

U. N. Unidad SEAD
P.

271

Universidad

Pedagógica

Nacional

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA



"EL JUEGO ACTIVIDAD PRIMORDIAL EN EL PROCESO
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR"

INVESTIGACION DOCUMENTAL

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LIC. EN
EDUCACION PREESCOLAR

PRESENTAN

ALICIA RUIZ GOMEZ

ALICIA CERINO PEREZ

MARIBEL FRIAS MOLLER

Villahermosa, Tab.

Octubre de 1993.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

Villahermosa, Tlaxasco, a 29 de Oct. de 1993

C.Profr. (a) ALICIA RUIZ GOMEZ, ALICIA CARRINO PEREZ Y KARIBOL
(Nombre del egresado) MIRIAM MOLINA

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación alternativa: INVESTIGACION DOCUMENTAL titulado "EL JUEGO ACTIVIDAD PRINCIPAL EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL ESCOLAR" 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.


LIC. VIRGINIA DEL P. DOMINGUEZ S.

/1122

VDE'l.

A MIS PADRES,
BALDEMAR Y AIDEE LUVIA
CON TODO MI AMOR Y
AGRADECIMIENTO, POR -
SER MI GUIA AMOROSA Y
DEMOSTRARME A TRAVES
DE SUS SACRIFICIOS Y -
EXPERIENCIAS EL CON-
TINUO DESARROLLO QUE
DEBE EXISTIR EN MI
VIDA.

A MI ESOSO,
FRED LEONEL
CON TODO MI AMOR, POR SER EL
ESOSO CARIÑOSO Y COMPRENSIVO
EN LOS MOMENTOS MAS IMPORTANTE
EN MI VIDA, Y SIN SU AYUDA NO
HUBIESE PODIDO REALIZAR UNO DE
MIS MAYORES OBJETIVOS COMO -
PROFESIONISTA.

A MI HIJO,
FRED ALEXANDER
CON TODO MI AMOR DE MADRE, TE
DEDICO ESTAS LINEAS , YA QUE
NO ESTUVE CONTIGO EN LOS
MOMENTOS MAS IMPORTANTES DE
TU VIDA Y TE ROBE LAS HORAS
QUE DEBIA ESTAR A TU LADO.

A MIS HIJOS:

LES DEDICO ESTE TRABAJO CON
MUCHO CARIÑO Y ABNEGACION ,
POR SABER COMPRENDERME EN
LOS MOMENTOS MAS DIFICILES
DE MIS ESTUDIOS CON SU
APOYO MORAL QUE SIEMPRE ME
BRINDARON.

A MI PADRE EN SU MEMORIA:

A QUIEN LE HUBIERA GUSTADO
VERME, CULMINAR MIS ESTUDIOS,
TAMBIEN A MIS HERMANOS Y -
MADRECITA POR EL APOYO QUE DE
ALGUNA MANERA SIEMPRE ME DIERON
CON SUS CONSEJOS PARA SEGUIR
ADELANTE EN MIS ESTUDIOS.

SE LOS DEDICO CON RESPETO Y
AMOR.

A MIS MAESTROS DE LA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA.
POR HABER PROYECTADO EN
MI SUS CONOCIMIENTOS Y
SABER ORIENTARME A --
CUMPLIR MIS OBJETIVOS.
Y MUY ESPECIAL A MI -
ESCUELA POR HABERME --
COBIJADO DURANTE 4 AÑOS.

A NUESTRO SEÑOR:

JESUS.

POR DARME CONFIANZA SEGURIDAD,
TRANQUILIDAD, PAZ Y FUERZAS
PARA VENCER LOS OBSTACULOS Y
SEGUIR AVANZANDO EN EL CAMINO
QUE ME HE TRAZADO.

A MIS PADRES:

SR. RUBEN RUIZ CRUZ

SRA. MATILDE GOMEZ DE RUIZ

CON CARIÑO Y ADMIRACION, PARA
USTEDES QUERIDOS PADRES POR
TODO EL APOYO Y COMPRESION
QUE SIEMPRE ME HAN BRINDADO.

A MIS HERMANOS:

MARIO, MARTHA, JESUS, ANA ISABEL
Y LIDIA.

QUIENES ME ALENTARON Y APOYARON
CUANDO MAS LO NECESITE.

GRACIAS POR CUIDAR A MI PEQUEÑO
HIJO.

A MI HIJO:

GABRIEL ARMANDO

PORQUE AL NACER ILUMINASTE MI
VIDA.

LLENANDO DE ALEGRIA MI CORAZON.

I N D I C E

CONTENIDO	Pág.
INTRODUCCION	1
CAPITULO 1	
1. FORMULACION DEL PROBLEMA	
1.1. Antecedentes Históricos	3
1.2. Delimitación	6
1.3. Justificación	7
1.4. Objetivos	8
CAPITULO 2	
2. EL JUEGO	
2.1. ¿ Qué es el juego ?	9
2.2. Teorías acerca del juego	9
2.3. El juego y su aplicación a la enseñanza a través del tiempo	15
CAPITULO 3	
3. EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN LA VIDA DEL HOMBRE	
3.1. El juego en la etapa Sensoriomotriz	21
3.2. El juego en la Etapa Preoperatoria	26
3.3. El juego en la Etapa de las Operaciones Concretas.	32
3.4. El juego en la Etapa de las Operaciones Formales..	37

CAPITULO 4

4. EL JUEGO EN LA EDUCACION PREESCOLAR

4.1. Características del juego en el niño de edad preescolar.....	40
4.2. Tipos de Juegos	42
4.3. Elementos para jugar	48

METODOLOGIA	55
-------------------	----

CONCLUSIONES	59
--------------------	----

SUGERENCIAS	61
-------------------	----

BIBLIOGRAFIA.

ANEXOS.

JUEGOS NUEVOS.

VALORES DEL JUEGO.

- * Ayuda al crecimiento.
- * Es una actividad voluntaria.
- * Brinda al niño libertad de acción.
- * Propicia un mundo imaginario que el niño puede dominar.
- * Implica elementos de aventura.
- * Constituye la base para la estructuración del lenguaje.
- * Tiene el exclusivo poder para establecer el dominio del cuerpo físico.
- * Fomenta el interés y la concentración.
- * Es la forma que tienen los niños para investigar el mundo ---- material.
- * Es la forma de aprender los roles del adulto.
- * Es siempre un modo dinámico de aprender.
- * Perfila los juicios del niño.
- * Es vitalizador.
- * Es esencial para la supervivencia de los humanos.

Tomado de:

"The Power Play"

Autor: Frank y Theresa Caplan.

I N T R O D U C C I O N

En el Jardín de Niños el juego es un elemento esencial- que surge en forma espontánea en el niño, debe ser considerado como una actividad primordial en el Proceso Enseñanza-Aprendiza- je, permitiéndonos incluir en nuestra planeación y organización actividades que propicien la interacción entre ellos mismos.

En la edad preescolar el niño debe aprender a emplear sus posibilidades y aptitudes para desarrollar mejor sus habilidades naturales, así como hacer uso de las partes de su cuerpo y aplicar con exactitud los distintos hábitos en el medio ambiente en que se desenvuelve.

El juego representa un gran auxiliar para la educadora en el proceso educativo, de tal manera que cuando transformamos el juego en una diversión dinámica para el educando, éste se apasiona por esta actividad que se presenta en forma agrada- -ble para él.

El juego infantil es un medio de expresión, instrumento de conocimiento, un factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad.

El juego es una actividad natural del niño en la que participa instintiva y espontáneamente. Es un medio por el cual manifiesta sus inquietudes, necesidades, sentimientos, emociones, tensiones.

Los juegos tienen un valor educativo ya que el niño adquiere conceptos sobre colores, formas, tamaños, texturas y sabores de los objetos y materiales que manipula.

Los juegos que más gustan a los niños son los que están en relación directa con sus intereses, los cuales cambian de acuerdo a la madurez del educando.

Los juguetes, los juegos y las actividades organizadas pueden servir para estimular las interacciones, mediante ellas, los infantes descubren sus capacidades innatas favoreciendo con ello su desarrollo biosíquico-social.

En el ambiente del Jardín de Niños se puede impulsar de muchas maneras el desarrollo social y emocional de los niños: El material del juego, la disposición física del lugar y las actividades que se planean con los niños, se puede diseñar de tal manera que los impulse a su independencia.

En el Primer Capítulo, hacemos mención de la historia del Juego, los motivos y los objetivos que nos indujeron a realizar el presente trabajo de investigación.

En el Capítulo Dos, exponemos de manera breve y sencilla teorías de diferentes pedagogos y psicólogos, donde se expresa su opinión con relación al Juego y la aplicación del mismo a través del tiempo.

Analizamos las diferentes etapas por las que pasa el hombre en relación al juego, apoyándonos en el enfoque psicogenético de Jean Peaget en el Capítulo Tercero.

Por último en el Cuarto Capítulo se describen las características del Juego, tipos de juegos y los elementos para jugar que influyen de manera positiva al logro armónico e integral del educando.

1. FORMULACION DEL PROBLEMA

1.1. Antecedentes Históricos

Desde la antigüedad, el hombre ha dedicado parte de su tiempo en el cuidado del buen funcionamiento de su cuerpo; porque aparte de su alimentación, le ha hecho falta estar preparado para realizar sus labores tanto intelectuales como físicas, de esta forma también pudo descubrir ciertas actividades que además de ser recreativas, le ayudaron a perfeccionar y desarrollar su sistema psicomotor.

Entre los antiguos mexicanos, como entre muchos otros pueblos las danzas, los cantos, los juegos y las representaciones teatrales estaban intimamente relacionados con el ritual, del cual formaban parte, aunque no carecieron del aspecto de divertimento o entretenimiento que en nuestra cultura es lo único que conservan. Nos han llegado noticias de muchos juegos como el Tlachtli o juego de pelotas que reproducían el movimiento anual de los cuerpos celestes especialmente del sol; un juego similar a la vez es el parchesi y los dados, el Patolli se jugaba con frijoles marcados con puntos y sobre un tablero de casillas ordenadas en cuatro direcciones; el volador también se ajustaba a los movimientos planetarios y a la cuenta del tiempo.

También había juegos de habilidad y competencia, como el de los zapotecas que llaman hoy Comelagoast (especie de

sube y baja) o de trepar a un palo, de hacer malabarismo o correr, que tenían lugar en fiestas y ocasiones determinadas, reviviendo mitos y simbolizando aspectos de la deidad de cuya fiesta formaban parte.

Entre los razgos comunes de las Culturas Mesoamericanas está la práctica del juego de pelota, dicho juego tenía dos finalidades: una deportiva y otra religiosa. Esta última era la más importante por estar relacionada con la fertilidad de la tierra. El juego de pelota se realizaba en una cancha construída especialmente para ello.

Dentro de la gran mayoría de las Culturas Mesoamericanas como Monte Albán bajo la influencia de los Olmecas, se han encontrado vestigios, donde se muestran escenas de jugadores de pelotas, danzantes o acróbatas de donde se obtenían las habilidades para la guerra o el trabajo. Esto demuestra en parte, la importancia de la influencia del Juego como elemento estimulante y motivante en el logro de objetivos de aprendizaje.

Pedagogos e investigadores de la educación como: Jean Peaget, Federico Froebel, María Montessori, se propusieron integrarse en el estudio del Juego, cada uno de ellos exponiendo su punto de vista, pero coincidiendo finalmente que el juego es una necesidad para los educandos en su vida infantil y aún en años posteriores señalan la importancia de utilizar el juego en el Proceso Enseñanza-Aprendizaje, dejando en libertad al niño, ya que él aprende en forma natural a través del juego, no queriendo decir con esto que se deba dejar solo al niño, sino que la vigilancia del adulto no sea tan

excesiva.

La actividad predominante, consiste en enseñar a los niños el uso apropiado de los juegos e incitarlos a aprender de los más grandes y utilizarlos para diversas actividades.

El niño está obligado a adaptarse al mundo de los adultos, por lo tanto no satisface sus propias necesidades y es por eso que transforma en juego todo lo real. De acuerdo con las diferentes características e intereses de cada etapa, el juego adopta modalidades a lo largo del desarrollo evolutivo, es algo más que una preparación para las actividades del adulto, ya que el niño reproduce situaciones que más le han impresionado, evocando hechos agradables o desagradables de su realidad.

Para el educando el Juego simbólico es un medio de adaptación tanto intelectual como afectiva.

Hoy en día el juego es poco utilizado para la enseñanza, regularmente se cree que contribuye a la práctica de socialización en grupos escolares, no dándole la debida importancia, debido a que las educadoras lo vemos como un entretenimiento, distracción ó como escape al no planear las actividades anticipadamente.

Las educadoras no hemos hecho conciencia, que efectivamente el Juego infantil es un medio de expresión, comunicación, representación, construcción y creación. Mediante éste, el educando tiene oportunidades de enfrentarse al mundo físico, de adquirir independencia, de repetir actos que desarrollen su capacidad corporal y su coordinación, de conseguir dominio

sobre su entorno, el juego es uno de los recursos más eficaces con que cuenta el Nivel Preescolar sobre todo en las cuestiones que reclaman constante repetición dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.

A través el 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.

A medida que el pequeño crece, aprende que hay un tiempo para el juego y un tiempo para el trabajo.

El placer que obtiene el niño en el juego es sin duda el aspecto más manifiesto. Toda actividad lúdica suscita generalmente excitación, hace aparecer signos de alegría y provoca carcajadas.

1.2 Delimitación

En el Nivel Preescolar, el juego es tomado como algo secundario, por lo cual surgió la inquietud de buscar estrategias que ayuden mediante el juego a obtener un óptimo aprendizaje en los educandos, mejorar la enseñanza y participar en la Modernización educativa.

El contexto social del alumno es amplio, fuera del Jardín de Niños busca o imita formas de juegos, entre sus familiares y amigos, y que al llegar al plantel los pone en práctica, siendo este momento en que la educadora puede aprovecharlo para hacer una vinculación con la labor educativa.

Siendo el Juego, la actividad más característica y espontánea del niño, debe ser considerado como base del proceso

educativo en sus primeros años de vida, permitiendo al infante fomentar el hábito y sentimiento por el juego.

1.3 Justificación

El niño desde su corta edad empieza a desarrollar movimientos que para algunos nos resultan insignificantes, esos movimientos son los que sirven de base para la formación de esquemas o coordinaciones interiores.

Al transcurrir su vida, el educando va buscando medios para poder expresar sus necesidades, sentimientos, pensamientos e inquietudes y uno de esos recursos es el Juego, por lo tanto es el centro de la infancia. Las educadoras tenemos en nuestras manos a estos pequeños que apenas comienzan sus existencia, en donde el juego prevalece en ellos como forma de manifestación. Los docentes debemos de encauzar esta actividad para un mejor aprovechamiento del Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

Debemos apoyarnos en los diferentes juegos tradicionales o que las educadoras los inventemos para realizar nuestra práctica docente, si ligamos la actividad lúdica del niño al proceso cognocitivo, obtendremos éxito en nuestro quehacer educativo, así mismo hacemos un ser dinámico, creativo, reflexivo, analítico e investigador, ya que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo del niño.

Por todo lo dicho anteriormente decidimos llevar a cabo ésta investigación documental con la finalidad de encauzar a los educandos en los juegos propios de su edad, mediante éstos el niño tiene oportunidades de enfrentarse al mundo

que le rodea, de conseguir dominio sobre su medio ambiente y de cooperar con otros niños, por lo tanto el Juego es una actividad básica para todo niño normal y sano.

1.4 Objetivos

Los objetivos que se plantean en la presente investigación son:

Demostrar como mediante el juego, se puede orientar al niño y proporcionar habilidades encaminadas a un desarrollo armónico e integral.

Propondremos actividades de juegos encaminadas al desarrollo del niño, para lograr la interacción entre ellos, adquirir habilidades y destrezas, y así, poder regular su propia conducta con las reglas de la sociedad en que se desenvuelve.

CAPITULO II

2. EL JUEGO

2.1. ¿QUE ES EL JUEGO?

- Es una actividad innata en el niño
- Actividad física y mental, fundamental en la vida de los niños, y que posibilita el desarrollo armonioso de su cuerpo y de su personalidad.

Actividad que corresponde a una necesidad fisiológica.

- Representación del mundo que le rodea.
- Es un medio por el cual el niño expresa sus sentimientos, angustias, deseos, necesidades.

2.2. Teorías acerca del Juego

Desde que el hombre nace, está abierto a la experiencia que le permite adaptarse a un mundo nuevo para él. El niño aprende durante todo el día por medio del Juego, de sus experiencias cotidianas, del contacto con la naturaleza, es decir, mediante todo aquello que experimenta a cada instante.

Para lograr el desarrollo integral del educando, hay que tomar en cuenta al ser humano como unidad que tiende hacia el equilibrio y la armonía.

El juego es una necesidad vital, es una actividad exploradora, aventura y experiencia, es un medio de comunicación y liberación, es un proceso de educación completa, indispensable para el desarrollo físico, intelectual y social del niño, otorga alegría de movimiento y satisfacciones simbólicas a la realización de deseos, satisface las necesidades de

imaginación.

A continuación se exponen diferentes teorías y opiniones de pedagogos, psicólogos y otros estudiosos, que dieron forma y presionaron a los encargados de guiar la educación, para que el juego se tomara en cuenta en sus respectivos programas.

Vittorino pedagogo humanista, connotado educador en su época sintió la necesidad de aplicar a los programas de educación el juego.

Erasmus "recomendó los juegos y el contacto de la educación con las necesidades de la vida, esto es, la necesidad en la vida de mantener el cuerpo sano, porque el hombre en sociedad requiere de compartir ideas y juegos que le ayudan o son indispensables para la vida competitiva" (1).

Tomas Hobbes afirmaba "que es necesario tomar en cuenta que la impresión de los objetos sobre nuestros sentidos producen las sensaciones que son la base del conocimiento" (2). Al interpretarlo, podemos ver que se insiste en que las sensaciones, sobre todo las de satisfacción, llegan al hombre por los sentidos, jugar es una sensación de seguridad, tranquilidad y salud.

Bacon dice que "la experiencia es la base del conocimiento" (3). Concepto con el que se está de acuerdo porque todas las experiencias hacen una unidad.

(1).- Sánchez Jara Alicia.- Llévame Contigo Pág. 149

(2).- Ibidem

(3).- Ibidem

Spencer dice "que el Juego es la válvula de escape del excedente de energía que tiene el niño". (4). Los niños que comen y descansan bien necesitan consumir sus energías para poder sobrevivir, encontrando en el juego un escape para su excedente de energía.

Lazarus sostiene que el "juego es un medio de descansar y de recuperarse después de gastar energías". (5). Se considera que los niños descansan al jugar, al contrario del adulto, donde el acostarse es descansar.

Maria Luisa Muñiz hace referencia de que el niño "Juega cuando no está cansado, ni tampoco fatigado por un esfuerzo mental" (6). Posiblemente existan contradicciones como ésta, aunque regularmente un niño no se cansa de jugar y si en sus posibilidades está seguir jugando, éste lo seguirá haciendo.

Por ésto se hace necesario alternar la gran variedad de juegos con las distintas actividades educativas dentro y fuera del aula escolar.

Decroly dice que "el juego es una disposición innata en el niño" (7).

La función de la actividad lúdica en la edad preescolar está en que por medio de ella, el niño puede dar rienda suelta a las negaciones que le impone el mundo adulto, descargar

(4).- Newman, Newman.- Desarrollo del Niño Pág. 318

(5).- Ibidem

(6).- Castillo Cristina.- Métodos y Técnicas de Org. Pág. 96

(7).- Sarramona Jaime.- Biología, Psicología y Sociología del Niño en edad preescolar Pág. 62.

sus impulsos, exteriorizar su pensamiento, imitar a los demás. explorar y descubrir aspectos del mundo, el cual es de suma importancia para la evolución de su desarrollo intelectual y afectivo.

Stone y Curch opinan que el "Juego es el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños" (8). De ésta forma para estos dos investigadores, la actividad del niño es juego, lo que para muchos puede ser insignificante.

Alton Patridge "el juego es la recreación que designa toda clase de distracción fuera del trabajo para cualquier edad" (9).

Lo que indica que no ha sido utilizado a la par con una actividad en la que se le asigne un papel como reforzador en el perfeccionamiento de situaciones para la búsqueda de mejores resultados.

J. Huizinga el "Juego constituye un elemento importante de la cultura, que es un comportamiento elemental de supervivencia está en el arte y las instituciones, es una actividad creadora" (10).

Vigotski considera el "Juego como una forma particular de acción, y una preocupación permanente y su trabajo es explicar que es lo que mueve al individuo a actuar" (11).

(8).- Steevens Dim Paul.- Si jugamos a aprender Pág. 22

(9).- Newman, Newman.- Desarrollo del Niño Pág. 323

(10).- J. Huizinga Home Ludens Pág. 150

(11).- Vigotski L.S. Tema.- Desarrollo de los Procesos Psicológicos Pág. 45.

Piaget dice que el "Juego es sobre todo una forma de asimilación empezando desde la infancia y continuando a través de la etapa del pensamiento operacional concreto. El niño usa el juego para adaptar los hechos de la realidad a esquemas que ya tiene. El juego es como un fenómeno que decrece en importancia en la medida en que el niño adquiere las capacidades intelectuales que le permitan entender la realidad de manera más exacta" (12). Es decir, el juego es más que una preparación para las actividades del adulto, es un medio de adaptación en las distintas etapas del desarrollo del niño.

Piaget "distingue una clasificación que tiene en cuenta a la vez actividad lúdica y la evolución de las funciones cognoscitivas del niño: Juegos de ejercicio, una conducta cualquiera es utilizada simplemente para producir placer. Juegos simbólicos en los que el niño es capaz de imaginarse una realidad que no le es dada actualmente en el campo perceptivo, Juego de reglas, que pertenecen ya al dominio de las instituciones sociales". (13).

Winnicott "si los niños juegan es por una serie de razones que parecen totalmente evidentes: por placer, para expresar la agresividad, para dominar la angustia, para acrecentar su experiencia y establecer contacto social" (14). El juego contribuye así a la unificación y a la integración de la personalidad, y permite al niño entrar en comunicación con los otros.

Freud el "Juego es una expresión simbólica de deseos; es un intento de dominar o recrear experiencias que causan tensión" (15).

Apoyándonos en ésta teoría tenemos que a través del

(12).- Newman, Newman.- Desarrollo del Niño Pág. 319

(13).- Arfovilloux Jean. Tema: El Juego Pág. 66

(14).- Ibidem

(15).- Newman, Newman.- Desarrollo del Niño Pág. 319

juego, los niños agresivos, desordenados y tímidos, encuentran un escape para manifestar sus tensiones, inquietudes, problemas y emociones, siendo el juego un valioso medio para ayudar a que los educandos vayan poco a poco adaptándose a las actividades de grupo.

Erik Erikson "el juego del niño es la forma infantil de la capacidad humana de experimentar creando situaciones modelos y de controlar la realidad experimentándola y previniéndola. Describe también tres fases evolutivas en el juego del educando: el juego es al principio autocósmico centrado en su cuerpo, y de los objetos que están al alcance inmediato del niño; luego interviene la Micrósfere, es decir, el pequeño mundo de los juguetes que permite al niño abandonarse a sus fantasías, con la entrada al Jardín de Niños el juego alcanza la Macrósfere, es decir, el mundo compartido con los otros" (16).

S. Lebovici y R. Diatkine "el juego no sólo sirve para elaborar la relación objetal en sus diferentes modalidades, también expresa en sí mismo directamente esta relación y constituye un modo de comunicación privilegiado con el adulto" (17). El niño no sólo a través del lenguaje se comunica con las personas que lo rodean, sino también a través de sus gestos, de sus movimientos y de su actitud durante el juego.

El juego además de un alcance pedagógico es según Froebel "un medio para el educador, teniendo en cuenta que no es un fin sino uno de los medios más eficaces para educar al niño" (18).

Es muy importante que nosotros las educadoras, conozcamos

(16).- Arfovilloux Jean. Tema: El Juego Pág. 67

(17).- Ibidem

(18).- Newman, Newman.- Desarrollo del Niño Pág. 319

más a fondo las diferentes teorías y las analicemos para poder llevarlas a la práctica y así poder enfrentarnos con nuestros educandos en condiciones óptimas y no coartar su libertad ni intervenir con nuestra autoridad en el juego de los niños.

Para los educandos el juego es una actividad estimulante, motivadora y generadora de acciones y reacciones que permiten introducir mediante el juego los conocimientos vinculados al interés y necesidades de los niños.

2.3 El juego y su aplicación a la enseñanza a través del tiempo.

Froebel, gran pedagogo alemán, reformador de la escuela en Alemania y fundador de los Jardines de la infancia, decía que "el juego es la expresión más elevada del desarrollo humano, pues sólo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño" (19).

Partiendo de éste concepto, podemos mencionar que desde que el bebé nace, juega ejercitando determinadas funciones que lo llevan a conocer y dominar su propio cuerpo y a desarrollar, así, sus sentidos, su intelecto, el afecto y su mundo.

El juego además de ser un medio para mantener y fijar las funciones complementarias del niño, de su crecimiento orgánico y de su sistema nervioso, también se convierte en un agente que canaliza la energía, estimula y ayuda al desarrollo del niño.

(19).- Sánchez Jara Alicia.- Llévame Contigo Pág. 153

En cuanto a la adquisición del conocimiento a través del juego, Piaget centra su atención en el objeto de conocimiento. El infante es el cognocente, que con las estimulaciones del medio, aprende jugando. Mediante el acto repetitivo producto del propio juego elabora la estructura del conocimiento.

El niño razona a nivel concreto, consecuencia de los aspectos conceptuales de la disciplina y de la experiencia de él mismo, por lo que tenemos que organizar los programas de aplicación de tal manera que respondan a las etapas del proceso de aprendizaje con elementos que sean generalizables, estables y claros, así como tener en cuenta los principios de secuencia, profundidad e integración.

Hay que recordar que no se trata de dejar a los niños hacer lo que quieran, sino de ponerlos frente a situaciones que planteen nuevas vivencias que se encadenen unas a otras. Es necesario saber dirigirlos, dejándolos en libertad, para que apliquen sus conocimientos.

El conocimiento está relacionado con las acciones del niño sobre los objetos. Es importante proporcionar oportunidades al educando, para que en su momento, y guiado por sus padres y nosotras las educadoras; encuentre la forma de entablar relaciones con el mundo a través del juego, logrando simultáneamente su desarrollo físico, social y psicológico, para que el niño construya su mundo por medio de acciones y reflexiones, relacionadas con los juegos que realice.

Al hablar de la aplicación directa de los juegos debemos considerar que el niño depende en gran medida, de su aprendizaje

básico, de la experiencia sensorial, de lo que puede ver, tocar, manipular. No debemos considerar al niño como un receptor pasivo de lo que le ofrece el medio que lo rodea.

Son muchos los factores que se combinan en su formación, empezando por la clase de ambiente en la cual le ha tocado vivir.

Desde el punto de vista social, durante sus primeros años, el pequeño crece como miembro de una familia. Cuando se le indica que desempeñe un papel, en algunos casos un rol útil para la familia, él demuestra su capacidad para el aprendizaje de lo encomendado, es cuando para su bien, se le debe delegar cierta responsabilidad personal como son los hábitos de urbanidad y de higiene, así respetará y aprenderá a no afectar los derechos de los integrantes del grupo familiar.

Cuando a los niños se les encomienda una tarea la deben cumplir, por eso cuando juegan hay que dejarlos tranquilos y respetarle su tiempo. El juego es una oportunidad para que él solucione distintas clases de tipo emocional y social, y haga uso de su imaginación.

En algunos hogares no se emotiva a los niños para usar la imaginación y emplear su lenguaje, como manera agradable y gratificante de satisfacer su curiosidad.

Los niños que se proyectan con facilidad en el juego, con pensamiento imaginativo, aprendieron a hacerlo a una edad temprana, porque las personas que lo rodearon les proporcionaron los estímulos para desarrollar su imaginación.

Cuando nos referimos al uso de la imaginación infantil, hay que tener presente que a menudo ésta se basa en la fantasía, que los niños despliegan tan fácil y frecuentemente en sus juegos. En ésta clase de actividad el educando toma el contenido de lo que ha oído, de los cuentos que le han contado, de los programas de televisión que ha visto, y de los patrones de conducta del núcleo familiar.

El estímulo de la imaginación es algo que debe practicarse en todos los niños, no solamente por el placer que esta clase de actividad les proporciona, sino también por el tipo de pensamientos que les permiten desarrollar. Por eso es importante que se le ayude al pequeño a que proyecte y explore ideas y situaciones por medio de su imaginación, pues aquellos infantes que no han contado con esa experiencia y apoyo dentro del seno familiar, se les dificultará encontrar la base de ésta.

"Es importante que el educando aprenda ciertas cosas por si mismo" Claparede. (20).

Para este autor el juego tiene varias etapas, en los primeros meses debe practicarse el juego primitivo, sin una intención definida, es decir, caricias, cantos con movimientos, apapachos.

La segunda es la etapa del juego, enseñar y entretenerlo. La tercera etapa el juego ocupacional y debe aprovecharse con carácter lúdico.

(20).- Sánchez Jara Alicia.- Llévame Contigo. Pág. 155

El juego ha evolucionado del mismo modo que evolucionan las actividades humanas; si hay paz, encontraremos que los niños practican juegos tradicionales pacíficos; si hay guerra, los juegos son agresivos, belicosos, porque la influencia la reciben del medio a través de los medios de comunicación. Sin embargo el juego no pierde su alto valor recreativo.

Las actividades lúdicas espontáneas, no sujetas a reglas, sufren también modificaciones constantes en su desarrollo con el paso del tiempo. Esos cambios son por necesidad, influye tanto el medio físico como el intelectual y emocional del momento que se vive.

Al niño se le deben canalizar los juegos para que comience a aprender ciertas reglas, como esperar su turno.

En el niño de edad preescolar la actividad física es mayor; el pequeño tiene gran habilidad física, salta, logra el control del equilibrio y puede realizar gran esfuerzo muscular. Estos los combina con sus impulsos intelectuales y así puede llevar a cabo juegos tales como: rompecabezas, adivinanzas, loterías, dominó.

Empieza a interesarle también la música, las carreras y otras actividades que lo llevan a efectuar juegos organizados en grupo. El niño aprende a convivir con compañeros de su edad, a hacerlos sus amigos, a compartir iniciativas, a participar con los miembros de su familia, con éstas prácticas desarrolla su personalidad social y acepta una conciencia moral dentro de la escala de valores que le será útil como guía de conducta para su vida futura.

El juego en sí, se manifiesta con mayor intensidad a medida que el niño se desarrolla; de ahí que padres y educadoras tengan gran responsabilidad en ampliar la experiencia social de los pequeños, para asegurarles un eficaz ingreso a las sucesivas etapas de relaciones con el medio que les tocará vivir. Sólo así estarán constantemente estimulados para que los niños alcancen niveles cada vez más altos de adaptación social.

El juego infantil rompe barreras y borra rencores; si el juego lo elevamos al sentido artístico durante su proceso y ejecución, se convierte en arte que el niño va acumulando; al llegar a la adolescencia, esas vivencias serán la base del conocimiento.

Los niños encuentran alegría y placer en comparar fuerzas agilidad y destreza en el desempeño de sus juegos, mientras tanto, éstos le dan la oportunidad de dar salida a la agresividad acumulada, a las tensiones y sobre todo ello de manera sana, bien aceptada en el grupo social.

Ahora más que antes hay necesidad de adaptarse a la modernidad, la variedad de juegos proporciona una verdadera diversión a los pequeños, lo que afirma que los juegos son parte de la cultura que el hombre ha formado.

3. EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN LA VIDA DEL HOMBRE

3.1. El juego en la etapa sensoriomotriz

El niño al nacer trae muchos reflejos o conductas que determinan sus movimientos y que constituyen las bases sobre las que se apoyan sus primeras relaciones con el medio externo. La forma de juego que ellos manifiestan primordialmente es la manipulación sensoriomotriz, tan pronto como las actividades de movimiento caen bajo el control del niño, las comienza a utilizar, además de que las explora mediante el juego. El bebé necesita adaptarse a un mundo nuevo, y deberá comprenderlo y conocerlo. Sus capacidades que le permiten percibir este mundo van forjando una noción de él, pero su posibilidad de exploración está limitada ya que todavía no ha adquirido la capacidad motriz. Muchos de sus intentos de explorar se hallaron en la base de su futura actividad de juego.

"El infante llega al mundo dotado de diversas características reflejas, algo involuntario, automático según los estímulos externos. Piaget no toma en cuenta esta etapa inicial, sino que se interesa más por la manera como el niño llega a modificar sus respuestas involuntarias en función de la experiencia donde se inician" (21). Afirma que el niño no es más que un respondedor pasivo al estímulo, su actitud es tranquila (por ejemplo empieza a mamar cuando se le acaricia la mejilla).

(21).- Piaget Jean.- El mundo del niño. Tomo I Pág. 201

Esto hace que Piaget vea en el niño un dinámico iniciador de actividad; señala la muy temprana aparición de conductas espontáneas, es decir, no provocadas por estímulos externos como ocurre cuando chupa entre las comidas. De esta forma, la conducta refleja o involuntaria constituye la base de una actividad posterior. El bebé empezará a chupar cuando quiere lactar y no sólo cuando sea estimulado directamente por una caricia en la mejilla o un pezón en la boca. Al terminar la primera etapa, el infante ha alcanzado cierta organización empírica elaborando sus propias acciones de chupar basándose en su experiencia bastante limitada todavía.

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

Bruner, describe "los juegos de los niños de tres meses son más hechos a propósito" (22). El niño vió sus pies por primera vez y comenzó a mirarlos mucho tiempo mientras los movía en círculos en frente de sus ojos.

Comienza una actividad lúdica, empieza a ser capaz de controlar sus movimientos. Descubre la existencia de sus manos comienza a jugar con ellas, se lleva a la boca todo lo que encuentra, manipula los diversos objetos. Mc Call

(22).- Newman, Newman.- Desarrollo del niño. Pág. 320

"ha investigado la importancia que tienen las características de los juguetes que se presentan a los niños para que los manipulen y exploren" (23). Los niños prefieren jugar con juguetes que hacen ruido y que son flexibles y se pueden aplastar, estas características permiten al infante tener una retroalimentación de la manipulación que ejerce sobre el juguete. El ruido o cambio de forma de objeto es una respuesta que el niño sabe que su gesto va a provocar. El juego sensoriomotriz no solamente recibe la influencia de las características del juguete; también cuenta la comodidad que el infante siente en la situación en que esté.

Quinto y sexto mes.- descubre sus pies y hace todo lo posible para cogerlos hasta que puede meter las puntas en su boca, adquiere la habilidad necesaria para sentarse y su juego preferido es el de romper los juguetes, divirtiéndose con el movimiento y el ruido que produce. Posteriormente emplea las manos para gatear, aplaude como resultado de la coordinación de los movimientos, de sus manos con las funciones visuales. Cambia su relación con los objetos que lo rodean con habilidad cada vez mayor puede apoderarse de lo que necesita siempre que esté cerca, tocarlo, llevarlo a la boca y abandonarlo a voluntad.

Jugar a las escondidas es su primera actividad lúdica, el pequeño juega con su cuerpo y con los objetos; desaparece tras las sábanas y vuelve a aparecer; de este modo el mundo

(23).- Idem.

se oculta momentáneamente y vuelve a recuperarlo cuando sus ojos se liberan del objeto, del cual se escondía. También juega con sus ojos; al cerrarlos y abrirlos tiene el mundo o lo pierde; emite sonidos y juega con ellos. De manera extraña, al encontrar la forma de elaborar sus angustias de pérdida, reclama con urgencia incontrolable la presencia de sus verdaderos objetivos: los padres, llora y se llena de rabia si no lo consigue, no es necesariamente alimento lo que reclama; su madre es ya para él algo más, que lo que calma el hambre, o sea empieza a depender de ella mediante un contacto, una sonrisa, el ritmo de sus pasos los necesita simplemente para saber que no ha desaparecido, el temor a perderla es la angustia más intensa a ésta edad; toda su vida emocional está marcada por ella.

Es el motor del juego de todas las actividades.

En la segunda mitad del primer año aproximadamente, surge un nuevo interés en sus juegos: ha descubierto que algo hueco puede contener objeto. Pasa así a explorar cuanto sea penetrable y a usar todo lo que pueda servir para penetrar; los ojos, los oídos, la boca de las personas que están cerca, le permite hacer sus primeras experiencias de la exploración. Luego de realizar éstos juegos con su cuerpo y con los de las personas que le rodean, pasa a jugar con cosas inanimadas; el agujero de la bañera, caños, desagües, contactos de luz, la tacita de juguetes, una abertura en la tela, el hueco de la pared, etc. Todo es objeto de sus juegos. Un palo, un lápiz, anteojos, sus dedos, todo sirve para poner y sacar,

unir y separar.

El niño cerca de los ocho y doce meses se desplaza en espacio circundante gateando. Su campo de acción necesita de más espacio para realizar la exploración de los objetos.

Al final del primer año ponerse de pie y caminar le permitirá alejarse voluntariamente de los objetos y reencontrarlos. En el aprendizaje de la marcha no haya andador que reemplace a los brazos de la madre, amplía sus posibilidades cognoscitivas y psicomotrices. Su mundo se va ampliando cada vez más a las nuevas experiencias en que se ve relacionado.

Se desplaza y explora todo lo que llama la atención, se mete a la cocina, abre las cajas y cartones, trepa, sube y baja "se pierde" por un momento del lugar en busca de nuevas experiencias con un anhelo donde él necesita conocer, manipular, descubrir. El espacio en que se ubica lo lleva a tomar conciencia de que su cuerpo es el centro de partida mediante el que origina las acciones que lo ayudan a involucrarse con su medio que lo rodea.

Al finalizar el primer año, el globo y luego la pelota constituirán el centro de su interés. Además de los muñecos, los animales que prefieren, estos objetos constituirán parte de su amor y malos tratos.

Todas sus experiencias biológicas se traducirán en juegos con sus muñecos y animales, de ésta manera se iniciará el aprendizaje tanto de papá como de mamá.

Ya a los dos años, les interesan los utensilios que le servirán para colocar las sustancias de un lugar a otro.

Esta actividad lúdica puede tomarse para indicarnos que el niño necesita que se le enseñe a controlar sus esfínteres. Para que ellos se sientan capaces de realizar sus necesidades fisiológicas contenidas en su cuerpo.

Ya ha adquirido un buen conocimiento de la naturaleza de los objetos, la relación que se da entre el espacio y la casualidad. Desarrolla la capacidad de representar acontecimientos en su mente y seguirlos hasta un lugar. O sea que por medio de esto es capaz de pensar. Esta etapa representa un gran adelanto puesto que ya no tiene que pasar por todo el laborioso proceso de ensayo y error para poder resolver los problemas nuevos; realmente, ahora puede "ensayar" las soluciones en su mente y hacer a un lado las que con seguridad no le funcionarán. Puede también imitar las acciones inclusive después de que ha desaparecido la persona o cosa que imitaba.

Permanencia de los objetos.- Este concepto ya está totalmente desarrollado el niño puede entender desplazamientos que están a la vista de él o que no estén, puede observar muchos desplazamientos y buscar algo en el último escondite. Buscará objetos escondidos a la vista de él sin que los haya visto.

3.2. El juego en la etapa preooperatoria. (2 ó 2½ hasta 6 ó 7 años aproximadamente).

Este período preooperatorio es una etapa en la cual el niño poco a poco construye estructuras, las cuales servirán de base y sustento para las operaciones concretas del pensamiento, a la estructuración lenta de las categorías del objeto, de el tiempo, el espacio y de la casualidad mediante sus

acciones y no como nociones del pensamiento.

En este lapso se va dando una diferenciación progresiva entre el niño como sujeto que conoce y los objetos de conocimientos con los que interactúan, proceso que se inicia de una u otra forma, sin importancia 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 a partir de un egocentrismo en el cual se aleja toda objetividad que venga de la realidad externa hasta una forma de pensamiento que se va adaptando a los demás y a la realidad objetiva. Este cambio representa un proceso de desalojamiento que va avanzando hasta llegar a significar una diferencia entre su yo y la realidad externa en el plano del pensamiento. El niño necesita adaptarse a su medio ambiente entre su persona y los objetos reales.

El carácter egocéntrico del pensamiento del pequeño podemos observarlo en el juego simbólico o juego de imaginación y de imitación por ejemplo, la comidita, las muñecas, la casita, etc. En donde hay una actividad real del pensamiento, esencialmente egocéntrica, que tiene como finalidad satisfacer el yo, transformando lo real en función de los deseos.

La forma de como piensa el infante y de la representación que tiene del mundo, el análisis de las preguntas que hace, de los "¿ por qué ?" tan frecuentes entre los tres y siete años, nos revela un deseo de conocer la causa y la finalidad de las cosas que sólo a él le interesan en un momento dado y que asimila su actividad propia. Atendiendo lo anterior

el niño pregunta, porque es investigador de su propio mundo. Como manifestaciones de la confusión e indiferenciación entre el mundo interior o subjetivo y el universo físico, el pensamiento del niño puede apreciarse en características como:

Animismo.- Da vida a las cosas y objetos. Este animismo resulta de la asimilación de las cosas a la actividad que el mismo niño realiza, a lo que él puede hacer y sentir. Ejemplo: Un palo de escoba, será para el pequeño un caballo.

Artificialismo.- O creencia de que las cosas han sido hechas por el hombre o un ser divino.

Realismo.- Esto es, cuando el niño supone que son hechos reales que no se han dado como tales; por ejemplo, los sueños, los contenidos de los libros de cuentos, etc.

Estas diferentes manifestaciones del pensamiento se caracterizan por haber en ellas una asimilación deformada de la realidad siendo manifestaciones incipientes del pensamiento en que los aparentes "errores" del niño son totalmente coherentes dentro del razonamiento que el mismo se hace. O sea son ideas que él tiene pero que están fuera de la realidad en nuestro mundo.

El avance hacia la descentración puede ser enormemente favorecido por las riquezas de experiencias que el medio brinde al educando, por la calidad de las relaciones con otros niños y con los adultos. La cooperación en el juego grupal, es de suma importancia, ya que es una forma a través de la cual el niño comprende que hay otros puntos de vista diferentes al suyo, con lo que poco a poco se irá coordinando

conectando con otros modos de ser y actuar.

La función simbólica se refiere a la capacidad representativa como un factor que determina el proceso evolutivo del pensamiento. Esta función consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, cuando ellos no estén.

Esta capacidad de representación se da en diferentes expresiones de su conducta que implica la emisión de algún objeto. Dichas conductas se apoyan mediante estructuras del pensamiento que se van construyendo poco a poco o incorporando a otras complejas para expresarse en formas más elaboradas de conocimiento.

Se pueden distinguir claramente como expresiones de esta capacidad la cual representa la imitación, cuando un modelo no esté presente, el juego simbólico o juego de ficción en el cual el niño representa papeles que satisfacen las necesida--des afectivas e intelectuales de su yo, la expresión gráfica, la imagen mental y el lenguaje que le permiten intercambio de comunicación continua con los demás así como la posibilidad de organizar sus acciones pasadas y anticipar lo futuro. Estas nuevas posibilidades permiten al infante la socialización de sus acciones que realizan.

Durante el período preoperatorio la función simbólica se desarrolla desde el nivel del símbolo hasta el del signo.

Los símbolos son signos individuales elaborados por el mismo niño sin ayuda de los demás, y generalmente son comprendidos solo por el mismo niño ya que se refieren a recuerdos y a experiencias íntimas y personales. Los signos, a diferencias

de los símbolos, son altamente socializados, y no individuales: están compuestos de significantes arbitrarios en el sentido de que no existen ninguna relación con el resultado de lo que significa y se establecen convencionalmente según la sociedad y cultura.

Mediante el dibujo se manifiestan los símbolos el cual es una de las formas de expresión, el niño intenta imitar la realidad. Mediante su imaginación de la mente formado por lo que ya sabe del objeto que representa, o sea 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. Todo esto implica que los niños mediante el dibujo expresen experiencias, vivencias, con las que él interactúa.

Otras de las manifestaciones del manejo de símbolos individuales se da en el juego simbólico, que ya se dijo anteriormente. La actividad que el niño realiza al representar diferentes papeles viene hacer la asimilación de situaciones reales a su yo. Este tipo de juego desde el punto de vista emocional significa para el educando las situaciones de la vida real que él no entiende todavía que lo fuerzan en muchas ocasiones a una adaptación obligada, son transformados en función de sus necesidades afectivas, deseos, que restituyen 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" o "el perro". Sus miedos, deseos, dudas, conflictos aparecen en los símbolos que utiliza durante sus juegos y estos nos hablan de su mundo afectivo y de los progresos de su pensamiento. Estas características se dan en la enseñanza escolar a través de las actividades que el infante realiza, según sus intereses.

Progresivamente a través de muchos momentos intermedios el niño va llegando a la construcción de signos cuyo máximo exponente es el lenguaje oral y escrito tal y como lo utiliza el adulto.

En esta etapa el niño se deleita jugando a muchas cosas importantes como son: los juegos de misterios, de espanto, de disfraces, y caracterizando algún personaje como Batman, lo hacen en forma de lucha con sus otros compañeros.

En cambio el juego de las niñas es más tranquilo ya que prefieren sus muñecas, preparan comida, sirven el té, finjen platicar como personas adultas, en especial suelen imitar a su mamá.

Su presencia en el jardín de niños es un cambio trascendental para él ya que entra al mundo del juego, se inicia en el lenguaje escrito "escribir letras", y los números también son juguetes para ellos. La curiosidad por el conocimiento es el seguimiento que manifestaron en su mundo que los rodea.

Aparecen nuevos juegos donde entrelazan sus capacidades de intelecto mediante el juego de azar o probabilidades.

El niño realiza juegos de competencia y comparte sus roles en el grupo que inician, desde el azar hasta sentir

"flojera", ya que ambas veces suelen sentir fatiga por el juego.

Existen otros juegos como son los de mesa, la lotería, la memoria, el dominó que abren otros caminos para él o sea un nuevo mundo. Para él la competencia significa aniquilar a los otros, triunfar sobre las otras personas.

Será necesario un largo aprendizaje hasta llegar a una nueva forma de competencia, en la que se incluye triunfos y valores. El juego permite en el niño simbolizar el camino que recorrerá en la realidad de su vida y llegar al éxito o al fracaso.

Mediante el juego de azar el niño decide si saca cuatro fichas o existe mediante esto la posibilidad que economice alguna para el éxito de su juego o estrategias que él utilice.

De ésta manera simboliza como maneja la fuerza de el mundo para adaptarse a éste y conquistarlo.

En este período hay niñas que prefieren jugar con su pelota o a la canasta, en cambio los varones su juego que prefieren es el football.

3.3. El juego en la etapa de las operaciones concretas (6 a los 12 años aproximadamente).

En este período el niño mediante la manipulación de objetos y la relación de su lógica es capaz de resolver los problemas que se le presenten en su vida cotidiana y la escuela.

Los seis años es un período muy importante en su vida ya que marcan el momento decisivo infantil para salir de su círculo familiar e ingresar a la escuela y relacionarse

en la comunidad.

El infante tiene que encontrar un sitio fuera de su casa para poder conectarse con nuevos amigos.

En ésta edad el desarrollo del cuerpo tiene variantes en la mayoría de los niños, porque adquieren mayor control en su cuerpo, precisan sus movimientos esto les implica que se esfuercen mayormente. Tienen necesidad de actividades físicas, ellos corren mucho al jugar, todo su cuerpo parece participar en la actividad que realiza. No pueden estarse quietos todo el tiempo porque les es muy difícil el control de sus movimientos. Las libertades de su cuerpo van tomando forma aunque no demuestran lealtad y responsabilidad entre sus compañeros de juego. Puede empezar un juego con gran entusiasmo, pero si no se le cumplen sus deseos se enfadan y se salen del juego. Se da que en esta edad se juntan los niños y las niñas para realizar ambos los mismos juegos, o luchan entre ellos, aunque siempre están a favor de su mismo sexo. Son más duros, al llegar a los siete años adquieren mayor coordinación al ejecutar sus movimientos, aunque ya no son muy activos como un año atrás, les gusta realizar pruebas de juegos, tumba-burros, trepar al árbol, jugar palmito con monedas, en cambio las niñas prefieren jugar con la bicicleta, saltar, andar en patín, etc.

Las historietas absorben su interés, les gusta leerlos durante un período muy prolongado, se ocupan de la mayoría de sus necesidades físicas, se bañan solos, se visten, sus cordones de los zapatos se los atan, se peinan y cepillan

sus dientes. Además de que buscan tener nuevas experiencias y relacionarse en su ambiente que les rodea. Su mundo es cada vez más amplio y lleno de actividades muy interesantes.

A los ocho años son más independientes, se sienten grandes, y quieren probar nuevas experiencias, ver como están hechas, y de que manera. En el período escolar la presencia de la maestra ya no es muy protectora; pero lo que sí desea de ella es que le enseñe muchas cosas, que lo estimule en su aprendizaje.

A los varones les gusta jugar a la lucha, el football, el basquetbol, o sea juegos de organización.

Aquí es cuando se observa la separación entre niños y niñas en intereses y actividades buscan compañeros de su mismo sexo.

Distinguen que son igual de importantes que sus compañeros y buscan pertenecer a su mismo grupo y ser leales con ellos. Esto les exige tener mayor responsabilidad y madurez les proporciona seguridad con respecto a su identidad personal.

La amistad en esta etapa les ocasiona que exista un sentimiento de envidia, rivalidades y egoísmo.

Lo dicho anteriormente ocurre tanto en los niños como en las niñas, rivalidades y actitudes de competencia, aunque los varones siguen peleandose entre ellos, en cambio las niñas sus habilidades las hacen competitivas: ejemplo quien juega mejor a la pelota.

En los grupos tanto de niños como de niñas, desarrollan el mismo tipo de rivalidades, inventan sus propias reglas,

valorizan la cooperación con su propio grupo. En esta edad su atracción es también por el coleccionismo, tapas de botellas, piedras, estampas, monedas.

A los nueve años son más responsables y se interesan en elaborar muy bien sus cosas. Sus intereses se aproximan más a lo de diez u once años, que al de los siete u ocho ya que a éstos los consideran más niños que ellos; se nota más sobre todo en las niñas.

La coordinación de los movimientos de su cuerpo, se maneja de mejor manera.

Ya el campo de atención se ha ampliado más, los varones pueden pasar una tarde construyendo algo, mediante herramientas en cambio las niñas, cosen y tejen.

En los varones todavía se manifiestan las luchas, las niñas son más tranquilas platican o prefieren patinar, jugar con la pelota, o la cuerda, se critican en base a lo que desempeñan. Y piden ayuda tanto en sus juegos como en las tareas que les dejan en sus escuelas.

A esta edad los niños prefieren los juegos de competición. Si ganan se vuelven muy importantes, pero si pierde su equipo se muestran intolerantes, crueles, agresivos; o hasta pueden agredirse.

Empiezan por dejar los cuentos de hadas y gran parte de su fantasía, interesándose por situaciones de su país u otras situaciones del mundo.

A esta edad ya frecuentan las casas de sus compañeros, comparan a sus padres con el de los otros niños.

Las pandillas con sus ritualidades les ocasiona que ellos se diviertan mucho. Los clubes son más fuertes entre los niños de nueve que de los ocho años. Sufren la influencia que ejerce el grupo hacia ellos, y se comparan con los otros, ser iguales que ellos, se copian el atuendo, sus intereses, sus formas de ser, adoptan la conducta de ellos, sus amistades son duraderas, y la elección del mejor amigo es para integrar la pandilla: en cambio en las niñas, no existe eso, sus acciones que manifiestan no pueden pasar de un estado a otro entre sus edades, por otra parte cada niño se desarrolla, tanto mental y físicamente según el ritmo que tenga, o sus experiencias.

A la edad de diez años, ocurre que en los varones, como en las niñas prefieran y son afectos a los secretos.

En las películas, serie televisivas, novelas radiales y lecturas, les gustan las de suspenso, o misterios porque manifiestan sus emociones.

Mezclan los héroes con las magias y las leyendas.

Los niños rechazan las novelas que expresan sentimientos en cambio en las niñas son sus predilectas de leerlas. En los niños juega un papel muy importante la aventura.

La camaradería caracteriza a los niños de esta edad porque la manifiestan con sus compañeros de escuela.

No existe un gran compañerismo entre ambos sexos pero les agrada organizar salidas en grupo de su escuela, por ejemplo ir al cine, museos, parques y otras diversiones o lugares comunes.

Sus sentimientos varían entre ellos no se enojan por lapsos muy prolongados y pueden perdonar a sus amigos.

En las reuniones a las niñas les gusta mucho platicar sobre los adultos, leen sus revistas preferidas y de sus artistas preferidos. Ya eligen su ropa y seleccionan sus vestidos y equipo preferido.

Ya tienen algún indicio de la etapa adolescente, en su escuela les gusta ser cumplidoras, les enoja que les llamen la atención sus amigos o que las corrijan, así como también cuando los corrige su maestra demuestran indicios que están entrando a la etapa formal.

Les gustan las actividades de danza, tanto físicas como visuales, les agrada tocar instrumentos y formar orquestas.

Asisten a fiestas entablando amistades con niños de otra edad y sexo.

La escuela es una parte muy importante en su vida pero necesita de una maestra que sea afable, o sea su trato agradable, cariñosa en sus conversaciones y trato, que no sea criticada por sus alumnos y esté dedicada a su carrera que ejerce.

Les fascina participar en actividades estéticas de su escuela, adornar el patio, para algún acto conmemorativo o la llegada de la primavera.

3.4. El juego en la etapa de las operaciones formales (12 años en adelante).

El miedo a los doce años ya no pueden evidenciarlo de igual manera que antes ya que sus compañeros lo llamarían "marica" y miedoso y lo invitarían a retirarse del grupo,

sus camaradas lo inducirían a la pelea; daría muestras de que no es un niño valiente entre sus amigos, y ese recuerdo se le prolongará a lo largo de los años causándole orgullo o humillación, lo que da una idea de la sociedad y de las reglas que esperan en estos años.

Existe un recuerdo defensivo del yo frente a los miedos y fobias, ya que ellos superan los miedos y las fobias, todo aquello que fue evitado y enfrentar el peligro, en pocas palabras volverse valiente entre sus compañeros.

Las niñas no son, en absoluto, ajenas a todo ello; lo que ocurre es que la sociedad y el rol femenino imponen otras formas de conducta. La agresión va más a menudo en palabras cargadas de veneno o de desprecio altivo, que en acciones agresivas de orden físico. La envidia, las murmuraciones, chismes, con respecto a sus compañeras, los deseos de exclusividad con la amiga del alma y la rivalidad, son también una parte importante en la vida de relación de las niñas.

Los adolescentes que se inclinan por algún tipo de juego o deporte, no viven su tiempo con sensación de monotonía, es decir no se aburren. El juego infantil fue el predecedor del gusto por la entrega lúdica, que, al llegar a la adolescencia pierde en espontaneidad para ganar en socialización y en técnica; de niño, cualquier menudencia divertía.

A través del deporte, el adolescente descarga igualmente su agresividad, lo que le ayudará a resolver tensiones y le permitirá adquirir un mayor equilibrio que haga más llevadera la autoridad familiar y social.

El deporte lleva consigo un parentesco altamente competitivo. La necesidad de establecer nuevas marcas, así como la de prestigiar el nombre de un club o de una escuela, han hecho del deporte una suerte de trabajo.

Por esta vía el niño acostumbrado a jugar en el colegio o en alguna escuela deportiva tenderá en la adolescencia a entregarse a los deportes de competición, pues la victoria representará que siempre se sientan firmes, seguros además que se valoren entre sus amigos.

El deporte permite que el muchacho mediocre en sus estudios poco valorados entre sus compañeros y profesores, pero muy buenos deportistas, adquieran una popularidad y un prestigio que de otro modo, no tendría. Los muchachos atléticos suelen tener éxito entre las chicas, que acuden a animarlos, en pocas palabras se sienten orgullosos de si mismo.

Entre las muchachas, ciertos deportes permiten satisfacer un afán de exhibicionismo, pero las chicas particularmente atléticas no gozan de popularidad entre los chicos.

4. EL JUEGO EN LA EDUCACION PREESCOLAR

4.1. Características del juego en edad preescolar.

Como características del juego comunmente aceptada por todos los que han realizado estudios e investigaciones sobre el juego se pueden señalar las siguientes:

- Placentero
- Espontáneo y voluntario
- Exige la participación activa y guarda ciertas relaciones con las actividades que no son propiamente adecuadas al juego (creatividad, solución -- del problema) (24).

El juego es una actividad como el lenguaje o el trabajo que tiene muchos sentidos y que sin embargo sigue ciertos patrones de organización y de expresión que le dan su significado.

Con el juego el niño aprende a socializarse, igualmente a través del juego manifiesta su personalidad y sus conflictos, proporcionando un medio favorable para conocer a cada uno de los niños.

El juego a su vez tiene la finalidad de contribuir al desarrollo multilateral de los niños, a través de las actividades físicas y recreativas.

El juego es el medio privilegiado a través del cuál

(24).- Proyecto 03 op.p.23

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.

Ocupar largos períodos en el juego permite al niño elaborar internamente todas aquellas emociones y experiencias que despiertan su interacción con el medio exterior.

Es decir, que 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 permite al niño familiarizarse, con las actividades que percibe a su alrededor e interrelacionar se con el adulto. 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 ésta etapa el juego es esencialmente simbólico, lo cuál es importante para su desarrollo psíquico, ya que durante

éste el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, la cuál constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales, y por ende, la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas, así como estructurar su pensamiento.

El juego también influye en su lenguaje ya que exige cierta capacidad de comunicación verbal, tanto para expresar sus deseos y sentimientos como para comprender a sus compañeros.

El problema que puede presentarse en ciertas ocasiones es que el juego, empleado de manera didáctica, pierda su carácter placentero, al ocultar tras de sí objetivos muy precisos o al centrarse sólo en favorecer algunos aspectos de su desarrollo.

4.2. Tipo de juegos

El tiempo del juego es tiempo dedicado al aprendizaje de muchas cosas importantes; por lo que se considera como una necesidad cotidiana del infante.

El juego es uno de los principales caminos por los cuales además de aprender, el niño cultiva también su propia individualidad y adquiere intereses que lo ayudarán a ser un adulto con una personalidad llena de recursos. Para describir la función que tiene el juego en el niño, Piaget los divide en los siguientes tres tipos;

- Funcional
- Simbólico
- Reglado

4.2.1. Juegos de ejercicios o funcional.

Los primeros cinco meses de vida del niño, están constituidos por movimientos simples como el mover sus manos, cruzar los brazos, repetir los sonidos que oye, etc. Se trata únicamente de buscar el efecto y ejercer una acción sin una finalidad que lo guíe, la sorpresa que produce el efecto sin que el niño logre establecer su relación con la acción marca la indistinción, entre el propio cuerpo y las cosas, es solo un principio de una afectividad que se basa en lo agradable o no.

A medida que él crece, este tipo de juego llega a superarse y comienza a optar por los juguetes pero solo aquellos que tienen superficies planas que les permita palparlos bien, pero los disfruta funcionalmente ya que solo quiere tocarlos, agitarlos, etc., no le interesa lo que representan esto se llega a prolongar hasta casi los tres o cuatro años a partir de ahí comienza a interesarse por el contenido de los objetos ó juguetes con los cuales se entretiene.

4.2.2. Juegos simbólicos.

El niño imita la vivencia de lo que le rodea, es decir, representa acontecimientos y quehaceres de los adultos, de tal forma que sin darse cuenta penetra en los problemas de la vida.

Además se considera que a través del juego simbólico el niño busca aquello que en la realidad le hace falta y lo siente, así puede llegar a imitar a una madre actuando con sus muñecas, castigándolas por su mal comportamiento de acuerdo al trato que recibe en su hogar.

4.2.3. Juegos reglados.

De los 6 años en adelante el niño se interesa en la sociedad en la que el elemento clave es la escuela, ahí se encuentran con niños con intereses comunes, se relaciona con sus condiscípulos y son los juegos de competición una de sus características va a aceptando y comprendiendo las reglas de los juegos en equipos, en un principio no respetará las reglas por su pretensión de ganar, posteriormente comprende que si entra a un juego debe acatar las normas, si alguien no lo hace no lo soporta, lo que cuenta y procura no es solamente ganar sino siente la necesidad de correr el riesgo de la partida y triunfar venciendo obstáculos.

Este sentido de regla evolucionará en la edad escolar anunciando la noción de ley que tendrá en la adolescencia e incluye el concepto de contrato de todos los miembros del juego, es un modo de expresión altamente desarrollado, que como el lenguaje sirve para múltiples funciones, y va tomando distintas formas a través de la vida. (25)

4.2.3.1. Juegos de ejercicios.

Son aquellos que pueden ser de alguna forma juegos g^{im}násticos por medio de los cuales el niño da agilidad a sus movimientos corporales, se expresa así mismo y se relaciona con su entorno. Ver anexo No. 1

4.2.3.2. Juegos activos.

Implican mucha actividad muscular, los infantes actúan al igual que los demás teniendo cada quien su oportunidad

(25).- Newman, Barbara M. Desarrollo del niño Pág. 329

de participar. Este tipo de juegos es muy importante porque a través de él se logra el desarrollo de las destrezas de todas aquellas pautas motrices innatas, tales como caminar, correr, danzar, botar, etc. Ver anexo No. 2

4.2.3.3. Juegos de actividad mental.

Mediante estos juegos el niño organiza mentalmente siguiendo el desarrollo de imágenes que componen una historia facilitando su expresión oral y escrita.

4.2.3.4. Juegos colectivos.

En el primer grado los niños mayormente tienen la misma edad cronológica y mental por lo que se considera que sus intereses son los mismos, el juego adquiere forma colectiva y se caracteriza por estimular la formación social del individuo ya que jugando colectivamente aprende a convivir y respetar las reglas sociales y son éstos los más interesantes para los infantes pues llaman más su atención y el docente puede aprovechar esto para convertir las actividades escolares en juegos didácticos de sobremesa como los dados, las cartas, dominó y la lotería con los cuales el alumno ejercita sus cualidades de observación, vivacidad y atención haciendo de su aprendizaje una actividad agradable porque al mismo tiempo que juega aprende.

4.2.3.5. Juegos tradicionales.

Son medios para transmitir ideas, costumbres, mitos y leyendas, así como canciones, constituyendo de esta forma el folklore de cada pueblo, y se puede utilizar didácticamente para fortalecer el concepto de nacionalidad. Ver anexo No. 3

4.2.3.6. Juegos constructivos.

Son aquellos en los que los niños usan materiales diferentes para hacer cosas y son los encargados de estimular la creatividad y los niños gozan con las reproducciones que hacen de lo que ven en la vida cotidiana, en los medios de comunicación o de lo que se imaginan, al principio sus construcciones son realizadas con arena, barro o con el material que esté a su alcance, por ejemplo hacen pasteles de arcilla, y se sienten encantados de su obra; al llegar a la edad de cinco a seis años comienzan a introducir originalidad en sus construcciones convirtiéndose en una forma de juego productivo y son críticos de sus propios trabajos sobre todo con los dibujos.

La importancia educativa que tiene este juego es que es una actividad que inicia al niño en el trabajo, conduciéndolo a la realidad, preparándolo para la tarea seria; o sea que el juego de construcción por su rasgo de trabajo que presenta ya no puede considerarse solo un juego sino una actividad intermedia entre éste y el trabajo.

4.2.3.7. Juegos de dramatización.

Son actividades en la que los niños haciendo uso del lenguaje y la conducta abierta se ocupan de materiales o situaciones como si tuvieran atributos distintos a los que poseen en realidad a partir de los juegos de dramatización los niños aprenden a obtener satisfacciones mediante sus propios esfuerzos y hacer miembros cooperativos del grupo, y desempeñan papeles que les asignan en lugar de exigir los que ellos mismos escogen.

4.2.3.8. Juegos libres.

En este tipo de juego el niño manifiesta su creatividad de acuerdo a su propia naturaleza; por lo que debe jugar en completa libertad para que pueda expresarse sin ninguna inhibición y el adulto o sea el maestro debe apoyarlo preparando las condiciones de tiempo y espacio necesario, observar lo que el alumno hace ya que en los juegos libres el niño muestra su personalidad tal cual es y participa con todo su ser. Ver anexo No. 4.

Para que el juego libre se convierta en herramienta didáctica es necesario proporcionarle al educando los elementos que le permitan pintar, colorear, dibujar, disfrazarse o cualquier material que ellos puedan utilizar para que a la vez que se diviertan aprendan.

Con este tipo de juegos se puede estimular el desarrollo de la fantasía e imaginación del escolar convirtiéndose así en algo indispensable que debe estar contemplado en las actividades diarias de la escuela.

Este tipo de juegos se presta para realizarse en forma individual y-o grupal y ambas requieren la misma atención educativa para que se establezca un equilibrio entre ellas.

En la escuela al hacer uso de los juegos no se deben seleccionar de acuerdo a la creencia tradicional sobre la debilidad y femeneidad de la mujer que hace considerar que en los juegos para varones ellas no tienen cabida y viceversa, sino que se eligen de acuerdo al desarrollo a los intereses de la edad y a la de los objetivos de aprendizaje que se preten-

den alcanzar.

4.3. Elementos para jugar.

Hay un sin fin de elementos para jugar, todo aquello que -- nos rodea puede ser parte de un juego si en determinado momento nos proporciona un servicio. De ésta forma podemos darnos cuenta que tenemos a nuestro alrededor muchos elementos que de alguna forma nos pueden servir. Si uno de éstos no reúne las características, es parte del juego, transformando por ejemplo una hoja de papel, nos puede servir de pelota si así lo deseamos.

En el nivel preescolar son de gran utilidad los materiales de rehuso o desecho y de la naturaleza tales como;

NATURALEZA:

- Hojas de papel
- Semillas de diversos
- Piedras
- Bellotas
- Conchas
- Caracoles
- Arena
- Zacates
- Palitos
- Corchos
- Plumas
- Agua
- Tierra
- Pasto

Vainas
Pétalos de flores
Bambú
Cascarones de huevos
Ramas secas
Almendras
Hojas de árbol

REUSO:

Tapones de botellas
Corcholatas
Cajas de cartón
Frascos con tapas
Botones
Charolas y retasería
Botones de lámina
Esponjas de envases
Serrín, virutas
Envases vacíos
Conos de hilo
Retasería de tela
Trozos de madera
Tubos de cartón
Tuercas, tornillos
Papeles de envolturas
Palos de escoba
Anteojos viejos
Cartón ondulado

Aretes viejos
Collares rotos
Carretes de hileras
Botes vacios de leche

COMERCIALES:

Pinceles diferentes
Hojas de diversos tamaños
Pinturas líquidas
Plumones
Gises
Pegamento
Crayolas
Tijeras
Plastilinas
Jabones
Godetes
Cepillos
Pasta dental
Celofán
Alcohol

OTROS:

Canicas o fichas
Agujas
Talco
Clavos
Tachuelas

También se pueden presentar otros elementos de juegos

más estructurados, que como los anteriores son adecuados para incentivar, enriquecer y canalizar el proceso simbólico como por ejemplo muñecas, carritos, juegos de té, entre otros, así mismo los juguetes ^{en}construídos por ellos mismos en distintos momentos del juego.

Cada educando puede tener un juguete en el Jardín de Niños que haya traído de casa como material de desuso.

El juguete permite probar y ejercitar su cuerpo, realizar diferentes papeles, identificarse, estudiar y medir sus posibilidades y le facilita de esta forma el ir estableciendo relaciones con el mundo en el que, deberá integrarse.

4.3.2.1. Juguetes de interés pedagógico.

Son aquellos que tienen como objetivo principal que el niño juegue y se divierta, contribuyendo de esta manera a su propia formación. Los de interés pedagógico son los que de algún modo enriquecen a las personas que los utilizan. Así como los que sirven de soporte a la imitación de los aspectos de la vida y a la experiencia existencial; los coches, las muñecas, los que presentan oficios y trabajos, los que invitan a la aventura, y a la mayoría de los juegos de sobremesa y de exterior.

4.3.2.2. Los juguetes educativos.

Son aquellos que acomodándose al proceso evolutivo del niño, favorecen directamente el desarrollo de sus facultades, la memoria, la lógica o pensamiento convergente, la creatividad o pensamiento divergente.

4.3.2.3. Los juguetes didácticos.

Son los que pueden ser utilizados como valiosos instrumentos didácticos en los diferentes niveles del proceso educativo, siendo creados y orientados hacia un objetivo concreto.

Para una mejor organización de los materiales es necesario organizar el salón de clases por Areas de trabajo las cuales son; Areas de construcción, Grafico-plásticas, ciencias, lectura ó biblioteca, dramatización, teniendo un espacio educativo en el que se encuentran organizados los materiales y mobiliario con los que el niño, podrá elegir, explorar, crear, experimentar, resolver sus problemas, desarrollar cualquier proyecto o actividad libre, ya sea, en forma grupal, por equipo o en forma individual.

En el trabajo por áreas, la actitud participativa del niño consiste en las acciones y reflexiones que son el resultado de las relaciones que establece con los objetos de conocimientos y a partir de los cuales, construye los diversos aspectos que forman su personalidad. Se fomenta la creatividad, entendida como una manera original de pensar, imaginar, expresar con un estilo personal las impresiones sobre el medio.

Con la creatividad el niño desarrolla su potencial de pensamiento, individualidad, nuevas habilidades, y diversas respuestas a un problema, al seleccionar desde la organización de los espacios y materiales hasta las estrategias para la elaboración de algún proyecto.

Se promueve en el niño la autonomía o capacidad para tomar decisiones y llevarlas a la práctica al elegir libremente las actividades, materiales, y compañeros con quienes trabajar.

ción de los ojos y la mano, posibilidades motoras en la solución de problemas prácticos).

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

4.3.2.6. Memoria

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

4.3.2.7. De tiempo y espacio

Tiempo, el desarrollo de los conceptos de espacio y tiempo no pueden considerarse por separado, ambos forman parte de un todo y son dependientes uno del otro. Estas nociones se adquieren paulatinamente y sirven para comprender y situar las adquisiciones completas que hace el niño basando sobre ellas toda su vida mental posterior. Ver anexo No. 5.

Para realizar el presente trabajo nos basamos en los métodos científicos metodológicos, los cuales permiten obtener la información práctica y precisa, apoyándonos también en la investigación bibliográfica y si es preciso de la investigación de campo.

La metodología que utilizamos para llevar a cabo la investigación documental fueron:

- Investigación bibliográfica
- Método de observación
- Método de análisis
- Método de selección

a).- Investigación bibliográfica;

A través de esta obtuvimos información de fuentes primarias que nos pudieron brindar el enriquecimiento y reforzamiento del tema central de esta investigación documental.

b).- Método de observación;

Este método nos permitió conocer de manera general la integración grupal, como el comportamiento y reacciones que nos puedan proyectar los niños a través del juego.

c).- Método de análisis;

Este método nos brindó la información necesaria para poder conocer las causas por las cuales el niño presenta un comportamiento social inadecuado y distinto al de los otros niños del grupo.

d).- Método de selección.

Este método es de suma importancia para poder llevar a cabo el buen desarrollo de la investigación documental, ya que podemos seleccionar datos precisos para una buena elaboración de dicho trabajo logrando así los objetivos que nos propusimos realizar.

Para la aplicación la educadora es de suma importancia en el juego, ya que es el medio de aprendizaje y ejercitación de habilidades para los niños, se le hará énfasis a los padres de familia sobre la importancia del juego en el JARDIN DE NIÑOS para el desarrollo de sus hijos.

Metodología del juego en preescolar.

Los pasos que tomaremos en cuenta para la enseñanza del juego nuevo son los siguientes:

- a).- Las educadoras debemos aprendernos correctamente el juego antes de enseñarlo.
- b).- Dar las consignas con voz clara y lenguaje sencillo.
- c).- El juego deberá de estar acorde a la edad, intereses y necesidades de los educandos.
- d).- Tener al alcance los materiales que se van a utilizar.
- e).- Decir a los pequeños el nombre del juego.
- f).- Informar sobre las reglas del juego.
- g).- Si el juego va acompañado de un canto; se explicará y repetirá la letra de la canción.
- h).- Las educadoras iniciaremos el juego, invitando a los niños a participar.
- i).- Se rolará a los educandos durante el tiempo que

dure el juego.

j).- Observar la actuación del niño durante esta actividad.

k).- Avisar con anticipación cuando se pretenda concluir con el juego.

C O N C L U S I O N E S

Como conclusión diremos que el juego es el medio privilegiado a través del cual el niño interactúa sobre el mundo que le rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido.

En el niño, la importancia del juego radica en el hecho que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de las actividades primordiales. Ocupar largos períodos en el juego permite al niño elaborar internamente las emociones y experiencias que despiertan su interacción con el medio exterior.

El juego en la edad preescolar no sólo es un entretenimiento sino también una forma de expresión mediante el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general en la estructuración de su pensamiento.

El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparten, lo hace aprender a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse en grupos, a compartir sentimientos, ideas es decir, forma el sentido social.

En la etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico, físico y social; ya que a través de éste el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales, y , por ende la posibilidad de establecer más ampliamente las relaciones afectivas.

Las actividades que las educadoras sugerimos al niño, por lo general tienen una tendencia lúdica, ya que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en los diversos juegos y actividades propuestas.

Es decir que las educadoras debemos de recordar que el objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, lo cual afortunadamente también le lleva al desarrollo afectivo, social, intelectual y físico.

SUGERENCIAS

Es importante que las educadoras tengamos presente las siguientes pautas durante el desarrollo del JUEGO:

En relación con los niños, debemos de cuidar especialmente su imparcialidad, ya que los pequeños son muy sensibles ante las actividades o gestos que implican favoritismo.

- Un factor muy importante es la buena comunicación entre educadoras y educando.
- Alternar el juego con situaciones de trabajo.
- Propiciar un ambiente de respeto, motivación, participación, integración, libertad y confianza.
- Durante el período de recreo ser un miembro más en el grupo y no ser un simple espectador.
- Proporcionar elementos de juego a los educandos en el recreo.
- Integrar a los niños paulatinamente.
 - Cuando decaiga el interés del grupo, es importante cambiar de actividades.
- Avisar con anticipación de los cambios.
- Nunca dar explicaciones largas
- Observar que JUEGOS gustan más.
- Observar la actuación del niño para conocerlo.
- Aprovechar las oportunidades que haya para jugar al aire libre.
- Los juegos deben ser adecuados a la edad de los niños.
- Preparar juegos para los días de lluvia.
- No sobre excitar a los niños con juegos violentos.

B I B L I O G R A F I A

- BARONE LUIS ROBERTO. CAJITA DE SORPRESAS VOLUMEN 4.
EDICIONES OCEANO S.A. BARCELONA. P.P. 123
- DURIVAGE JOHANNE. EDUCACION Y PSICOMOTRICIDAD. MANUAL PARA EL NIVEL PREESCOLAR.
EDITORIAL TRILLAS. PRIMERA EDICION, OCTUBRE 1984. P.P. 90
- DE JODAR JULIAN. CONSULTOR DE PSICOLOGIA INFANTIL Y JUVENIL
EDICIONES OCEANO- EXITO S.A. BARCELONA ESPAÑA P.P. 262
- NEWMAN NEWMAN. DESARROLLO DEL NIÑO
EDITORIAL LIMUSA. MEXICO. PRIMERA EDICION 1983 P.P. 574
- PAPALIA E. DIANE. EL MUNDO DEL NIÑO TOMO I
MCGRAW-HILL. PRIMERA EDICION 1988. P.P. 256
- SANCHEZ JARA ALICIA. LLEVAME CONTIGO
EDITORIAL TRILLAS, S.A. DE C.V.
PRIMERA EDICION FEBRERO DE 1991 IMPRESO EN MEXICO. P.P. 157
- SARRAMONA JAIME. BIOLOGIA, PSICOLOGIA Y SOCIOLOGIA DEL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR.
ACONCAGUA EDICIONES Y PUBLICACIONES S.A. BARCELONA ESPAÑA
SEGUNDA EDICION. MARZO 1980. P.P. 187
- SECUR. EDUCADORES DE HOY. No. 4
DEPARTAMENTO DE EDUCACION PREESCOLAR. P.P. 18
- DESARROLLO DEL NIÑO II: AFECTIVIDAD Y JUEGO PROYECTO 03 CAPACITACION Y DESARROLLO DEL MAGISTERIO EN SERVICIO JUNIO 1985. P.P. 34
- SEP. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE MEXICO, D.F. 1990. P.P. 43
- SEP. PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR. LIBRO I PRIMERA EDICION 1981.

P.P. 119.

- SEP. ANTOLOGIA DE APOYO A LA PRACTICA DOCENTE DEL NIVEL PREESCOLAR. TEMA EL JUEGO. MAYO 1993. P.P. 152
- SEP. PROYECTO 03 OP. P.P. 23
- NEWMAN, BARBARA M. DESARROLLO DEL NIÑO. P.P. 329
- PETROUSKY. PSICOLOGIA EVOLUTIVA Y PEDAGOGICA
MOSCU. PROGRESO 1979. P.P. 61
- HIDERGARD HETEZER. EL JUEGO Y LOS JUGUETES. P.P. 61
- DICCIONARIO ENCICLOPEDICO DE EDUCACION ESPECIAL.
EDITORIAL DIAGONAL SANTILLANA. P.P. 1203-1206
- SEP. PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR. P.P. 32

A N E X O S

ANEXO 1

A LOS CARRIZOS

Se forman todos los integrantes del grupo.

Al niño que le toca primero camina tres pasos y se acuesta "boca-abajo". El siguiente corre y lo brinca, acostándose en seguida, pero dejando un espacio suficiente para que pueda caer el siguiente participante, después de cada brinco; luego el tercero brinca al primero, al segundo y se acuesta. Así continúan sucesivamente.

En una vuelta se permite hablar y la otra es en silencio, es decir, cuando llegan a la meta marcada, se regresan brincando nuevamente, pero esta vuelta es en silencio. Quien hable o se ría, pierde y queda fuera del juego.

PATITOS AL AGUA

Cuando los niños tienen oportunidad de concurrir con sus papás a un día de campo, y en ese lugar hay lagunas, se puede jugar a los patitos al agua.

Los niños toman varias piedras lisas y se colocan en la orilla de la laguna.

Después, arrojan las piedras al agua como si estuvieran pichando,* para hacerla rebotar varias veces.

El ganador es el que logra mayores rebotes.

* Pichando, acción de lanzar una pelota u objeto como lo hacen los jugadores de beisbol.

PATITOS AL AGUA

Cuando los niños tienen oportunidad de concurrir con sus papás a un día de campo, y en ese lugar hay lagunas, se puede jugar a los patitos al agua.

Los niños toman varias piedras lisas y se colocan en la orilla de la laguna.

Después, arrojan las piedras al agua como si estuvieran pichando,* para hacerla rebotar varias veces.

El ganador es el que logra mayores rebotes.

* Pichando, acción de lanzar una pelota u objeto como lo hacen los jugadores de beisbol.

ANEXO 2

T A M A L A D A S

Se forman dos equipos de niños, cada uno con un nombre elegido por ellos.

El representante del equipo número uno, se recarga en un muro con los pies separados.

Posteriormente, los otros niños se colocan en posición de "burro" metiendo la cabeza entre las piernas del jugador que tienen enfrente.

El juego consiste en que el equipo contrario debe subirse sobre los que están en posición de "burro" para tratar de tirarlos por medio de diversos movimientos. Si en el afán de sostenerse arriba, los contrincantes llegan a tocar el piso con los pies, pierden.

Si los que están en calidad de burros se doblan, continúan así.

ANEXO 3

LAS ESTATUAS DE MARFIL

Este juego es recomendable para niños pequeños.

Los niños hacen una ronda y dentro de ella queda uno de ellos.

Todos giran, tomados de las manos, hacia la derecha y después hacia la izquierda, cantando:

A las estatuas de marfil,
uno, dos y tres.

Al finalizar el canto, los niños de la ronda deben quedarse inmóviles, como estatuas, en la posición que gusten.

El niño del centro deberá fijarse quien es el que se mueve y ése será castigado saliendo del juego.

ANEXO 3

LA VIUDITA DE SANTA ISABEL

Yo soy la viudita de Santa Isabel,
me quiero casar y no hallo con quién.
El mozo del cura
me manda un papel,
y yo le contesto con Santa Isabel.
Lo supo mi madre,
de palos me dio,
mal halla sea el hombre
que me enamoró.
Pasé por tu casa
y estabas llorando,
con un pañuelito te estabas limpiando.
Me gusta la leche,
me gusta el café,
pero más me gustan
los ojos de usted.
Contigo sí,
contigo no,
con toda mi vida
yo me he de casar.

Esta canción se puede escenificar para hacer más amena la actividad.

ANEXO 3

LA TABLITA O LA MUÑECA AZUL

Tengo una muñeca
vestida de azul,
zapatitos blancos
delantal de tul.
La llevé a la plaza
se me costipó.
la traje a la casa
y se me enfermó.
Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho,
y ocho dieciséis.
Brinca la tablita,
yo ya la brinqué,
bríncala otra vuelta,
yo ya me cansé.

CARRETERITAS

Se forma un equipo de jugadores. Cada uno debe dirigir un cochecito.

Se pintan carreteras con curvas y rectas, se hacen también bajadas y subidas a determinadas distancias. Además, se divide la carretera en etapas, o metas intermedias.

A cada jugador se le autorizan tres arranques.

Si en el curso del trayecto el cochecito se llega a salir de las líneas que forman la carretera, como castigo, el jugador tiene que regresar a la meta de la etapa anterior.

El carrito que llegue primero a la última meta, gana.

CARRERAS DE PAREJAS

Los jugadores se organizan por parejas, de pie, uno adelante del otro.

Para comenzar, los de atrás le dicen a los de adelante: "Pícale para ganar".

El jugador que está colocado atrás golpea con las palmas de las manos las posaderas del de adelante y éste separa los pies, para que su compañero pueda pasarse de atrás para adelante por el hueco que le ofrecen los pies oportunamente separados.

Así, el que estaba adelante queda automáticamente atrás, y se repite la acción anterior.

El juego continúa de la misma manera hasta llegar a la meta.

Los primeros, por supuesto, serán los ganadores.

ANEXO 5

LA RUEDA O EL ARO

Este juego es muy rústico, sólo se requiere de un aro que se obtiene de la rueda de un triciclo o una bicicleta pequeña. Para hacerla rodar se usa un alambre grueso, al cual, en uno de sus extremos se le hace un doblez oblicuo para poder apoyar la mano y en el otro, se le da forma de semicírculo, ya que allí se hará descansar la rueda.

Los niños caminan y llevan por delante su aro rodando por el suelo. Cuando la rueda se sale del alambre que lo sostiene, pierden.

Se establecen diferentes metas, que los mismos jugadores marcan.

El aro también puede ser de madera y se puede hacer rodar, por medio de un palo o un mango. Esto hace más difícil y complicada la ejecución.

ANEXO 5

L A R O Ñ A

Este juego se realiza en un espacio amplio, como un jardín, parque, cancha, patio, etc. Ahí se señala una base, que servirá de salvación para los que lleguen a ella.

Se reúne un grupo de niños y se selecciona al que va a tener la roña.

Cuando éste ha sido designado, los demás jugadores deben abandonar la base y correr para enfrentar a la roña y tratar de esquivarla.

Los niños deben cuidarse de no ser tocados por la roña porque cuando alguno es alcanzado se le pega la roña y él tendrá que correr detrás de los demás para deshacerse de la roña.

En este juego, no hay ganadores ni perdedores, sólo una convivencia de relaciones infantiles, armonizada con la risa y los gritos de alegría que se dejan escuchar, por la emoción.

J U E G O S

N U E V O S

EL CABALLO DE TRAPO

Se puede jugar en forma individual, en donde cada niño es el caballo; y uno tratará de lazarlos, ninguno se dejará lazar, ya que el caballo que lacen será puesto en su corral, y así hasta que todos sean encerrados en el corral.

Se repite el juego con el niño que desea lazar a los caballos.

EL CANARIO ENJAULADO

Los niños formarán un círculo y dentro de éste se colocará un niño; y los del círculo empiezan a decir:

¿ Este canario quiere salir
le abriremos la jaula ?

algunos niños contestarán

¡¡ sí, sí, sí !!

y otros

¡¡ no, no, no !!

El canario tratará de salir de la jaula y si logra escapar otro niño ocupará su lugar.

A QUITAR ALMAS

Se forma una fila que encabezará el más alto de los participantes.

El que la hace de "diablito" tratará de apoderarse del último que está en la fila.

El diablito pregunta:

¿ Donde queda el sol ?

y todos contestan

ii por acá !! (señalando el lado derecho).

El diablito dice:

ii A que te quito un alma !!

iii A ya voy a quitarte un alma !!!

i A que no ! contestan los niños mientras se defienden.

Así continua el juego mientras que el diablito logre atrapar a uno de la fila; quien será el nuevo diablito.