capacidad de comunica---- ción, del cuidado que se dispensa a sí mismo, de la actividad - que desarrolla y de su comportamiento y actitudes sociales. Du-- rante el juego el niño tiene la posibilidad de practicar los -- hábitos sociales recién adquiridos. En esta actividad encuen-- tra también, escapes para deseos tales como: dominar, destruir, exhibir sus proezas, hacer ruido o provocar desórdenes. El niño que en su vida real encuentra dificultades para construir, para reparar daños, para prestar ayuda o para dar algo propio a los demás; tiene la oportunidad de hacerlo en los juegos simulados y por medio de los juegos en grupo o equipo. El juego es una - actividad básica para todo niño normal y sano, proporciona pla- cer y aprendizaje así como un mínimo de riesgos y de castigos - por las faltas cometidas. Es algo que ayuda a los niños a esca-- par de las restricciones y de las frustraciones de la vida - -- real, el juego les proporciona muy buenas oportunidades de ha-- cer experimentos y más posibilidades de ejercitar su imagina--- ción.

### 2.3.3.- Desarrollo afectivo.

Mediante el juego el niño adquiere fé y confianza en sí -- mismo, en los demás y en su entorno. Aprende a dominar los te- mores y ansiedades, reconoce su propia valía y desarrolla una - satisfacción íntima. En lugar de sentirse impotente en muchas situaciones y demostrar miedo o rabia, comienza a tener mayor - control sobre esos sentimientos estableciendo mecanismos que lo

protegen del daño que dichos sentimientos pueden causarle.

El juego es el medio por el cual el niño puede expresar -- sus sentimientos de valía y aumenta su confianza en sus propias capacidades. El juego lo salva también de experimentar una sensación de impotencia. En realidad mediante el juego, él es capaz de manejar y controlar su entorno.

#### 2.3.4.- Desarrollo intelectual.

En la etapa preescolar se desarrollan por medio de los juegos, diversas áreas de experiencia. Entre éstas se encuentran: una atención sostenida y una profunda concentración, tan necesarias para la lectura; una imaginación que sirve al niño para el hallazgo de procedimientos innovadores para percibir y hacer -- frente a la realidad; curiosidad para explorar, examinar y des descubrir; iniciativa para poner en práctica sus ideas; oportuni--dad de utilizar su memoria haciendo narraciones, recordando, -- pensando; oportunidad de planificar y organizar; desarrollo de la autoexpresión, creatividad, adquisición de conocimientos, -- autosuficiencia y flexibilidad; comprensión de los problemas -- personales propios, capacidad de ejercer una manera de opinar--diferente...

Las observaciones y estudios realizados por Piaget y sus -colaboradores, han puesto de manifiesto una íntima relación entre la conducta lúdica y el desarrollo cognitivo del niño, aún así no se puede decir que el juego cumpla únicamente funciones intelectuales ya que contiene una serie de elementos que propi--cian importantes logros en todas las áreas que conforman la personalidad del niño.



### 2.3.5.- Otras bondades del juego.

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

Sin duda alguna, es el juego el aspecto básico de todas -- las actividades de los niños, pues permite que éstos asimilen -- conocimientos, acumulen experiencia, desarrollen actividades, -- formen hábitos, etc., todo tan necesario para su desarrollo. --

(5)

Si es condición indispensable para que el desarrollo del niño siga su curso, que éste se enfrente con cosas nuevas para él y aprenda a dominarlas, entonces se puede decir que todo juego es un aprendizaje. No hay contradicción alguna entre jugar y aprender. Los niños pequeños aprenden especialmente cuando juegan; sin embargo, las posibilidades de aprender que tienen dependen de las oportunidades de aprender jugando que se les -- ofrezcan. El juego es un proceso educativo completo; indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño.

El juego es una necesidad vital para el niño, sobre todo -- en sus primeros años de vida; ya que le permite exteriorizar -- sus pensamientos cuando aún no sabe expresarlas oralmente, descargar sus impulsos y emociones; le proporciona el goce de la -- creatividad, colma su fantasía y le sirve para realizar todo lo

que le es vedado en el mundo del adulto: puede ser conductor, - vaquero, mamá, doctor, aviador, etc.

La actividad lúdica favorece el desarrollo del proceso evolutivo del niño, lo conduce de un menor a mayor nivel de desarrollo.

### 2.3.6.- Interacción juego-trabajo.

Para el niño casi toda actividad es juego.

El juego desempeña en el niño, el papel que el trabajo asume en el adulto. El niño, que está al margen de los trabajos - reales y sociales, encuentra en el juego una forma de satisfacer sus necesidades de aceptación, de acción, de cooperación, - etc.

Para el adulto el juego representa una forma de salir de -- la rutina diaria, de diversión y descanso del tedio acumulado - durante el lapso de tiempo en el que se dedicó a trabajar. El - juego que practica el adulto difiere notablemente del que realiza el niño, tanto en sus fines como en las formas de llevarlos - a cabo.

Para el niño, el juego significa mucho más que una simple - diversión; el juego infantil se convierte en un verdadero trabajo, mediante el cual el niño recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer. En el juego el niño actúa, prueba y -- practica los trabajos y obligaciones que probablemente desempeñará cuando sea adulto. Mediante el juego se incorpora a los - niños de manera natural al trabajo.

El niño preescolar, ávido de experiencias nuevas, realiza - con gusto, dedicación, seriedad y responsabilidad las activida-

des laborales que se suscitan dentro del grupo escolar. Desarrolla la labor que le corresponde, asumiendo actitudes que ha observado en los adultos que desempeñan esos trabajos.

Los niños participan activamente en todos los juegos-trabajos que les propone la educadora y/o sus compañeros, sin hacer distinciones de mayor o menor carga de trabajo a realizar, ni reparar en que tal o cual actividad sea privativa de las niñas o de los niños. Por ejemplo: cuando en el grupo se juega a preparar y vender comida, tanto los niños como las niñas participan en el aseo del salón, en la limpieza de los utensilios y de los ingredientes a emplear en la preparación de los platillos, así como en la compra y venta de los alimentos. Durante esas actividades se percibe un ambiente grupal de entusiasta participación y se logra la cooperación e integración de todos los niños.

Dentro de la Educación Preescolar el juego tiene especial importancia ya que funciona como actividad exteriorizadora del pensamiento y como agente del desarrollo individual y social de los niños.

En el juego, el niño se presenta tal cual es, manifiesta abiertamente su personalidad así como las características de su entorno familiar y comunitario. Durante esta actividad la educadora pendiente de la conducta de sus alumnos se da cuenta de la realidad en la que viven los niños.

La Educación Preescolar aprovecha la naturaleza lúdica de la infancia a través de la interacción juego-trabajo para propi

ciar las relaciones sociales que favorezcan el desarrollo inte  
gral del niño.

## CAPITULO 3

### 3.- EL JUEGO EN LA TEORIA DE JEAN PIAGET.

### 3.- EL JUEGO EN LA TEORIA DE JEAN PIAGET.

#### 3.1.- La teoría de Jean Piaget en la educación.

El desarrollo infantil ha sido estudiado desde diversos puntos de vista y a la luz de diferentes teorías, lo que ha permitido conocer el proceso evolutivo del desarrollo del niño y cada una de las etapas en las que se divide para su estudio. Aquí me referiré en particular a la Teoría de Jean Piaget, específicamente al período o estadio preoperatorio que es la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños que asisten al Jardín de Niños.

Aunque Jean Piaget no realizó estudios en los que estableciera alguna relación entre sus investigaciones sobre el desarrollo de la inteligencia, el funcionamiento cognitivo y el campo educativo varias de sus ideas han sido aplicadas en este ámbito, como: el propiciar y respetar el proceso evolutivo de cada niño, al mismo tiempo se confiere un importantísimo papel a la acción, a la actividad, es decir, se convierte al niño en un ser activo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, esto como resultado de la adaptación de la Teoría de Jean Piaget a la educación, específicamente dentro del nivel de Educación Preescolar en el que recibe el nombre de Enfoque Psicogenético.

Al tratar de explicar el aprendizaje, Piaget distingue lo que se entiende por desarrollo, por aprendizaje y por conocimiento, encontrando grandes diferencias entre éstos.

El desarrollo es un proceso espontáneo de todo el organismo, del sistema nervioso y de las funciones mentales. El apren-

dizaje es opuesto a él y generalmente es propiciado por una situación: puede ser provocado por un docente acerca de algún - punto didáctico o bien, por otro tipo de situación externa; - además se limita a un sólo problema o estructura. El aprendizaje supone el empleo de estructuras cognitivas en la adquisi -- ción de una destreza o de una información específica.

El aprendizaje se puede producir por la evocación de re-- cuerdos, por asociación, por memorización o bien, por compren-- sión.

El conocimiento es, para Piaget, una comprensión generalizable o un cambio en la forma de pensar acerca de algo.

El Enfoque Psicogenético explica el proceso enseñanza-a-- prendizaje de la siguiente manera:

Concibe la relación que se establece entre el niño que -- aprende y lo que aprende como una dinámica bidireccional. Así, el proceso de conocimiento implica la interacción entre el ni-- ño y el objeto de conocimiento, en la cual se ponen en juego - los mecanismos de asimilación y acomodación, acciones mentales que operan desde el punto de vista psicológico en la estructu-- ración progresiva del conocimiento. De modo que lo que adquiere mayor importancia para el conocimiento de la realidad no es el estímulo en sí, sino la estructura de conocimientos previos en la cual el estímulo puede ser asimilado. Según Piaget, la- interacción sujeto-objeto es el punto central del aprendizaje. El conocimiento que se adquiere depende de la propia organiza-- ción del sujeto y el objeto de conocimiento.



Los elementos humanos que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje son: el niño y el maestro. El niño es el elemento principal de este proceso; es considerado como una persona con características propias, que necesita ser respetado por todos y para quien debe crearse un medio ambiente que favorezca sus relaciones con otros niños, un medio que respete su desarrollo individual, tanto físico y emocional como intelectual. El papel del alumno en este proceso es totalmente activo; por medio de la acción que el niño ejerce sobre los objetos, construye poco a poco su conocimiento.

El papel del maestro es de guía y orientador de este proceso. A él corresponde proporcionar a sus alumnos los medios idóneos para que construyan su conocimiento, propiciando en forma permanente que el niño reflexione a partir de las consecuencias de sus acciones y que vaya enriqueciendo cada vez más la percepción que tiene del mundo que le rodea.

A través de las experiencias que va teniendo con los objetos de la realidad, el niño construye progresivamente su conocimiento, el cual, dependiendo de las fuentes de donde proviene, puede considerarse bajo tres dimensiones: físico, lógico-matemático y social.

El conocimiento físico es la abstracción que el niño hace de las características externas de los objetos. La fuente de conocimiento, por lo general, son los objetos, y la única forma que el niño tiene para encontrar estas propiedades físicas es actuando sobre ellos material y mentalmente, descubriendo así cómo reaccionan a sus acciones.



El conocimiento lógico-matemático se desarrolla a través de la abstracción reflexiva. La fuente de conocimiento se encuentra en el mismo niño; es decir, lo que se abstrae no es observable. Este tipo de conocimiento se va construyendo sobre relaciones que el niño ha estructurado previamente y sin las cuales no puede darse la asimilación de aprendizajes subsecuentes.

Entre la dimensión física y la dimensión lógico-matemática del conocimiento existe una interdependencia constante, ya que no puede darse una sin la otra.

En lo que respecta a la construcción que el niño va haciendo del conocimiento social, es necesario considerar que éste se caracteriza principalmente por ser arbitrario, dado que proviene del consenso sociocultural establecido. Dentro de este tipo de conocimiento se encuentran: el lenguaje oral, la lecto-escritura, los valores y las normas sociales, etc.

Este conocimiento conlleva una dificultad particular, ya que no se sustenta ninguna lógica invariable o sobre reacciones regulares de los objetos, sino que es un conocimiento que tiene que aprenderse de la gente, del marco social que rodea al niño.

Al jugar, el niño construye paulatinamente su conocimiento que puede ser físico, lógico-matemático y/o social, dependiendo del tipo de juego que realice y de los objetos con que se auxilie en su actividad lúdica. Por ejemplo: cuando al niño se le proporciona un conjunto de objetos para que los manipule, obtendrá un conocimiento físico al percatarse del color, la for

ma, la textura, el tamaño, el peso, etc. de los objetos; un conocimiento lógico-matemático cuando hace comparaciones entre -- los objetos, encontrando semejanzas y diferencias entre ellos; y un conocimiento de carácter social cuando emplea los nombres convencionales con que se identifica a cada objeto: pelota, cuadrado, sonaja, pito, etc.

### 3.2.- Características del niño en el período preoperato-- rio.

El desarrollo intelectual del niño preescolar se denomina preoperacional, porque el niño todavía no adquiere las capacidades lógicas que caracterizan las etapas posteriores del pensa-- miento y que incluyen operaciones. La primera parte del período preoperatorio (de 2 a 4 años), recibe el nombre de preconceptual y la segunda (de 4 a 7 años), se llama intuitiva.

#### 3.2.1.- Pensamiento preconceptual.

Cuando el niño empieza a simbolizar y desarrolla capacidad de interiorizar (6) objetos y hechos de su medio ambiente, forma conceptos, pero no tan complejos y lógicos como los del adulto, por lo cual se denominan preconceptos.

En esta etapa del período preoperatorio el pensamiento del niño presenta características tales como: realismo, animismo, - artificialismo y antropomorfismo.

En el realismo se presenta una confusión entre el "yo" - - (mundo interno) y el "no yo" (mundo externo), que se manifiesta en la creencia que el niño tiene de que existe aquello que él - piensa. Por ejemplo: los sueños, los personajes y hechos que -

sucedan en los cuentos, etc.

Por el animismo el niño confiere movimiento, voluntad o intención a las cosas; es decir, les da vida.

Cuando el niño cree que todas las cosas que existen, incluso el universo, fueron creados por el hombre, presenta la característica del artificialismo.

Por el antropomorfismo el niño atribuye características humanas a los objetos. Por ejemplo: el lenguaje, los sentimientos, etc.

### 3.2.2.- Pensamiento intuitivo.

Recibe el nombre de intuitivo porque gran parte del pensamiento del niño se basa en la comprensión inmediata, más bien que en los procesos lógicos, racionales.

Es una forma de pensamiento más acorde a la realidad, pero es aún prelógica. Se caracteriza por la yuxtaposición en el pensamiento del niño, que consiste en reunir las partes o detalles de una experiencia, sin establecer relaciones entre sus elementos. El niño emite varios juicios sucesivos que no se relacionan entre sí; no establece la causa ni el efecto.

Al pensamiento que se origina en la percepción general de un todo o de una experiencia sin establecer una relación entre ese todo con las partes, se le denomina sincrético.

El niño presenta una incapacidad de ir de lo general a lo particular por deducción, es decir, que únicamente es capaz de ir de lo particular a lo particular. Esto es lo que constituye la "transducción" en el pensamiento infantil.

En la conducta infantil es muy común encontrar una fija --

ción de la atención del niño sobre algún detalle de un hecho o experiencia, así como su incapacidad para trasladar esa atención a otros detalles. Esta característica recibe el nombre de centración.

Otras características del pensamiento infantil son la concreción y la irreversibilidad. La primera está determinada por las percepciones inmediatas de carácter concreto, ya que el niño aún no maneja conceptos abstractos. La segunda se refiere a la incapacidad de regresar con el pensamiento al punto de partida en una situación dada, puesto que el pensamiento se da en -- una sola dirección.

El pensamiento infantil se caracteriza, además, por el egocentrismo, por una limitada capacidad para clasificar y una marcada confianza en la percepción.

A lo largo del período preoperatorio o período de organización y preparación de las operaciones concretas del pensamiento, se va dando una diferenciación progresiva entre el niño como objeto que conoce y los objetos de conocimiento con los que interactúa, proceso que se inicia desde una total indiferenciación entre ambos hasta llegar a diferenciarse, pero aún en el terreno de la actividad concreta.

Durante este período el pensamiento del niño recorre diferentes etapas, que van desde el egocentrismo hasta una forma de pensamiento que se va adaptando a los demás y a la realidad objetiva.

Este cambio representa un proceso de descentración progresiva que significa una diferenciación entre su "yo" y la reali-

dad externa en el plano del pensamiento.

Los aspectos que caracterizan este período de desarrollo - y apoyan la estructuración del pensamiento son: la función simbólica, las preoperaciones lógico-matemáticas (clasificación, seriación y noción de conservación de número) y las operaciones infralógicas (noción espacio-tiempo).

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.

Esta capacidad representativa se manifiesta en diferentes expresiones de la conducta infantil que implica la evocación de un objeto, como: el juego simbólico o juego de ficción, la expresión gráfica, la imagen y el lenguaje.

Las características del niño preescolar y los aspectos del período preoperatorio están presentes en la conducta lúdica infantil, formando parte activa en su particular manera de percibir y concebir al mundo que lo rodea. Por medio de su comportamiento expresa las características, necesidades e intereses que rigen su vida biológica, psicológica y social.

Como ya se dijo antes, el niño preescolar se concibe como una unidad biopsicosocial, es decir, "como el punto de encuentro de las determinaciones biológicas, de los caracteres psicológicos y de las influencias sociales; como éstos se encuentran en constante reciprocidad, se considera al niño como un ser integral". (7)

La educadora conocedora del niño preescolar y sus características específicas, estará consciente de su papel dentro del proceso Enseñanza-Aprendizaje; observará constantemente las acciones y actividades que realizan los niños, detectará los -- avances de cada uno de ellos en su proceso de desarrollo indivi dual y guiará las actividades de sus alumnos hacia nuevos lo--- gros.

La actividad primordial del niño preescolar, es sin duda, - el juego. Este favorece su desarrollo físico, social e intelec tual al mismo tiempo que satisface intereses y necesidades pro- pias de su edad.

### 3.3.- El juego según Jean Piaget.

Jean Piaget realizó estudios en torno a los juegos infanti les, mismos que se relacionan íntimamente con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia.

La teoría general de Piaget es una teoría del desarrollo. La base de su posición teórica respecto al aprendizaje y al pen samiento se deriva de sus primeras investigaciones en el campo de la biología. Como resultado de éstas llegó a la conclusión de que todas las especies heredan dos tendencias básicas: la -- adaptación y la organización. Cuando una persona nace, se desa rrolla conforme a su potencial genético y empieza a buscar los medios para adaptarse más fácilmente a su entorno. Esta adaptaci ón supone una constante búsqueda de nuevas formas de aceptar más eficazmente ese entorno. En la adaptación se encuentran -- implicados dos procesos: la asimilación y la acomodación. La -



asimilación se refiere a la incorporación de nuevos elementos a las estructuras cognitivas (8) de un individuo, mismos que se integran perfectamente a sus conocimientos anteriores. La acomodación es la modificación que sufren las estructuras cognitivas de un individuo cuando se realiza la asimilación de nuevos conocimientos.

La adaptación a través de la asimilación y la acomodación conduce a cambios de las estructuras cognitivas del individuo; cambios, en suma, de organización.

Existe una tendencia general a coordinar e integrar estructuras sencillas en estructuras más complicadas y complejas. Estas reciben el nombre de esquemas, (9) y constituyen los cimientos del pensamiento. A medida que se organiza la conducta para tornarse más compleja y más adecuada al entorno, los procesos mentales de una persona se vuelven también más organizados y se desarrollan esquemas nuevos.

La constante interacción entre asimilación y acomodación da lugar al desarrollo intelectual del individuo. La adaptación inteligente se realiza cuando estos dos procesos se contrarrestan mutuamente, dando lugar a un estado de equilibrio.

Cuando hay desequilibrio en el que predomina la acomodación o ajuste al objeto sobre la asimilación, se produce la imitación; en cambio, si existe un predominio de la asimilación sobre la acomodación, se presenta el juego. Piaget dice que: "el juego es una simple asimilación que consiste en cambiar la información de 'entrada' de acuerdo con las exigencias del individuo. El juego y la imitación son partes integrantes del desa

rollo de la inteligencia". (10)

El juego adopta diferentes modalidades, acordes con las características e intereses de cada etapa evolutiva. Piaget distingue:

3.3.1.- Juego sensomotor o juego de simple ejercicio.

(Aproximadamente de 0 a 2 años). El niño obtiene placer al realizar ejercicios en los que interviene la coordinación sensorio-motriz. El juego consiste en la repetición de movimientos, que constituyen las llamadas reacciones circulares.

3.3.2.- Juego simbólico.

(Aproximadamente de 2 a 6 años). Su función principal es la asimilación de lo real al "yo". En esta etapa aparece la capacidad de evocación de un objeto o fenómeno ausente y con ello las circunstancias propicias para que se manifiesten en él los conflictos afectivos latentes.

3.3.3.- Juego de reglas.

(A partir de los 6 años). Combinan la espontaneidad del juego con el cumplimiento de las normas que comportan. Tienen una función esencialmente socializadora y suelen ser juegos organizados que, con frecuencia, se realizan en equipo y que entrenan algún tipo de competitividad. (11)

3.4.- El juego simbólico y su evolución.

El período preoperatorio, etapa en la que se encuentran los niños preescolares, se caracteriza por la presencia del juego simbólico.



En el juego simbólico el niño representa roles o papeles - que satisfacen las necesidades afectivas e intelectuales de su "yo"; pasa con facilidad de lo real a lo imaginario debido a la confusión que existe en su mente entre el pasado y el futuro, - así como su desconocimiento de espacio. Por esta razón el niño representa fácilmente a los personajes, crea y desarrolla situaciones, da vida a los objetos, confiere características humanas a las cosas y a los animales, etc. La falta de recursos y/o medios para realizar sus juegos hace posible que su imaginación - se desarrolle, establece símbolos que le permiten satisfacer su interés lúdico.

Para Piaget, las imágenes (12) son producto de las adaptaciones corporales a un objeto en ausencia de éste. Es decir, - cuando un niño juega, establece sustitutos de los objetos y/o - personas que intervienen en su actividad lúdica; y durante el - desarrollo de ésta se relaciona con los sustitutos como si en - realidad fueran los objetos y/o personas que representan. Es--tas acciones interiorizadas se constituyen en símbolos concre--tos; y posteriormente actúan como signos dando significado al - objeto. Con la aparición del lenguaje, el niño cuenta con otro excelente recurso para introducir en el desarrollo de sus jue--gos. En la mayoría de las ocasiones lo usa como símbolos o se--ñalamientos que confieren cierta privacidad a su actividad lúdi--ca. Sin embargo, el lenguaje convencional no es indispensable en el juego infantil, ya que el niño puede crear símbolos (códigos) con los que se comunica con sus compañeros de juego.

El juego simbólico permite que el niño asimile, consolide

y acepte las experiencias que vive, ya sean de tipo emocional, intelectual o físico.

Piaget presenta una clasificación y evolución de los juegos simbólicos, en la que, en principio, establece una distinción entre los juegos de ejercicio intelectual y los juegos simbólicos propiamente dichos. En el primer caso, se refiere a una situación en la que el niño plantea interrogantes por el placer que le produce el hacerlo, o bien, el placer que obtiene al narrar situaciones ficticias que él sabe perfectamente que son falsas. Se puede decir que en esta actitud la imaginación constituye el contenido del juego, y el ejercicio, su forma. En el segundo caso, el niño transforma un objeto en otro: representa por medio de significantes el significado de objetos, seres, situaciones y acontecimientos que ha vivido; especialmente los relacionados con su vida afectiva, que son evocados y pensados gracias al símbolo. En esta situación la imaginación simbólica constituye el instrumento o la forma del juego y no su contenido.

Para Piaget, el juego intelectual del niño no tiene mayor importancia, mientras que el juego simbólico permite al niño representar realidades simbolizadas y el símbolo le sirve únicamente para evocarlas.

La transición del juego que se practica en el período sensorio-motriz, al simbolismo del período preoperatorio se produce en forma de esquemas simbólicos, que contribuyen la forma más primitiva del símbolo lúdico. El esquema simbólico asegura la primacía de la capacidad de representación sobre la acción -

para, con lo que el juego permite asimilar el mundo exterior al "yo".

A partir del esquema simbólico se establecen categorías y se clasifican los tipos de juegos simbólicos, mismos que presentan ordenadamente los avances logrados por los niños al pasar - por cada una de las categorías, las cuales se mencionan a continuación:

3.4.1.- Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos.

Una vez que el niño ha establecido un esquema simbólico -- cualquiera, al interactuar con otros niños u objetos, puede -- atribuirles al esquema simbólico que a él ya le es familiar; es decir, el niño es capaz de adjudicar a otros las acciones que -- él ya puede realizar.

3.4.2.- Proyección de esquemas de imitación sobre objetos nuevos.

Esta categoría complementa la anterior. Se refiere a la -- proyección de esquemas simbólicos tomados de modelos imitados y no de la acción propia.

3.4.3.- Asimilación simple de un objeto a otro.

Se presenta cuando el niño confiere a un objeto el significado de otro; por ejemplo: toma una caja de cartón y lo manipula como si fuera un automóvil.

3.4.4.- Prolongación de los esquemas de imitación sobre los -- objetos.

Es una asimilación del propio cuerpo del niño a otros o a objetos cualesquiera. Es lo que comúnmente se denomina "juego

de imitación".

En este momento se encuentra ya constituido el símbolo en su generalidad, y se desarrolla inmediatamente en combinaciones simbólicas variadas.

#### 3.4.5.- Combinaciones simples.

Van de la trasposición de escenas reales a desarrollo más o menos extendidos. Se hace una construcción de escenas enteras. Estos juegos son los más interesantes que pueden observarse en el dominio de la construcción simbólica intencional del niño.

#### 3.4.6.- Combinaciones compensadoras.

Más que una reproducción son una corrección de lo real. La compensación lúdica se realiza cuando el niño no puede ejecutar determinadas acciones en la realidad y las efectúa en sus juegos.

#### 3.4.7.- Combinaciones liquidadoras.

Las experiencias desagradables y penosas que vive el niño, las revive en forma ficticia y las transpone simbólicamente, logrando así que esas situaciones sean asimiladas progresivamente por incorporación a otras conductas.

#### 3.4.8.- Combinaciones simbólicas anticipadoras.

El niño anticipa simbólicamente las consecuencias de su imprudencia y/o desobediencia de una orden o un consejo que recibió por parte de un adulto.

De los cuatro a los siete años, estos tipos de juegos simbólicos empiezan a desaparecer de la conducta lúdica del niño, el símbolo cambia su carácter de deformación para convertirse -

imple representación imitativa de la realidad. Ahora tres  
os caracteres diferencian al juego simbólico:

El primero es el orden relativo de las construcciones lúdi  
. En relación a este aspecto, se ha podido comprobar que -  
imposible establecer una conversación con niños de tres años  
edad debido a la falta de secuencia en sus ideas en el curso  
diálogo; en cambio, sí es posible interrogar y establecer -  
diálogo coherente con un niño de cuatro años de edad.

El segundo aspecto es la preocupación creciente por la ve-  
cidad de la imitación exacta de lo real. El niño se esfuerza  
que sus juegos, reproducciones gráficas y construcciones - -  
an iguales a los objetos, personas y situaciones reales que -  
representan.

El tercer caracter es el comienzo del simbolismo colecti--  
o. En este momento el niño aprecia la participación de otros  
niños en su juego, los papeles o roles que representan se dife-  
rencian y se hacen complementarios. La organización del simbo-  
ismo colectivo representa grandes progresos en la socializa---  
ción del niño.

El simbolismo lúdico toca a su fin cuando se da una adaptata  
ción social progresiva en el niño y sus producciones gráficas,  
los dibujos, las construcciones, los trabajos manuales, etc., -  
son más acordes a la realidad. (13)

CAPITULO 4

4.- EL JUEGO EN LA EDUCACION PREESCOLAR.

#### 4.- EL JUEGO EN LA EDUCACION PREESCOLAR.

En el campo de la Educación Preescolar el juego constituye una de las actividades esenciales de la práctica docente propia del nivel.

A través de las actividades lúdicas el niño logra avances significativos en su proceso de desarrollo. Y es mediante la constante observación que la educadora hace de los juegos que practican sus alumnos, como se da cuenta de la evolución en el proceso de desarrollo de cada uno de ellos.

En el Jardín de Niños las interrelaciones alumno-alumno y alumno-maestro se establecen mediante el juego. Por esto es tan importante que la educadora se interese y participe en las actividades lúdicas de sus alumnos, para que en ningún momento se vea relegada y quede fuera del contexto grupal cualquiera que sea la acción que se realice, que los niños la sientan parte del grupo y la acepten gustosos en sus juegos; así, la educadora estará en estrecho contacto y en constante comunicación con sus alumnos, de tal manera que podrá conocer de forma más directa y confiable tanto los intereses, inquietudes, necesidades, temores, celos, etc. de los niños como los logros y avances significativos en el desarrollo de éstos.

Las actividades que se realizan en el Jardín de Niños son el medio por el cual la educadora pone en contacto al niño con los objetos de conocimiento, se abordan determinadas situaciones y se desarrollan unidades de trabajo relacionadas con el niño y su medio ambiente. Estas situaciones y unidades de trabajo sur-



gen del interés de los niños y se abordan conforme a las sugerencias de actividades a desarrollar que proponen éstos. A la educadora le corresponde adecuar dichas actividades al nivel de desarrollo de sus alumnos y proporcionarles los materiales necesarios para llevarlas a cabo. En conjunto, éstas y otro tipo de actividades (actividades musicales, educación física, jardinería, etc.) que complementan la práctica docente, coadyuvan al desarrollo armónico e integral del niño.

Una de las actividades que se realizan con mayor frecuencia dentro de un grupo de niños preescolares es la escenificación o dramatización. Esta actividad se lleva a cabo generalmente al término de una situación didáctica con el fin de que el niño exteriorice los aprendizajes que adquirió durante el desarrollo de la misma.

La dramatización consiste en la representación y/o juego referente a una determinada actividad; por ejemplo: se dramatiza el juego del correo, el juego de la casita, el de la tienda de ropa; se juega a preparar y vender comida, etc.

En esta actividad se emplean numerosos elementos simbólicos para representar a los personajes y situaciones involucradas en el juego. Por las características propias de los niños que participan en estas actividades es posible representar situaciones reales; aquí los niños vierten sus experiencias de la vida cotidiana: se comportan como si en verdad fueran el papá o la mamá, el vendedor, el médico, el chofer, etc. En esos momentos, en que la educadora participa y observa el desarrollo de la dramatización, se percata de la vida familiar de sus alumnos

se da cuenta de la dinámica familiar, del trato que los padres dan a sus hijos, del tipo de relación que mantienen los padres, etc., es como si el niño se tornase en un espejo que refleja todo lo que ha vivido: lo bueno-lo malo, lo alegre-lo triste, lo agradable-lo desagradable, etc., de las experiencias infantiles.

La educadora propicia situaciones amenas y atractivas para sus alumnos promoviendo aprendizajes significativos para los niños, en un ambiente tranquilo, agradable y amistoso en el que se respira camaradería entre los integrantes del grupo, así como actitudes de cooperación y activa participación en la realización de las actividades propuestas. Es ante todo, un ambiente en el que se respira permanentemente la presencia del juego. En cualquier momento, dentro del salón de clases o fuera de él, se puede observar a los niños jugando: unos jugando en los columpios, en las resbaladillas, con las llantas, en el parque rústico; otros a las canicas, a los carritos, a las carreras, a las muñecas, con los maderamas, (14) con material de desuso, a la lotería, al dominó, con los rompecabezas, etc. Hay infinidad de experiencias lúdicas que se dan en un espacio y en un tiempo determinado. Estas actividades lúdicas proporcionan al niño innumerables situaciones de aprendizaje, lo ponen en contacto con diversos objetos, acontecimientos, situaciones, fenómenos y personas que le permiten construir su conocimiento del mundo y de las cosas que lo rodean.

El juego dentro de los Jardines de Niños representa el elemento central de la acción educativa que allí se lleva a cabo.

El juego constituye el interés fundamental del niño en - - edad preescolar; es por ello que la educadora encargada de un - grupo escolar de esta edad, toma este aspecto tan importante pa ra los niños como el medio idóneo para propiciar situaciones de aprendizaje.

El niño a esta edad tiene una capacidad de atención muy re ducida, pero si la educadora le presenta una situación lúdica - atractiva, podrá despertar en él el interés por realizar ese -- juego así como la atención necesaria hasta el término del mis-- mo. De esta forma, mientras el niño juega está aprendiendo.

La educadora respeta el juego espontáneo de sus alumnos -- permitiéndoles que expresen libremente sus inquietudes, deseos, temores, etc.; pero también propicia situaciones lúdicas en las que éstos realizan actividades de carácter educativo, es decir, establece las condiciones necesarias para que sus alumnos experimenten por sí mismos, adquieran aprendizajes significativos y construyan poco a poco su conocimiento; permitiéndoles en todo momento ser activos física y mentalmente, propiciando la expresión de su creatividad e iniciativa, dándoles libertad de ac---tuar, de manipular, de confrontar, de verificar, de refutar, -- etc., todo esto para proporcionarles elementos que los ayuden a avanzar en su proceso de desarrollo.

Como ya se mencionó anteriormente, la Educación Preescolar tiene como Objetivo General favorecer el desarrollo integral -- del niño tomando en cuenta las características propias de esta edad. La educadora, como responsable del logro de este objetivo se enfrenta a la necesidad de implementar estrategias perti-

nentes para ello. Una de éstas es, precisamente, el involucrar al juego dentro del proceso enseñanza-aprendizaje como un medio pedagógico que favorezca el desarrollo integral de sus alumnos.

Al juego se le puede conferir una función de autoeducación ya que mediante la práctica de actividades lúdicas, el niño adquiere conocimientos; el niño es quien juega, el niño es quien aprende.

Para concluir este apartado retomaré a Jean Piaget, quien dice que "el juego es la construcción del conocimiento, al menos en los períodos sensorio-motriz y preoperatorio". (15)

CONCLUSIONES.

## CONCLUSIONES.

Al término de la investigación que realicé en torno al juego en el nivel de Educación Preescolar, llegué a las siguientes conclusiones:

El juego es, ciertamente, una actividad que tiene una finalidad en sí misma, es una acción que se hace por hacerse y que proporciona placer y satisfacción a quien la realiza.

La actividad lúdica satisface plenamente las necesidades e intereses infantiles; es la tendencia primordial de los niños - en edad preescolar, por lo que es considerada como un elemento de suma importancia para el proceso enseñanza-aprendizaje en el Jardín de Niños.

Es innegable el valor pedagógico, tanto del juego espontáneo como del dirigido, ya que ambos proporcionan al niño experiencias enriquecedoras que propician su desarrollo integral.

Para el niño pequeño, todo lo que él hace es juego, por lo que en el Jardín de Niños se le presenta todo en forma de juego.

La definición del juego como una acción que se realiza con un propósito en sí misma, sin perseguir un fin determinado ni - esperar resultados precisos, concuerda con la interpretación de Octavio Chamizo. Si me limitara únicamente al análisis del contenido de este concepto estaría totalmente de acuerdo con dicho autor; sin embargo, mi formación profesional me obliga a ir más allá, a la práctica docente, en donde la educadora hace coincidir los elementos teóricos del nivel educativo, las caracterís-

ticas, necesidades e intereses del niño y las condiciones socioeconómicas y culturales de la comunidad donde trabaja, para favorecer el proceso enseñanza-aprendizaje en forma permanente -- dentro y fuera del aula escolar; tomando al juego como el elemento idóneo para propiciar avances en el proceso evolutivo del niño preescolar.

Por lo anterior, se concluye que es válido el empleo del juego como instrumento para promover la adquisición de conocimientos por los niños preescolares, ya que, en base a las características propias de esta edad, la actividad lúdica se constituye en el medio más eficaz para educar al niño y favorecer su desarrollo integral.



NOTAS

NCTAS

1. U.P.N. La sociedad y el trabajo en la práctica docente, Antología, México, 1988, P. 84.
2. Diccionario de las Ciencias de la Educación, Vol. II, México, Ed. Diagonal Santillana, 1985, P. 842.
3. PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño, México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1986, p. 165.
4. S.E.P. Apuntes sobre el desarrollo infantil, México, 1985, p. 7.
5. DANOFF, Judith. Iniciación con los niños, México, Ed. Trillas, 1985, p. 111.
6. Para Jean Piaget, la interiorización es el proceso de asimilación. Se refiere a la incorporación, por parte del sujeto, tanto de las percepciones y del movimiento como de las formas más elaboradas del lenguaje y del pensamiento.
7. S.E.P. La Educación Preescolar en México, México, 1988, -- p. 41.
8. Según Piaget, una estructura es un conjunto o grupo coordinado de esquemas, cuya formación depende de los procesos de

asimilación y acomodación.

9. Un esquema es un conjunto de acciones que se van coordinando hasta formar un todo. La noción de esquema ocupa una posición prominente en la descripción del desarrollo cognoscitivo que hace Piaget, en especial del desarrollo cognoscitivo de los primeros años; lo emplea con mayor frecuencia durante el período sensorio-motriz.
10. S.E.P. Apuntes sobre el desarrollo infantil, Cp. cit. - - p. 10.
11. Diccionario de las Ciencias de la Educación, Loc. cit.
12. Las imágenes son símbolos representativos constituidos al mismo tiempo que las relaciones de pensamiento significadas por ellas. Es la representación de los esquemas sensoriales y motores de un objeto.
13. PIAGET, Jean. Cp. cit., p. 200.
14. Los maderamas son bloques de madera de diferentes colores, tamaños, formas, grosores, pesos, texturas, etc., que permiten al niño establecer relaciones de semejanza y diferencias, realizar abstracciones de las características de los objetos, y generalmente son empleados en actividades de construcción. Constituyen un auxiliar didáctico muy importante.

tante en los Jardines de Niños.

15. KAMII, Constance. La teoría de Piaget y la Educación Pre-escolar, Ed. San Sebastián, 1977.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. BEARD, Ruth M. Psicología evolutiva de Piaget, Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1980. ---
2. CHATEAU, Jean. Psicología de los juegos infantiles, Buenos Aires, Ed. Kapelusz, 1980.
3. DANOFF, Judith. Iniciación con los niños, México, Ed. Trillas, 1985, p.p. 254.
4. Diccionario de las Ciencias de la Educación, Vol. II, México, Ed. Diagonal Santillana, 1985, p.p. 1 528.
5. Enciclopedia Ilustrada Lumbre, Vol. 7, México, Ed. Cumbre, 1979.
6. Enciclopedia Práctica de la Pedagogía, Tomo I, Barcelona -- España, Ed. Océano, 1982, p.p. 260.
7. FLAVELL, John. La psicología evolutiva de Jean Piaget, -- Buenos Aires, Ed. Paidós, 1980.
8. J. TAYLOR, Barbara. Cómo formar la personalidad del niño, -- México, Ed. Aconcagua, 1983, p.p. 288.
9. KAMII, Constance. La teoría de Piaget y la Educación Pre -

escolar, Ed. San Sebastián, 1977.

10. OSORIO SOLÍS DE SALDIVAR, Elisa. Ritmos, Cantos y Juegos, México, Ed. del Magisterio "Benito Juárez", 1979, p.p. -- 272.
11. PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño, México, Fondo de Cultura Económica, 1986, p.p. 401.
12. PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología, México, Ed. -- Seix Barral, 1977, p.p. 228.
13. RICE SILVA, Rosa Ma. Programa de Educación Preescolar, -- Libros 1, 2, 3, México, Ed. Loto Offset Peral, 1981.
14. S.E.P. Apuntes sobre el desarrollo infantil, México, 1985, p.p. 33.
15. S.E.P. La Educación Preescolar en México, México, 1988, -- p.p. 160.
16. U.P.N. Desarrollo del niño y aprendizaje escolar, Antología, México, 1986, p.p. 366.
17. U.P.N. El niño: aprendizaje y desarrollo, México, 1988, - p.p. 224.