

**ZONA ESCOLAR P031**

**PRIMARIA CUITLAHUAC**

**CCT 15EPR5059E**

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE  
COMPETENCIAS EN LA EDAD PREESCOLAR”**

**AUTOR: PROFA. ROSA ARROYO ROMERO**

**ZUMPANGO, MÉXICO**

**JULIO 2020**



## ÍNDICE

Introducción.....	8
-------------------	---

### CAPÍTULO I. DESARROLLO INFANTIL

1.1.-Desarrollo infantil.....	12
1.2.-Definiciones de desarrollo.....	13
1.3.-Etapas de desarrollo de Piaget, Freud y Erikson.....	14
1.4.-Desarrollo físico.....	18
1.5.-Desarrollo Motor.....	19
1.6.-Desarrollo Emocional.....	21
1.7.-Desarrollo Social.....	24
1.8.-Desarrollo Intelectual.....	25

### CAPÍTULO II. EL JUEGO

2.1.-Antecedentes históricos del juego.....	31
2.2.-Concepto de juego.....	32
2.3.-Teorías psicológicas del juego.....	34
2.4.-Clasificación y características del juego.....	38
2.5.- ¿Qué significa para los niños jugar?.....	41
2.6.-Contribuciones de los juegos al desarrollo de los niños.....	42
2.7.- El lenguaje y el juego.....	43
2.8.-Los padres y el juego.....	47

### CAPÍTULO III. JUEGO Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL PREESCOLAR.

3.1.-La educación Preescolar.....	50
3.2.-Importancia de la educación Preescolar.....	51
3.3.-El juego y el aprendizaje.....	52

3.4.-Programa de Educación Preescolar (PEP 2004).....	55
3.5.- ¿Que son las competencias?.....	58
3.6.- Estrategias para el desarrollo de competencias.....	59

## **CAPÍTULO IV. METODOLOGÍA**

4.1.-Planteamiento del problema.....	63
4.2.-Justificación.....	66
4.3.-Hipótesis.....	68
4.4.-Objetivo General y Objetivos Particulares.....	69
4.5.-Metodología.....	70
Conclusiones.....	76
Sugerencias.....	78

### **Anexos**

Glosario.....	89
Cronograma.....	91
Fuentes de información.....	93

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo es impulsado por amor al niño, entorno al cual gira toda acción pedagógica, se preocupa por difundir la importancia del juego como estrategia para el desarrollo de competencias en el preescolar.

El desarrollo del ser humano se caracteriza por cambios cuantitativos y cualitativos que se dan de forma integrada, en los primeros años de vida vemos como crecen los niños, se desarrollan y se transforman en las áreas emocional, físico, intelectual, social, estos cambios comienzan a darse desde el momento de la concepción y continúan a lo largo de toda la vida.

La humanidad ha jugado siempre, incluso los animales lo hacen, por eso el juego se considera previo a la cultura misma, encontramos innumerables manifestaciones de esta actividad en sociedades de todos los tiempos y se cuenta con muchas obras de arte donde se aprecian estas manifestaciones lúdicas.

Son varias las corrientes psicológicas que se retoman para explicar que función desempeña el juego para el niño, entre ellas Jean Piaget, Erikson, Sigmund Freud, Ana Freud y Lev S. Vigotsky, pero todos coinciden en señalar la universalidad de esta manifestación, su valor funcional y en consecuencia su importancia para el desarrollo y crecimiento del ser humano.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, desde que nace hasta que tiene uso de razón, el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas de hacer que, de forma espontánea, los niños sean inmensamente creadores a partir de sus motivos interiores. Es un escenario que ellos construyen para su autoexpresión por medio de la imaginación, la especulación y la indagación.

Como se sabe, la familia es el referente de vida de toda persona, donde todo ser humano establece los primeros vínculos afectivos y donde se forma la personalidad, los valores y los patrones de conducta del ser humano, el juego es el medio que permite la interacción familiar, una herramienta importante que reúne a la familia, refuerza los vínculos afectivos, favorece la comunicación.

Entre los objetivos principales del preescolar es promover el desarrollo de competencias, que es entendido como la conjunción y puesta en práctica de conocimientos, habilidades y actitudes. Una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que este sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos de acuerdo con las competencias que los niños deben desarrollar, las cuales están inmersas en los campos formativos los cuales son: Desarrollo personal y social, lenguaje, conocimiento del mundo, las matemáticas, expresión artística y desarrollo físico y salud.

Por lo anterior la educación Infantil considera el juego como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños, son innumerables las estrategias que se pueden diseñar, de las cuales podemos mencionar las adivinanzas, rondas infantiles, juegos de dramatización, juegos constructivos, juegos digitales, rimas, trabalenguas y retahílas.

El contenido del trabajo se clasificó de la siguiente manera:

El capítulo I corresponde al Desarrollo Infantil, que estudia y examina el modo en que el niño cambia con el tiempo, refiriéndose al cambio motor, físico, social, emocional e intelectual.

El segundo capítulo II corresponde conocer los antecedentes del juego, las teorías psicológicas, concepto, clasificación y características del juego.

El capítulo III abarca el juego como estrategia para el desarrollo de competencias en el preescolar

En el capítulo IV se menciona la metodología de la investigación, anexos, conclusiones y sugerencias.



# CAPÍTULO I

## DESARROLLO INFANTIL



## DESARROLLO INFANTIL

Es de vital importancia saber como es el desarrollo del niño en su aspecto integral, ya que de eso depende cómo se desarrolla toda la vida.

*El desarrollo infantil estudia y examina el modo en que el niño cambia con el tiempo, refiriéndose al cambio motor, físico, social, emocional, intelectual, etc. (Papalia, 1998).*

De lo anterior es importante resaltar que en los primeros 5 años de vida de los niños ocurren los cambios más importantes en su crecimiento y son la base fundamental para su desarrollo integral, los factores genéticos y ambientales son las causas de las diferencias que hay entre unos niños y otros ya que durante su desarrollo básicamente sigue el mismo patrón independientemente de las diferencias de temperamento y de capacidades que tenga cada niño

Hurlock (1992) menciona que mucha gente utiliza los términos “crecimiento” y “desarrollo” de modo intercambiable. En realidad, son diferentes por más que resulten inseparables; ninguno de ellos tiene efecto por si solo. Crecimiento se refiere a cambios cuantitativos – aumento de estatura, estructura y el incremento en el número de palabras, frases y enunciados. El niño no solo se vuelve más grande físicamente sino también aumenta en el tamaño y en la estructura de sus órganos internos y del cerebro.

Desarrollo, en cambio, se refiere a aquellos cambios que son de naturaleza cualitativa. Es decir, una serie progresiva de cambios ordenados, coherentes, que llevan hacia la meta de la madurez.

Es así como podemos mencionar que crecimiento y desarrollo son dos procesos interrelacionados que posibilitan de un lado y del otro, que el sujeto adquiera las capacidades necesarias para vivir en plenitud.

Por otra parte, Rice (1997) hace referencia que el crecimiento y el desarrollo no son simplemente cambios de tamaño físico o de proporciones del cuerpo. Se producen cambios casi en todas las relaciones en el interior y en el exterior del ser humano, los cuales son; fuerza, velocidad, habilidad motora, capacidad intelectual, resolución de problemas, lenguaje, intereses, actividades y valores.

*Si la desviación es resultado de una falta de oportunidades para aprender, habrá que dar al niño oportunidades para hacerlo y habrá que animarle a ello (Hurlock, 1992).*

Como el patrón de desarrollo en todos los niños normales es aproximadamente el mismo, podemos juzgar a cada niño en términos de normas con respecto a su edad. Si su desarrollo está satisfaciendo normalmente lo que la sociedad espera realmente de él. Si su desarrollo se desvía de la norma, ésta puede ser una señal de deficiente ajuste social, emocional o personal, por lo que habrán de tomarse pasos inmediatamente para descubrir por qué se desvía y qué debe hacerse.

## **Desarrollo**

*-Proceso según el comportamiento cambia en el tiempo que se debe a la experiencia y a la madurez. (Gerald Harvey, 1978).*

Entendiéndose por experiencia que es una parte del desarrollo donde influye el ambiente y la madurez, como un despliegue gradual de las secuencias genéticamente programadas dentro del organismo.

*-Designa los cambios que con el tiempo ocurren en la estructura, pensamiento o comportamiento de una persona a causa de los factores biológicos y ambientales. (Grace J. Craig, 1988).*

*-Es el desenvolvimiento gradual de principios o propiedades básicas, transmitidas por herencia como fruto de la elaboración de estructuras preexistentes. (Horst Níkel, 1982).*

Se cree conveniente enfocarse al concepto “Desarrollo” para conocer qué factores intervienen en este punto, puesto que el tener una idea general acerca de desarrollo se pueden tomar en cuenta los factores mencionados y dar una estimulación correcta sin caer en la ambigüedad de que esos conceptos el niño los trae por herencia o que los puede aprender a través de la experiencia y a la madurez que va adquiriendo por factores biológicos y ambientales a medida que va creciendo.

### **Etapas de desarrollo de Piaget, Freud y Erikson**

En psicología, las etapas del desarrollo humano se relacionan generalmente con la edad, los cambios en las estructuras y procesos hipotéticos, y los cambios en condiciones observables, dependiendo del punto de vista de quien los proponga.

Piaget (1973) dice que las experiencias de inseguridad del niño y sus logros para adaptarse a la comprensión del mundo y reducir esas inseguridades resultan de un proceso sistemático, a través de cuatro etapas de desarrollo.

Los procesos a través de estas etapas son reflejados no solamente en el funcionamiento intelectual, sino también en sus capacidades lingüísticas, sociales y en el desarrollo emocional

**a).-Etapa sensorial-motora (0 a 2 años)** en la que la comprensión del mundo para el niño está totalmente contenida en sus interacciones sensoriales y motoras. El esquema del niño está constituido por esquemas observables y totalmente organizados.

El juego comienza desde que el niño nace, ya que sus reflejos tienen un sentido funcional, vemos como juega en un principio con su propio cuerpo, junta las manos, se agarra de los pies, apareciendo nuevas formas de juegos a medida que el niño empieza a actuar dentro de su mundo y a enfrentarse a él, introduciendo en sus ejercicios todos los objetos posibles y encontrando satisfacción y placer al poder interactuar con ellos.

**b).-Etapa preoperacional (2 a 5 años)** en la cual el niño puede simbolizar esquemas sensorio-motoras; son seguidas por el individuo para emitir pensamientos sobre estas experiencias.

Aparecen los juegos de imitación, en los que el niño reproduce con su acción, comportamiento y actitudes, dándoles con su imaginación una nueva interpretación. El juego social con movimiento se da a esta edad y en algunos casos se presenta antes, ya que el niño puede interactuar siguiendo instrucciones o imitando el movimiento de otros.

**c).- Etapa de las operaciones concretas (6 a 12 años)** en la que el desarrollo de las operaciones cognoscitivas son seguidas por el individuo para emitir pensamientos lógicos acerca de las experiencias que ocurren aquí y ahora.

A esta edad el niño se encuentra en actividad permanente, tiende al juego espontáneo y los grupales, adquiere gran importancia ya que esta en condiciones de asociarse y reconocer en sus amigos las semejanzas en sus gustos o en los mismos intereses.

**d).-Etapa de las operaciones formales (de 12 años en adelante)** en la que el desarrollo de las operaciones cognitivas son utilizadas para pensar en la solución de problemas abstractos.

Es la etapa de la inquietud, convirtiendo su juego en algo complejo y más organizado, que requerirá de la compañía de otros niños y preferiblemente que en él represente en forma fiel la realidad.

**Para Freud (1966)** una de las características que identifican la teoría psicoanalítica clásica, esta constituida por las cinco etapas de desarrollo psicosexual que atraviesa el niño en su proceso de maduración.

**a).-La etapa oral (0 a 1 año)**, El foco del placer es, por supuesto, la boca. Las actividades favoritas del infante son chupar y morder, unido a la necesidad de alimento que lo gratifican.

**b).-La etapa anal (1 a 2 año)** El foco del placer es el ano. El goce surge de retener y expulsar.

**c).-La etapa fálica (2 a 6 años)** El centro del placer se centra en los genitales. La masturbación a estas edades es bastante común, durante esta etapa hay un interés exagerado por la madre, como objeto amoroso.

**d).-La etapa de latencia (6 a 12 años)** Durante su transcurso, el niño suspende sus necesidades de placer y adquiere valores y destrezas culturales.

**e).-La etapa genital (12 a 18 años)** Es la etapa más elevada del desarrollo psicosexual, durante la adolescencia el objeto de satisfacción de sus necesidades no es la madre, sino otras personas de la sociedad.

La teoría desarrollada por **Erikson** en la cual se proponen las etapas de desarrollo psicosocial en donde y como señala Woolfolk (1990) el desarrollo se considera como el paso por una serie de etapas, preocupaciones, logros y peligros. Hace notar que estos conflictos nunca son totalmente resueltos y sugiere que la máxima capacidad para solucionarlos, se desarrolla durante etapas o periodos que son los siguientes:

EDAD	CONFLICTO
0 a 1 año	Confianza vs. Desconfianza (Puedo confiar en los otros o no?)
1 a 2 años	Autonomía vs. Vergüenza. (¿Puedo hacer cosas por mí mismo o me sentiré avergonzado de mi independencia?)
3 a 4 años	Iniciativa vs. Culpabilidad (¿Puedo hacer cosas bien o soy un fracaso?)
Infancia media	Competencia vs. Inferioridad (¿Se quien soy o estoy confundido acerca de quien debo ser?)
Adolescencia	Identidad vs. Inferioridad (¿Se quien soy o estoy confundido acerca de quien debo ser?)
Adulthood temprana	Intimidad vs. Aislamiento (¿Puedo sentirme bien con otros en la intimidad, o debo aislarme?)
Adulthood media	Productividad vs. Encantamiento. (¿Puedo mantener mi producción creativa o debo permanecer al margen de la actividad cotidiana?)
Adulthood	Integridad vs. Desesperación (¿Me siento bien con la vida que viví o estoy desesperado con la vida que he llevado?)
Vejez	Integridad vs. Desesperanza (¿Me siento bien con la vida que estoy viviendo o me desespera el tiempo pasado?)

## **Desarrollo físico**

*El desarrollo físico se refiere a los cambios corporales, cerebrales, de las capacidades sensoriales y las habilidades motrices (muchos de los conocimientos que los niños tienen del mundo provienen de los sentidos y de la actividad motriz) (Rice, 1997)*

Hurlock (1992) refiere que, durante los años de crecimiento, hay cuatro ciclos, dos de los cuales se caracterizan por un desarrollo y un crecimiento lento y otros dos por un crecimiento rápido.

La cantidad y ritmo de crecimiento en los niños entre las edades de tres y cinco años varía. Algunos niños crecen hasta 5cm durante un periodo de tres años, mientras otros solamente crecen algunas pulgadas, pero la forma del cuerpo cambia en todos y la distribución del peso se concentra menos en el tronco. El ritmo de crecimiento físico en estas edades es mas constante, pero más lento que durante los primeros años.

Para obtener un cuadro completo del desarrollo de los niños, es esencial saber como se desarrollan tanto física como psicológicamente.

La razón para esto es que el desarrollo físico influye en la conducta de los niños tanto en forma directa, como indirecta. Directamente, el desarrollo físico determina lo que pueden hacer los niños. Por ejemplo, si están bien desarrollados para sus edades, podrán competir en términos de igualdad con sus coetáneos en los juegos y los deportes. Si no es así, se verán obstaculizados en las competencias con ellos y podrán verse excluidos de su grupo de compañeros.

## **Desarrollo Motor**

*El desarrollo motor es el control de los movimientos corporales mediante la actividad coordinada de los centros nerviosos, los nervios y los músculos. Este control procede del desarrollo de los reflejos y la actividad masiva presente al nacer (Rice, 1997).*

Durante la infancia los niños adquieren habilidades motoras finas y habilidades motoras gruesas, mismas que les ayudan a desarrollar de manera positiva en la sociedad.

La infancia se dice con frecuencia que es la “edad” ideal para el aprendizaje de las habilidades motoras. Hay varias razones para esto:

- Los cuerpos de los niños son más flexibles que los de los adolescentes y los adultos
- Los niños son más audaces que los mayores
- Mientras que, a los adolescentes y a los adultos, la repetición les parece aburrida. Los niños gozan con ella.
- Puesto que los niños tienen menos deberes y responsabilidades que los mayores, dispondrán de más tiempo para dedicarlo al dominio de habilidades.

Por otra parte, Craig (1997) menciona que las habilidades motoras se pueden dividir, aproximadamente, en cuatro categorías, según las funciones para las que sirven en las adaptaciones personales y sociales de los niños:

- **Habilidades de autoayuda:** Para alcanzar la independencia, los niños deben adquirir habilidades motoras que les permitan hacer las cosas ellos mismos. Esas habilidades incluyen la autoalimentación, el vestirse solos y el bañarse

- Habilidades para la ayuda social: Para ser miembro aceptado de un grupo social, la familia, la escuela o el grupo de barrio, el niño tiene que ser miembro cooperativo. Algunas habilidades tales como el ayudar en las tareas de la casa, la escuela o el grupo de coetáneos, contribuirán mucho a permitirle obtener la aceptación de grupo.
- Habilidades para los juegos: Para gozar con las actividades del grupo de coetáneos o divertirse cuando están lejos de ellos, los niños deben de aprender habilidades de juegos tales como jugar a la pelota, patinar, dibujar y manejar juguetes.
- Habilidades escolares: Gran parte del trabajo de los primeros años en la escuela incluye habilidades motoras, tales como escribir, dibujar, pintar, moldear con plastilina o arcilla, bailar. Cuanto más numerosas y mejores sean esas habilidades, tanto mejor se adaptarán los niños a la escuela.

Asimismo, Papalia (1998) refiere que durante los primeros años preescolares los niños perfeccionan sus habilidades. Los más radicales cambios se aprecian en las habilidades motoras gruesas, las de los amplios movimientos corporales, como correr, saltar y arrojar. En cambio, las habilidades motoras finas consisten en el uso perfeccionado de la mano, el pulgar y los dedos opuestos.

Por otra parte, Monedero (1996) menciona que después de los cinco años de edad, se produce un desarrollo importante en el control de las coordinaciones, mas finas, que concluyen a grupos musculares menores, donde pueden agarrar, arrojar y atrapar pelotas, escribir y utilizar herramientas.

A menos que haya obstáculos ambientales, deficiencias físicas o mentales que interfieran el desarrollo motor normal, un niño de seis años estará listo para adaptarse a las exigencias de la escuela y a participar en actividades de juegos de sus compañeros.

Los niños que responden a las expectativas sociales realizan buenas adaptaciones personales y sociales, a menos que encuentren algún obstáculo en la personalidad. Por otra parte, los niños que caen por debajo de las expectativas sociales desarrollan sentimientos de inadecuación personal que debilitan su motivación para tratar de aprender lo que ya conocen sus coetáneos.

El poder controlar sus cuerpos tan bien como sus compañeros, si no mejor que ellos, es importante para los niños por muchas razones (auto entendimiento, buena salud (física y mental), socialización, mejora de auto concepto e independencia).

### **Desarrollo Emocional**

El sentido de la identidad personal y cultural que se forma entre los dos y los seis años esta acompañado de fuertes sentimientos que los niños deben aprender a integrar a sus propias estructuras de personalidad.

En el desarrollo emocional, los niños tienden a presentar patrones emocionales diferenciados los cuales son los siguientes:

- Timidez: Es una forma de temor que se caracteriza por el hecho de que se evita el contacto con otros desconocidos o poco familiares. Lo provocan siempre las personas y nunca los objetos, los animales o las situaciones.

- Vergüenza: Es una reacción de temor ante las personas y no hacia los objetos o las situaciones. Difiere de la timidez en que no la provocan los desconocidos ni las personas familiares en papeles o en ropas extrañas, sino la incertidumbre respecto a como juzgarán las personas su conducta y a ellos mismos.
- Preocupación: Es un “temor imaginario” o “dificultad esperada”. A diferencia del temor real, no la provoca directamente un estímulo del ambiente, sino que es producto de la imaginación del niño.
- Ansiedad: Es un estado mental incomodo que se refiere a un mal esperado o inminente. Se distingue por la aprensión, la inquietud y los presentimientos que el individuo no puede evitar.
- Ira: Es una emoción que se expresa con mayor frecuencia en la niñez que el temor en sus distintas formas. La razón para esto es que los estímulos que provocan ira son más numerosos y los niños descubren a una edad temprana que la ira es un modo eficaz de obtener atención a lo que se desea.
- Celos: Son una respuesta normal a la perdida de afecto real, supuesta o inminente. La situación que fomenta los celos es de índole social.
- Aflicción: Es un trauma psíquico, un trastorno emocional como resultado de la pérdida de alguien amado. En sus formas más ligeras, se conoce como tristeza o pena. Sea cual sea su intensidad o la edad a la que se presenta, la aflicción es una de las emociones más desagradables.

- Curiosidad: Hurlock (1992) describe al niño curioso como sigue: a) reacciona positivamente a los elementos nuevos, extraños, incongruentes y misteriosos de su ambiente, dirigiéndose hacia ellos, explorándolos o manipulándolos; b) muestran una necesidad o un deseo de conocer más sobre sí mismos y su ambiente; c) examina el medio circundante, en busca de nuevas experiencias y d) persiste en el examen y en la exploración de los estímulos, con el fin de conocer más sobre ellos.
- Alegría, placer y gozo: La alegría es una emoción placentera. En sus formas más ligeras, se conoce como placer, gozo o felicidad. Los niños en edad preescolar, responden a más estímulos que los bebés. Su placer procede primordialmente de actividades en las que participan otros, sobre todo sus coetáneos y es particularmente intenso cuando sus realizaciones sobrepasan a las de sus compañeros.
- Afecto: El afecto es una reacción emocional dirigida hacia una persona, un animal o un objeto. Indica sentimientos cálidos, amistad, simpatía o deseos de ayudar y puede tomar una forma física o verbal. Los niños tienen tendencia a sentir agrado hacia aquellos que les gustan y a mostrarse “amistosos” en sus relaciones con ellos (Craig, 1997)

Por otra parte, Rice (1997) menciona que todas las emociones y no solo las agradables, desempeñan un papel importante en la vida del niño y cada uno de ellas contribuye al tipo de ajustes personales y sociales que se realizan. Los beneficios o los daños para adaptaciones personales y sociales de los niños pueden ser físicos o psicológicos.

En este sentido, el desarrollo emocional es algo adquirido con el transcurso de la vida de un individuo, por lo que es responsabilidad de los adultos, brindarles a los niños un ambiente seguro, tranquilo, respetuoso y sano, ya que no solo le servirá para desenvolverse en la escuela y tener amigos, sino para toda la vida.

## **Desarrollo Social**

*El desarrollo social se refiere a los cambios experimentados en la relación con los demás. Además es la adquisición de la capacidad para comportarse de conformidad con las expectativas sociales ( Papalia, 1998)*

Monedero (1996) hace referencia que, durante la etapa preescolar, los niños avanzan en la comprensión de ellos mismos y de su lugar en un mundo social particular, aprenden lo que la familia y la comunidad espera de ellos que conducta es buena o mala, como manejar sus sentimientos en las formas que la sociedad acepta y quienes son en el contexto de su comunidad.

En efecto, las relaciones sociales infantiles forman parte fundamental en lo referente al desarrollo psicológico de los niños, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de los juegos, especialmente dentro de lo que se conoce como su grupo de pares, estas actitudes sociales influirán en sus valores y en su comportamiento en el futuro.

Hurlock (1992) menciona que las actitudes de los niños hacia las personas y las experiencias sociales y el modo en que se entiende con otros individuos, depende en gran parte de sus experiencias de aprendizaje durante los primeros años formativos de su vida. El hecho de si aprenderán o no a conformarse a las expectativas sociales y se socializaran, dependerá de cuatro factores:

- Son esenciales las oportunidades amplias de socialización, porque los niños no pueden aprender a vivir socialmente con otros si pasan mayor parte de su tiempo solos.
- Los niños no solo aprenderán a ser sociables si se sienten motivados para ello, la motivación depende en gran parte, de la capacidad de satisfacción que obtengan los niños a partir de las actividades sociales
- Es esencial un método eficaz de aprendizaje bajo dirección. Por medio de tanteos, los niños aprenden parte de los patrones conductuales necesarios para un buen ajuste social.

Asimismo, Gesell (1993) hace referencia que, de los cuatro a los seis años de edad, los niños aprenden a realizar contactos sociales y a entenderse con las personas fuera del hogar, sobre todo con los niños de su propia edad. Aprenden a adaptarse a otros y a cooperar en las actividades de juego.

Por lo tanto, los niños que asisten a guarderías, escuelas maternas o jardines de niños, tienen por lo común un número decididamente mayor de contactos sociales con coetáneos y realizan adaptaciones sociales que los niños que no tienen esa experiencia preescolar. La razón para esto es que están mejor preparados para la participación activa en los grupos que los niños cuyas actividades sociales se han limitado parte de los patrones conductuales necesarios para un buen ajuste social

### **Desarrollo Intelectual (cognoscitivo)**

*El desarrollo intelectual se refiere a los cambios que se esperan en las facultades mentales: aprendizaje, memoria, razonamiento, pensamiento y lenguaje constituyen aspectos del desarrollo intelectual o cognoscitivo (Papalia 1998)*

Piaget divide al desarrollo intelectual en cuatro etapas es conveniente mencionar que solo se retomará la etapa preoperacional debido a que en esta investigación se trabaja con niños de 5 a 6 años de edad.

La etapa preoperacional comprende aproximadamente de los dos a los siete años y se divide en dos partes; estadio preconceptual (de los dos a los cuatro años) y el estadio intuitivo, o de transición (de alrededor de los cinco a los siete años).

El estadio preconceptual se destaca por el progresivo empleo de símbolos, juego simbólico y lenguaje. Antes el pensamiento infantil se limitaba al entorno inmediato; ahora, el uso de símbolos y el juego simbólico capacita al niño en la habilidad de pensar acerca de algo que no esta presente en el momento. Del mismo modo, las palabras adquieren el poder de comunicar, aun en la ausencia de las cosas que nombran. No obstante, los niños en el estadio preconceptual todavía tienen problemas con las principales categorías, no distinguen entre la realidad mental física y social.

El estadio intuitivo comienza más o menos a los cinco años. Los niños empiezan a separar la realidad mental de la física y a comprender la casualidad mecánica aparte de las normas sociales. Por ejemplo, antes de este estadio pueden creer que todo fue creado por sus padres o algún otro adulto, pero ahora principian a captar el significado de otras fuerzas.

*Los niños de cuatro a seis años entienden al principio que un adulto no se puede transformar en un niño y que una pared de vidrio no es permeable. Pero la mayoría cambia de opinión por la influencia de los cuentos de hadas y las enseñanzas de los mayores. (Rice, 1997).*

Durante la etapa preoperacional intervienen los siguientes factores:

- Juego simbólico o simulado: *Los niños se entregan a juegos de simulación en general participan en dos niveles de representación el del significado de las acciones y objetos basados en la realidad y del significado ficticio de los mismos. Los de 4 a 6 años pueden de hecho creer que lo han imaginado es real (Hurlock, 1997)*
- Razonamiento: Ocurre cuando el niño avanza de lo particular a lo particular, en lugar de ir de lo particular a lo general (razonamiento inductivo) o de lo general a lo particular (razonamiento deductivo).
- Sincretismo: Consiste en cometer errores de razonamiento al intentar vincular ideas que no están relacionadas (mamá tuvo un bebé la última vez que fue al hospital, de modo que la próxima vez que vaya al hospital se espera erróneamente que traiga a casa otro bebé).
- Egocentrismo: Es la incapacidad para tomar el lugar de otro, para imaginar el punto de vista de otra persona.
- Animismo: Consiste en atribuir a los objetos inanimados cualidades de los seres vivos. Los niños suelen hacerlo con objetos que representan figuras vivas, como animales disecados o muñecos o juguetes. Pueden confundir las cosas de la naturaleza (como las flores, los árboles, el viento o la luna) y hablar con ellos acerca de ellos como si pudieran escucharlos.
- Concentración: Los niños no pueden pensar de manera lógica, ya que concentran la atención en un aspecto o detalle de la situación a la vez, y son incapaces de tomar en consideración otros detalles.

- Conservación: Los niños se concentran en el estado actual del objeto, no en el proceso de transformación. (Pueden llegar a la conclusión de que hay más agua en un plato poco profundo que en un vaso porque el plato es más ancho, aunque hayan visto que el agua era vertida del vaso al plato.
- Clasificación: Significa que es posible pensar en los objetos en términos de categorías o de clases. Los niños muestran una capacidad limitada para clasificar los objetos en categorías.
- Irreversibilidad: Los niños también cometen errores de pensamiento por causa de la irreversibilidad, es decir, su capacidad para reconocer que una operación, puede realizarse en ambos sentidos. No pueden aceptar mentalmente que sea posible recuperar el estado original (Craig, 1997)

Cabe aclarar que en este capítulo se habló del desarrollo infantil debido a que el conocimiento del patrón de desarrollo humano ayuda a los maestros a saber que esperar de los niños, aproximadamente a que edades esperar distintos patrones de conducta y cuando se remplazarán por otros más maduros.

Además, puesto que el patrón de desarrollo para todos los niños normales es el mismo, es posible evaluar a cada pequeño en función de las normas para su grupo de edad. Si el desarrollo es típico, quiere decir que el niño esta realizando adaptaciones normales a las expectativas sociales, si no; se pueden tomar disposiciones para descubrir la causa de la desviación y ponerle remedio.

Asimismo, puesto que un buen desarrollo requiere de orientación, el conocer el patrón de desarrollo les permite a los padres y a los maestros guiar en los momentos oportunos el aprendizaje del niño.

Finalmente, el desarrollo infantil hace posible que padres y maestros preparen a los niños con anticipación para los cambios que tendrán lugar en sus cuerpos, sus intereses o su conducta, proporcionales una cantidad de estimulación necesaria para que desarrollen al máximo su potencial, con esto se logrará atender alguna manifestación de tempranos desajustes.



# CAPÍTULO II

## EL JUEGO



## **EL JUEGO**

### **Antecedentes del juego.**

El juego es anterior a la aparición del hombre: esta actividad se da en muchas especies animales, y por ello podemos considerarlo más viejo que la cultura misma. Nadie nos enseña a jugar, heredamos esta necesidad junto con otros aspectos inherentes a nuestra naturaleza, como comer, dormir y aparearnos.

El juego rebasa el aspecto fisiológico y se inserta entre las acciones con las que el niño madura y se hace hombre, de manera que lo vemos también después en el hombre maduro (cuando se permite disfrutar de ratos de ocio y esparcimiento) Existen aspectos biológicos que lo motivan, pero sobre todo forma parte del desarrollo emocional, intelectual y social del niño, no importa el género, la edad o el tipo de capacidades que nos caractericen: a todos prácticamente nos gusta jugar.

Tanto en humanos como en animales, el juego traspasa los límites puramente biológicos y adquiere funciones con sentido y consecuencias generalmente positivas para quien lo realiza. Mediante el juego reconocemos niveles de abstracción y pautas comunicativas que nos revelan la inteligencia y el estado emocional, aun tratándose de los animales.

El juego es el gran compañero de la infancia y ha tenido en Jean Piaget un observador inteligente y certero, que dio a los estudiosos del desarrollo infantil una guía para conocer cómo el niño crece física, emocional e intelectualmente jugando. Uno de los aspectos más interesantes al adentrarse en el tema del juego es que se practica a lo largo de toda la vida, aunque adquiere diferentes formas: desde el retozo y balbuceo del bebé hasta juegos más elaborados y desarrollados, que alcanzan altos grados de complejidad y destreza, como las competencias deportivas.

Desde el punto de vista antropológico podría afirmarse que muchas cosas han cambiado, pero una cosa ha seguido constante y nada podría modificarla, los niños y el juego son y continuarán siendo siempre amigos inseparables.

### **Concepto de juego**

Luís Arcaraz (1999) *refiere al juego como una característica inherente a la naturaleza humana.*

La definición etimológica de esta característica invita a reconocer su significado en la palabra latina: *iocus*, reconocida como broma, chanza, gracia, juerga, chiste y su forma adjetivada está representada por *ludus*, *ludicum*, *ludicrus* o *ludicer*, que significan diversión o entretenimiento. Vale aclarar que el término lúdico, proviene del francés *ludique*. Por lo que resulta correcto utilizar lúdico o lúdico para referirnos al juego.

El juego es el eje vertebrador sobre el que giran todas las acciones y vivencias infantiles. Con el juego, el niño disfruta, se entretiene, distrae, se crea y recrea, trabaja, se relaciona con otros niños, vive intensamente su realidad como ser inteligente.

Al juego se le puede entender como la actividad corporal natural mas importante de la vida del niño, pues en su práctica efectúa movimientos globalizados para los que necesita intuición, destreza, y un aporte de energía que facilite su realización.

“Es, asimismo, el ejercicio que mejor se adapta al espíritu de evolución, a la autoexpresión y a sus condiciones físicas, por no comprender combinaciones anormales y por contribuir a perfeccionar todas aquellas que él mismo va conociendo, desarrollando de esta manera el aprendizaje” (Guía didáctica de la expresión dinámica, 1992).

Ralph Winn, (1997) define al juego como “Tipo fundamental de ocupación del niño normal”, justificándola por concebir al juego como “la actividad más importante de la infancia; el juego es para el niño lo que el trabajo es para el adulto”.

Retomando lo anterior, la infancia es por consiguiente, el aprendizaje necesario para la edad madura. Estudiar en el niño solo el crecimiento, el desarrollo de las funciones, sin tener en cuenta el juego, sería descuidar ese impulso irresistible por lo cual el niño modela su propia estatua. No se debería decir que un niño solamente “crece”, habría que decir que se “desarrolla por el juego”. Por el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular, realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser, las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor.

La infancia tiene por consiguiente como fin al adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas. El juego es así el centro de la infancia y no se lo puede analizar sin señalarle un papel de pre-ejercicio.

K. Groos sostiene que el juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar posteriormente.

Es así como se puede mencionar que el juego, es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo.

El juego no solo es la experiencia en la que rehace su conocimiento sino también su vida afectiva y social. Bien afirmaba Shiller que “el hombre no esta completo sino cuando juega”. Se puede decir que un niño que no juega es un pequeño que no vive su infancia y deja sin cimientos su vida adulta.

### **Teorías psicológicas del juego**

A lo largo de los años, muchos teóricos de la psicología han subrayado la importancia del juego en el desarrollo del niño. Ponen énfasis en diversos aspectos en el juego y de cómo influyen en determinados procesos psicológicos, estas teorías son el psicoanálisis, la perspectiva del desarrollo social, y el enfoque constructivista.

1. Teoría psicoanalítica del juego: De acuerdo con Erikson y Ana Freud, el juego sustituye la satisfacción de deseos insatisfechos, para aliviarlos, brinda una forma de revivir los acontecimientos traumáticos del pasado.

En este sentido, el enfoque psicoanalítico subraya el lado socio-emocional del juego. Mediante el juego, el niño resuelve miedos irracionales o conflictos psicológicos con los padres. Una niña que juega a los monstruos esta superando su miedo a la oscuridad, un niño pequeño castiga a su muñeco por una trasgresión imaginaria, tal como sus padres lo castigan a él. Según Erikson, el juego para el niño preescolar también es un medio de exploración, una vía para mostrar iniciativa e independencia. Desde el punto de vista psicoanalítico, es una manera de canalizar la agresión por medio de una experiencia catártica. Es una reacción ante acontecimientos ocurridos y un mecanismo para revisarlos.

2. El juego como desarrollo social: Parten (1980) ve al juego como una forma de interacción social que refleja y facilita la creciente habilidad del niño para comprometerse con sus iguales en acciones cooperativas. Las primeras etapas del juego están marcadas por muy poca o ninguna interacción directa con sus iguales y por la incapacidad para usar habilidades sociales. Las etapas posteriores se caracterizan por la habilidad de adoptar perspectiva de otro, la coordinación de papeles diversos (Por ejemplo, la mamá, el bebé) la discusión sobre el contenido del juego y la negociación en las disputas. Las situaciones teatrales e imaginarias suelen considerarse formas maduras de interacción en el juego. El juego rudo abarca todas las luchas, empujones y las persecuciones que aparecen al final del periodo preescolar.
  
3. Teoría constructivista del juego: De acuerdo con Piaget (1996) el juego tiene un papel fundamental en las habilidades mentales en desarrollo del niño, Piaget describe diversas etapas en la evolución del juego. La primera, llamada práctica o juego funcional, es característica del periodo sensoriomotor. El juego funcional el niño repite esquemas conocidos de acciones y del uso de los objetos, por ejemplo, el niño bebe una taza vacía o hace como que se peina con la mano.

El juego simbólico, aparece en el periodo preoperacional. Incluye el uso de representaciones mentales en los que los objetos pasan por otros objetos. En el juego simbólico, un bloque podría ser un teléfono, un barco, un plátano, un perro o una nave espacial.

Piaget distinguió entre el juego constructivo y dramático. En el juego constructivo, los objetos concretos se usan para construir y crear otros objetos, por ejemplo, el juego de cubos de madera se usa para construir una ciudad para coches y camiones.

En el juego dramático, los niños crean situaciones y papeles ficticios con gesto y lenguaje, crean el papel de cada niño y lo negocian y proponen un tema o una dirección para el argumento ficticio. El juego dramático suele aparecer después de la aparición del juego constructivo.

Piaget hace referencia que la naturaleza ficticia del juego durante este periodo como reflejo del pensamiento egocéntrico del niño. El juego simbólico desaparece, según Piaget, al principio del periodo operacional concreto, alrededor de los siete años.

La etapa final del juego es la de juegos con reglas, que culmina durante el periodo operacional concreto. Esta etapa se caracteriza por el uso de reglas exteriores para el inicio, la regulación, el mantenimiento y la terminación de la interacción social. Algunas reglas formales, establecidas y transmitidas por otros, y otras reglas son generadas y negociadas durante el juego, conforme los niños lo inventan.

Asimismo, Smilansky y Shefatya (1990) sostienen que el desarrollo del juego depende del contexto social y la guía de los adultos, y que a ciertos niños hay que entrenarlos para el juego. Los adultos pueden elevar el nivel del juego de los niños, lo que tiene un efecto positivo en otras habilidades cognitivas.

4. El juego en la teoría de Vygotsky: Considera que el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social. Tienen una visión mas integrada del valor del juego en el desarrollo. Para Vygotsky (1996) el juego sirve como una herramienta que habilita los niños para regular su conducta.

Las situaciones imaginarias creadas en el juego son las primeras restricciones que encauzan y dirigen la conducta de manera específica. El juego organiza la conducta: en vez de producir una conducta totalmente espontánea, el niño actúa en el juego, por ejemplo, como una mamá o un chofer de camión.

Cada situación imaginaria contiene toda una serie de papeles y reglas que afloran naturalmente. Los papeles son los personajes que los niños representan –como un pirata, una maestra – y las reglas son el conjunto de conductas permitidas ya sea por papel o por argumento ficticio.

*Vigostky (1977) menciona que la sociabilidad del niño es el punto de partida de sus interacciones sociales con el medio que lo rodea. Por origen y por naturaleza el ser humano no puede existir ni experimentar el desarrollo propio de su especie como una moneda aislada, tiene necesariamente su prolongación en los demás; de modo aislado no es un ser completo.*

Para el desarrollo del niño, especialmente en su primera infancia, lo que reviste importancia principal son las interacciones asimétricas, es decir las interacciones con los adultos portadores de todos los mensajes de la cultura.

El juego suele ser la principal actividad del niño y Vigotsky la caracteriza como una de las maneras de participar al niño en la cultura, el juego resulta ser una actividad cultural

Por lo tanto, se retoman estas tres teorías, ya que se puede mencionar que a lo largo de la infancia existen ciertos deseos reprimidos durante el proceso socializador y la teoría psicoanalítica considera el juego como una de las maneras de dar salida a los citados deseos reprimidos, miedos y preocupaciones. Mientras que la teoría de desarrollo social, ve al juego como una forma de interacción social y facilita las habilidades del niño. Por otra parte, para Vigotsky, el sentido social de las acciones es lo que caracteriza la actividad lúdica.

### **Clasificación y características del juego**

*Moyles (1992) menciona que la calidad de cualquier juego dependerá en parte de la calidad y quizá de la cantidad y variedad controladas del material que se proporcione.*

El juego se puede dividir aproximadamente en dos categorías: activo y pasivo.

- 1) **Juegos activos:** En los juegos activos, la diversión procede de lo que hace el individuo, tanto si corre por gusto, como si construye algo con arcilla o pintura. Aun cuando la mayoría de los pequeños se dedican a diferentes formas de juegos activos, la cantidad de tiempo que dedican a cada uno y el gozo que obtienen, varían en forma considerable.

Entre los juegos activos se encuentran los siguientes:

- **Música:** La música puede ser un juego activo o pasivo; dependiendo de cómo se utilice. Si los niños producen música, cantando o tocando un instrumento, tan sólo para divertirse, o si la usan como suplemento para alguna otra de juego activo, como el baile.

- Colecciones: Constituyen una actividad común de juegos de los pequeños, para todos los grupos raciales, religiosos y socioeconómicos. Se inicia durante los años preescolares, casi siempre cuando los niños tienen tres años de edad. Al principio los pequeños coleccionan cualquier cosa que atraiga su atención, tanto si es útil como si no es así
  - Juegos y deportes: Son competencias con reglas fijas, que se realizan por diversión o para ganar algo. Se trata de actividades que se caracterizan por reglas y a menudo, impuestas desde el exterior y la necesidad de utilizar la actividad de un modo dado y no según lo dicte la fantasía. Los deportes son siempre competencias físicas, mientras que los juegos pueden ser físicos o mentales.
  - Juegos libres y espontáneos: Son una forma activa en la que los niños siguen jugando en tanto la actividad les resulte agradable y luego dejan de hacerlo, cuando se desvanece su interés y junto con el, el gozo que obtienen en la actividad (Hurlock 1999).
- 2) Juegos pasivos “diversiones”.** En los juegos pasivos o las diversiones la energía se deriva de las actividades de otros. El jugador consume un mínimo de energía. El niño al que le gusta ver como juegan otros pequeños, observa personas o animales en televisión, leer las tiras cómicas o libros, estarán jugando con un mínimo de consumo de energía. Sin embargo, su gozo puede ser igual al de un niño que consume grandes cantidades de energía en el gimnasio o en el terreno de los juegos.

Entre los juegos pasivos “diversiones” Hurlock (1992), refiere los siguientes:

- Lectura: Mucho antes de que los niños sean capaces de leer e incluso de comprender el significado de cualquiera de las palabras más sencillas, les agrada hacerlo. Los de los grupos socioeconómicos superiores dedican más tiempo a la lectura que la de los grupos inferiores.
- Cuentos para niños: Son relatos caricaturizados en los que el elemento temático es menos importante que las imágenes. Pueden estar en forma de libro, en tiras cómicas de los periódicos o las revistas, o bien, en caricaturas. Los niños logran entender los cuentos que les relatan con una cantidad mínima de lectura. Mediante los cuentos, los niños logran describir y nombrar todo lo que observan, ayudando esto a desarrollar su lenguaje.
- La radio: Antes de que apareciera la televisión, el escuchar la radio era una diversión todavía más popular que ir al cine. En la actualidad, el escuchar la radio ha perdido gran parte de su atractivo para los niños, aun cuando muchos de los mayores consideran que la radio satisface sus necesidades de juego que ver la televisión.
- La televisión: Combina las características atractivas del cine y la radio y es una de las diversiones más populares en la niñez. Para algunos niños en edad preescolar, incluso los mayores, el ver televisión es una actividad de juego adicional y no solo un sustituto para los juegos activos y otras formas de juegos pasivos.

Cabe señalar que hay varios tipos de juegos, en los que los niños pueden jugar ya sea solos, con sus compañeros, con sus maestros, con sus papás, en fin, con quien sea lo importante es jugar y considerar que el juego ayuda a los menores a lograr un desarrollo integral en su persona.

### **¿Qué significa para los niños jugar?**

Linuza (1993) refiere que jugar, para el niño, es el auténtico quehacer de la vida y el trabajo o estudio solo constituye una interrupción en tan serio menester. Esto lo saben todos los niños, aunque algunos adultos crean lo contrario.

Para el niño, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida de trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que lo rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa.

Por lo tanto, mediante el juego, el niño conquista su autonomía, adquiere esquemas de conductas que le servirán mañana para su actividad de estudio o de trabajo profesional. El juego no es para el niño una diversión estéril, ni un trabajo obligado, el juego determina ciertas acciones que conducen al pequeño a la obtención de habilidades, conocimientos, cosas que lo hacen atractivo y divertido.

## **Contribuciones de los Juegos al Desarrollo de los Niños**

Es importante destacar que jugar no solo significa jugar y pasar un rato agradable, no, el juego contribuye en muchos aspectos, los cuales se mencionan a continuación:

-El tacto, la vista y el oído son parte del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo del pequeño.

*-El juego activo es esencial para que los niños desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que, si se acumula hace que los niños estén tensos nerviosos e irritables (Russel, 1995)*

- El jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos en términos que puedan entender y ellos a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles.
- El juego les proporciona a los niños una salida para que se liberen las tensiones que se deben a las restricciones que ejerce el ambiente sobre su conducta.
- Las necesidades y los deseos para aprender muchas cosas por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela.
- Mediante la experimentación de los juegos, los niños descubren que el crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio.

- Al jugar con otros niños, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones.
- En los juegos, los niños descubren cuales son sus capacidades y como se comparan con las de sus compañeros de juegos. Esto les permite desarrollar conceptos más definidos y realistas sobre ellos mismos.
- Aun cuando aprenden en el hogar y la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.
- Los niños descubren, cuales son los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros de un grupo de juegos.
- *A partir de los contactos con los miembros del grupo de coetáneos en los juegos, los niños aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, atener un buen espíritu deportivo y mostrarse agradables para otras personas (Hurlock 1992).*

### **El lenguaje y el juego.**

Al ingresar al segundo ciclo de la educación inicial el niño estaría alternando diálogos con monólogos. Entre las propuestas más convenientes para el tránsito de una a otra y a los efectos de no perturbar este recorrido se aconseja el juego. A través de la actividad lúdica el niño puede expresar necesidades, carencias, deseos de crear y realizar variedad de actividades, de explorar, curiosar y sentirse contento y protegido.

Por sus características el juego es:

- Placentero, espontáneo, voluntario.
- Involucra al niño activamente.
- Implica manejo de reglas.
- Permite transformar, conocer y actuar sobre la realidad y al hacerlo acompaña la acción con la palabra.

El lenguaje y el juego caminan estrechamente relacionados y su práctica redonda en óptimos beneficios.

En el terreno escolar puede ejecutar estas acciones a través del lenguaje práctico, sonoro, corporal, verbal, generando espacios donde circulen a partir de motivaciones genuinas con el soporte docente para favorecerlo y acompañarlo.

Para contribuir al desarrollo de la expresión verbal y de las habilidades lingüísticas se debe lograr que el niño:

- Distinga palabras en las frases
- Diferencie los sonidos que representan acústicamente las palabras.
- Conozca sus significados.
- Pueda describir caracterizar los objetos
- Aumente su léxico
- Articule su mensaje con claridad.

Para ello se pueden organizar diversas actividades que giren en torno a:

- La conversación.
- La narración de cuentos.
- Juegos de rimas y poesías.
- Juegos dramáticos.
- Títeres, marionetas y teatro.

Las actividades antes propuestas son de gran importancia porque:

- Le despiertan deseos de hablar y expresarse.
- Encauzan su imaginación a través de la expresión verbal.
- Canalizan miedos e inhibiciones.
- Favorecen el desarrollo del lenguaje.
- Van afirmando su personalidad.
- Integran distintos lenguajes.

Cualquier persona adulta que juega con los niños debe realizar lo siguiente:

- Hablar correctamente claro, buena modulación, vocabulario accesible.
- Provocar el deseo de hablar.
- Crear ambientes confiables.
- Intentar que se exprese con otras personas (adultas y de su edad).
- Evitar correcciones exageradas (que lo inhiban o atemoricen).
- Crear hábitos de “escucha”
- Proponer consignas claras y variadas.
- *Intentar la participación de todos, respetando las modalidades y características de cada uno (Miretti 1998).*

Asimismo, Sánchez, Cantón y Sevilla (1997) dan gran importancia a los juegos de lenguaje y a las adivinanzas, mencionan que los juegos de lenguaje, si bien van encaminados a mejorar la capacidad lingüística en general, también pueden ser aplicados en la enseñanza del vocabulario. Atraen el interés del niño y facilitan el desarrollo de su capacidad de comprensión, convirtiendo el aprendizaje de nuevas palabras en una tarea activa y agradable. Deben ser muy frecuentes en el primer año escolar.

Además, mencionan que las adivinanzas tienen como finalidad principal desarrollar el pensamiento infantil, aunque permiten a la vez comprobar el nivel de comprensión del significado de las palabras. Las adivinanzas vienen a ser una especie de problemas de lenguaje, en los que una frase o un dibujo dan la clave de la respuesta correcta

Asimismo, Moyles (1992) refiere que el juego con el lenguaje ayuda a los pequeños a entender lo que tiene sentido y lo que no tiene y eso se hace evidente en el nivel superior de la primera infancia cuando los niños desarrollan un agudo sentido del ridículo y abundan las bromas que contienen un rasgo de sorpresa, negar a los pequeños este juego sería desastroso.

Por otra parte, Craig (1997) menciona que diversos estudios han demostrado que los pequeños aprenden cuando sus padres les leen libros ilustrados. Los padres que formulan preguntas abiertas que animan a sus hijos a extender el cuento que manejaban con propiedad a sus esfuerzos por contestar y que reducen al mínimo la lectura directa y las preguntas que se responden señalando (¿Dónde quedó el conejito?) ayudan a perfeccionar el habla de sus niños.

## **Los padres y el juego**

Moyles (1992) menciona que hay tres lugares en los que se debe entrar en silencio: en la iglesia, en la biblioteca y en el corazón de los hijos. Y no solo en esos lugares también en el momento en que el niño está totalmente abstraído por el juego

En efecto, educar al niño a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje. Los mejores maestros han de ser los padres.

Sin embargo, los adultos tienden a pensar que el juego es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de la vida. Y no es así.

En este sentido, la colaboración en un juego por parte del adulto la ha de realizar desde la mentalidad del mundo del niño. La primera norma de un padre para jugar con un niño es la de hacerse su niño, perdiendo el temor al ridículo.

Por lo tanto, los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar. La llevan dentro de ellos. Los mayores hacen lo contrario, les recortan tiempos de juego y les frenan en su afán de divertirse.

El niño no se sentirá feliz si se ve inmerso en la diferencia de los mayores hacia sus progresos en el juego, o, en caso contrario, si es víctima de una continua interferencia adulta en este campo. Ha de haber un término medio.

Si se desea que los niños gocen plenamente de la niñez, se debe dar a sus horas de juego la atención que merecen, lo cual se verá recompensada, no solo con su inmediata felicidad, sino al ver su saludable preparación para la vida adulta.

Lo que haga el hijo del vecino no se debe pretender que lo haga el propio. Los niños pueden compararse a un puñado de semillas distintas. A primera vista parecen iguales, pero una vez crecen en la tierra, las diferencias son evidentes.

Es preocupante la formación física de los niños, pero ¿y la mente?, no basta con mandarlos a un buen colegio. Se debe procurar que ejerciten su musculatura mental y para ello hay muchos juegos.

En efecto, si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es vida, empezarán a ver el juego de una forma distinta a su creencia de que este es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Del mismo modo, es bueno y educativo favorecer el nacimiento de juegos libres y espontáneos, fruto de la iniciativa de los propios niños. Los padres se han de limitar encauzarlos y a mejorarlos siempre con la colaboración infantil.

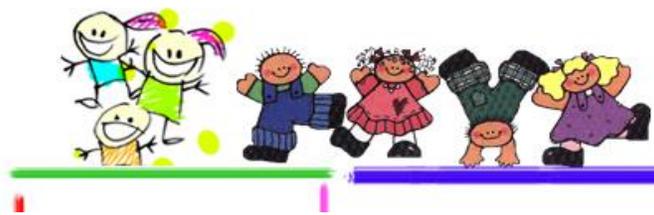
Además, los niños necesitan espacio para jugar, problema que se va agravado a medida que crece. Se debe mentalizar que, aunque se ponga un espacio limitado de juego en casa, invadirá otros espacios. Quizá por esto se manda al gimnasio o a otras clases

Entonces, se han de escoger los juegos según el modo de actuar del pequeño. Se ha de conseguir que lo que se exponga sea alegre e interesante a sus ojos, envolviéndolos con una capa de amor y de entusiasmo.



# CAPÍTULO III

## JUEGO Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL PREESCOLAR



## **JUEGO Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL PREESCOLAR**

### **La educación Preescolar**

Según Durkheim (1998) la educación cumple la función de integrar a los miembros de una sociedad por medio de pautas de comportamiento comunes, a las que no podría haber accedido de forma espontánea.

En este sentido, el proceso educativo en el preescolar presenta una serie de características diferenciales respecto al de otros niveles, precisamente por referirse a una especial etapa del desarrollo humano que posee unos condicionantes específicos y particularmente importantes para la educación.

La condición evolutiva del hombre obliga a la educación a orientar los procesos que posibilita maduración y desarrollo para orientarlos hacia la propuesta que cada tiempo, sociedad, cultura, en definitiva, solicitan. Así, la educación es el instrumento idóneo para orientar el proceso evolutivo de acuerdo con las necesidades y requerimientos de cada generación. Precisamente por que no se madura ni se desarrolla en el “vacío cultural”, tampoco se evoluciona en un medio “neutro” además el hombre admite por su plasticidad (educabilidad), aprendizajes de conductas, de funciones, de pensamiento, de sentimiento. Hasta de la libertad, que debe conquistar precisamente por ser incompleto y evolutivo.

La Educación Preescolar, que se inscribe en la etapa inicial del proceso de configuración humana, está sometida a múltiples exigencias, y estas son tan fundamentales que si no son suficientemente cumplidas van a provocar en el hombre posteriores carencias, dificultades, insuficiencias, que determinan por ser injustas discriminaciones o segregaciones.

## **Importancia de la educación Preescolar**

Bacon (1994) menciona que el preescolar es la base para futuros aprendizajes, el primer escalón que debe subir el niño en la Educación Básica para alcanzar el éxito a través de una formación integral, donde debe tomarse en cuenta su proceso de adaptación al nuevo ambiente escolar en los aspectos biopsicosociales.

La educación Preescolar comprende el periodo vital que se inicia con el nacimiento, termina con la entrada a la escolaridad obligatoria.

En la etapa preescolar se mezclan con un caudal hereditario del individuo, un sin número de elementos tanto morfológicos como psíquicos, tales como los patrones de maduración los procesos de crecimiento, el autoconocimiento, las apreciaciones adquiridas por identificación, el desplazamiento hacia el mundo exterior y sus ajustes, las cuales van a integrar la base la base de la personalidad, sobre el cual, el desenvolvimiento y la educación posterior tan solo ejercitaran modificaciones más ligeras persistiendo siempre el individuo con una típica personalidad determinada y dependiente en la vida sucesiva de los años escolares.

- En el terreno biológico, los cambios suceden desde un organismo neonatal muy pequeño y de mecanismos funcionales rudimentarios desde un organismo neonatal, muy pequeño y de mecanismos funcionales rudimentarios, completamente dependiente de la simbiosis materna, hasta un ser que al fin de la edad preescolar se ha expandido mucho, tanto en sus proporciones corporales como en su maduración fisiológica

- En la esfera cognitiva e intelectual la transformación desde su propio desconocimiento en el recién nacido hasta la capacidad para autoconocerse, para explorar y captar el medio ambiente y al final de los años preescolares, la adquisición de las formas simbólicas, la estructuración de conceptos y la expansión de múltiples capacidades intelectuales (atención, concentración, juicio, etc). Cada vez más finas y discriminativas.
- En el aspecto socioafectivo, la transformación de la dependencia materna y explosiones neonatales violentas hasta el logro de la armonía de emociones y de la socialización.

Por lo tanto, de una correcta individuación de cada ser humano en estos primeros años fundamentales de la vida dependerá casi completamente el futuro de los individuos y, por consiguiente, el de la sociedad y de las naciones.

### **El juego y el aprendizaje**

Dentro de las teorías del desarrollo infantil cabe resaltar a un elemento que es el aprendizaje y que es una herramienta necesaria y ha sido un factor que ha conducido a diversos investigadores y sobre todo a conductistas a centrarse en los intereses. La visión de los psicólogos respecto al aprendizaje en general es considerada como un cambio relativamente permanente de la conducta y que se refleja en la conducta a partir de la práctica.

Ahora bien, el aprendizaje, sencillamente se considera como el proceso por el cual la conducta se modificada a consecuencia de una experiencia.

Musen (1987) menciona que la adquisición del aprendizaje hace referencia tanto a la adquisición de respuestas totalmente nuevas, como en los cambios en la frecuencia de una acción que ya figura en el repertorio del individuo

Ausubel (1983) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por “estructura cognitiva”, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, a si como su organización.

Lo anterior nos lleva a considerar algunas ideas referentes a como procesa la idea y se da una respuesta, por ejemplo: a) La maestra pide que el niño busque objetos grandes y los reúna entonces el niño observa, procesa cosas grandes y las concentra en su mesa

Por lo tanto, se debe usar el juego como herramienta de educación porque es el gran aprendizaje de la vida, no se puede descartar conocer las diferentes formas de juego con las que puede complacer a los niños su sed de conocer y practicar, en definitiva de jugar.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprobado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no se le convencerá de lo contrario.

A los ojos del adulto, el juego es a veces delicado y encantador, otro alborotador y turbulento, ingenioso o simplemente “tonto”. Estas maneras de verlo muchas veces dependen del estado de ánimo del adulto. Para el niño siempre es motivo de alegría de aprendizaje.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar solo un pasatiempo o diversión. Es, mas que nada, un aprendizaje para la vida adulta.

Los niños se apasionan por los juegos en los que pueden utilizar su memoria y utilizar los conocimientos adquiridos. Se ha de reconocer sus progresos, aunque sean menos de los deseados y animarlos a superarlos.

La audacia y la prudencia no sustituyen nunca a la habilidad. Habilidad en la vista, en el tacto, en la creatividad, etc. ¡Cuántos juegos hay, que son propulsores de mil habilidades!

Por lo tanto, no es un disparate decir que no se puede concebir la vida de un niño sin juego. Seguramente no llegaría a ser un hombre completo. Por esto no se le puede negar esta fuente de vida en la que él desea beber tan ávidamente.

Por otro lado, Russel (1995) refiere que el juego es imprescindible para el crecimiento físico, intelectual, social y afectivo del niño. Hace unos años, que el juego viene sufriendo un grave reduccionismo debido a:

- Reducción de espacios de juego debido al crecimiento de pueblos y ciudades
- Reducción de los tiempos de juegos debido a la poca valoración social del mismo
- La pérdida de tradiciones populares debido a la industrialización en la fabricación de los juguetes.

- La comodidad familiar que no gusta de crear espacios de juego dentro del propio hogar
- El propio desconocimiento del valor educativo del juego.

Los individuos, tanto el adulto como el niño pueden jugar conforme a su propio estilo, extrayendo de esa experiencia cualquier aprendizaje para el que estén “dispuestos” en ese momento dado.

Finalmente, la gran ventaja del juego infantil es que es voluntario y espontáneo, nunca obligatorio, sino que es libremente elegido por el que lo practica. Hay que hacer una prueba, preguntando a un niño. ¿Qué hacemos ahora? Y nos contestará juguemos, por que el juego es alegría.

### **Programa de Educación Preescolar (PEP 2004)**

Zabalza (1987) refiere que un currículo es un programa de conocimientos y metas que se desea lograr, pasos que se dan para alcanzarlas; el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, que se considera importante trabajar en la escuela año tras año.

Del mismo modo Bestor (1958) define que un currículo es un programa de conocimientos verdaderos, válidos y esenciales, que se transmite sistemáticamente en la escuela, para desarrollar la mente y entrenar la inteligencia.

En este sentido, un programa es un instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin.

Según antecedentes históricos cabe anotar que el concepto de educación preescolar ha cambiado ya que se convierte no solo en una herramienta pedagógica en una respuesta a problemas sociales, nutricionales, educativos, culturales y económicos de la primera infancia y sus familias. De allí se vio la necesidad de una reestructuración en el Programa de Educación Preescolar 2004 basada en competencias, las cuales son un conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas y actitudes que los estudiantes adquieren por medio de la resolución de problemas planteados por el medio o el docente. Dichas experiencias deben ir relacionadas unas con otras para darles sentido. Y van de acuerdo a las necesidades e intereses de los estudiantes; así la escuela surge como un espacio en el que se le permite al niño integrar sus aprendizajes a la vida cotidiana.

La selección de competencias que se incluyen en el Programa Educación Preescolar está sustentada en la idea de que los niños al ingreso al colegio ya poseen capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en diferentes contextos sociales y que constituyen potencialidades a desarrollar. Las educadoras deben tener propósitos claros que, como, y para qué.

Dichos cambios del Programa Educación Preescolar tienen como finalidad fundamental mejorar la calidad formativa de los niños reconociendo sus capacidades y potencialidades; además articular de manera correcta la educación preescolar a la básica primaria.

Las competencias planteadas se encuentran inmersas en cada uno de los campos formativos que son aquellos aspectos que se deben desarrollar en el niño para lograr su desarrollo integral y de esta forma él se pueda integrar a la sociedad satisfactoriamente.

Estos campos formativos están agrupados de la siguiente manera:

1. Desarrollo personal y social
2. Lenguaje y comunicación
3. Pensamiento matemático
4. Exploración y conocimientos del mundo
5. Expresión y apreciación artísticas
6. Desarrollo físico y salud

Los fundamentos de este programa es brindar una educación preescolar de calidad para todos

1. **El aprendizaje infantil y la importancia de la educación preescolar:** Los primeros años de vida ejercen una influencia muy importante en el desenvolvimiento personal y social de todos los niños; en ese periodo desarrollan su identidad personal, adquieren capacidades fundamentales y aprenden las pautas básicas para integrarse a la vida social.
2. **Los cambios sociales y los desafíos de la educación preescolar:** Los cambios sociales y económicos (entre ellos, el crecimiento y la distribución de la población, la extensión de la pobreza y la creciente desigualdad social), así como los cambios culturales hacen necesario el fortalecimiento de las instituciones sociales para procurar el cuidado y la educación de los pequeños.
3. **El derecho a una educación preescolar de calidad:** fundamentos legales (La educación: un derecho fundamental): La educación es un derecho fundamental garantizado por la Constitución Política de nuestro país. El artículo tercero constitucional establece que la educación que imparta el Estado “tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y la justicia”.

Para cumplir esta gran finalidad, el mismo artículo establece los principios a que se sujetará la educación: gratuidad, laicismo, carácter democrático y nacional, aprecio por la dignidad de la persona, igualdad ante la ley, combate a la discriminación y a los privilegios, supremacía del interés general de la sociedad, solidaridad internacional basada en la independencia y la justicia. (Pep, 2004)

### **¿Que son las competencias?**

La palabra competencia se deriva del griego agon, y agonistes, que indica aquel que se ha preparado para ganar en las competencias olímpicas, con la obligación de salir victorioso y por tanto de aparecer en la historia.

Por otra parte, la educación basada en competencias se fundamenta en un currículo apoyado en las competencias de manera integral y en la resolución de problemas.

En este sentido es una nueva orientación educativa que pretende dar respuesta a la sociedad del conocimiento o de la información. Se origina en las necesidades laborales y por tanto demanda que la escuela se acerque más al mundo del trabajo; esto es, señala la importancia del vinculo entre las instituciones educativas y el sector laboral.

La UNESCO (1999) define como competencia: El conjunto de comportamientos socioafectivos y habilidades cognitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un desempeño, una función, una actividad o una tarea.

El concepto de competencia, tal y como se entiende en la educación resulta de las nuevas teorías de cognición y básicamente significa sus saberes de ejecución. Puesto que todo conocer se traduce en un saber, entonces, es posible decir que son recíprocos competencia y saber: saber pensar, saber desempeñar, saber interpretar, saber actuar en diferentes escenarios desde sí para la sociedad.

Richard Boyatzis (1982) expresa que una competencia es la destreza para demostrar la secuencia de un sistema del comportamiento que funcionalmente está relacionado con el desempeño o con el resultado propuesto para alcanzar una meta, y debe demostrarse en algo observable, algo que una persona dentro del entorno social se pueda observar y juzgar.

De esta manera es posible concluir que una competencia en la educación es un conjunto de comportamientos sociales, afectivos y habilidades cognoscitivas, psicológicas, sensoriales y motoras que permiten llevar a cabo adecuadamente un papel, un desempeño, una actividad o una tarea.

### **Estrategias para el desarrollo de competencias.**

*Las estrategias son el producto de una actividad constructiva y creativa del maestro (Hargreaves, Andy 1997).*

Por otra parte, Craig (1997) menciona las siguientes estrategias a través del juego

- Juegos de dramatización: Son una forma activa en la que los niños, mediante el lenguaje y la conducta abierta, se ocupan de materiales o situaciones, como si tuvieran atributos distintos a los que poseen en realidad.

- Juegos constructivos: Son aquellos en los que los niños usan materiales para hacer cosas, no con fines utilitarios, sino por el gozo que se obtienen en la construcción.
- Juego con movimiento: Correr, brincar, girar y saltar son apenas algunas de las innumerables formas de juego con movimientos que disfrutan por sí mismos.
- Juego brusco: No solo les ofrece una oportunidad de ejercitarse y descargar energía, sino que también aprenden a manejar sus sentimientos, controlan sus impulsos y descargar los comportamientos negativos inapropiados en el grupo, además, aprenden a hacer la distinción esencial entre lo simulado y lo real.
- Juegos digitales: Los juegos digitales son ejercicios de flexibilidad de los dedos, que, acompañados de pequeñas rimas, favorecen el control motriz de las manos del niño.
- Juego verbal: A los niños les encantan los juegos verbales; experimentan con ritmo y cadencia, mezclan palabras para crear nuevos significados, juegan con el lenguaje para reírse del mundo y verificar su comprensión de la realidad y lo usan como amortiguador de las expresiones de enojo (Craig, 1997).

Por otra parte, Mancilla, López y Sánchez (1992) consideran que dentro de los juegos verbales se encuentran:

- Las rimas: Son una forma artística del manejo de la lengua, caracterizada por el agrupamiento de pequeños versos y frases con terminaciones semejantes. Constituye didácticamente un valioso recurso para que el niño ejercite la comunicación estética en su doble vertiente hablar y escuchar.
- Los trabalenguas: Son un juego de palabras que se caracterizan por la repetición de sonidos iguales o semejantes. Esta condición hace que se presente cierto grado de dificultad en la pronunciación.
- Las retahílas: se usan para hacer más dinámico las rondas o juegos, son expresiones en verso muy dadas al vocabulario infantil, con ello crece la jerga o vocabulario de los infantes.
- Las rondas infantiles: Son juegos colectivos que se transmiten por tradición, se cantan con rimas haciendo rondas con movimientos.

Por todo lo anterior, es importante que los maestros consideren estas estrategias en el aula, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación.



# CAPÍTULO IV

## METODOLOGÍA



## TÍTULO

### “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA EDAD PREESCOLAR”

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Comúnmente los adultos tienden a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil, pero ellos no se dan cuenta de que constituye una dimensión vital en el desarrollo del niño que le permite y facilita la expresión y crecimiento de áreas del desarrollo como la cognoscitiva, la socioafectiva, lenguaje y física.

A través del juego los niños construyen su creatividad, su imaginación, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida de entrenamiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea.

El juego es el punto donde se une la realidad interna con la realidad externa del niño, es el espacio donde puede crear y usar toda personalidad. Es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo, placentero. Por lo que el juego es un gran instrumento esencial en el desarrollo de competencias para fortalecer valores, destrezas, habilidades, actitudes, que marcan las etapas de crecimiento del ser humano, infancia, adolescencia y edad adulta.

Debido a la importancia que se ha dado al juego para el desarrollo de competencias en la edad preescolar, surge el Programa de Preescolar 2004 como documento normativo para orientar la práctica educativa, con contenidos y materiales educativos, entre sus principios considera el respeto a las necesidades e intereses de los niños, favoreciendo su proceso de socialización, autonomía, estrategias para la resolución de problemas, ideas, sentimientos, impulsos, cooperación, empatía, agudeza visual, táctil, auditiva, desarrollo psicomotor grueso, fino, nociones espaciales básicas y participación grupal.

Los factores sociales y culturales, como los cambios en la estructura familiar (debilitamiento de la familia extensa, que incluía abuelos, reducción de número de hijos en la familia nuclear y el aumento de familias uniparenterales) y la incorporación de las mujeres al mercado laboral, muchas de las cuales son jefas de familias, se expresa en la reducción del tiempo de atención y convivencia de adultos con los niños ello implica menores estímulos para el desarrollo de capacidades de comunicación, como menores oportunidades para jugar con los niños, muchos padres se les ha olvidado incentivar en sus hijos a través del juego, minimizan su potencial en el aprendizaje y como uno de los principales hilos conductores del amor entre padres e hijos, fortaleciendo los lazos familiares.(PEP, 2004).

La televisión forma parte de la vida para muchos niños pequeños, pero mirarla mucho tiempo puede impedirles jugar, reduciendo su actividad física ya que simplemente no satisface las necesidades de los niños, a esta edad todavía están aprendiendo a coordinar todas las partes del cuerpo: los brazos y las piernas, los ojos, el oído, y el sentido del equilibrio.

En la educación preescolar, una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar el impulso natural de los niños hacia el juego, para que éste, sin perder su sentido placentero, adquiera además propósitos educativos de acuerdo con las competencias que los niños deben desarrollar.

Por lo tanto surge la interrogante:

**¿Qué importancia tiene el juego en el desarrollo de competencias del niño en la edad preescolar?**

## JUSTIFICACIÓN

El trabajo se justifica toda vez que se busca difundir y fomentar la importancia del juego, como un instrumento de apoyo en la práctica educativa, para incrementar las habilidades y destrezas de los alumnos.

La edad Preescolar actualmente, conceptúa al niño como un todo en donde convergen armónicamente toda clase de interacciones capaces de proporcionar su desarrollo óptimo, su perfecto bienestar social, considera la necesidad, el derecho que tienen los niños y las niñas a jugar, y así otorga el rol esencial en la formación de la personalidad ya que reconoce la importancia que este tiene en el desarrollo de la inteligencia, la capacidad, organización y compromiso.

En los últimos años se ha debilitado paulatinamente la calidad de juego en muchos niños. En la escuela se ha reducido el tiempo para jugar, ya que se da más importancia a la enseñanza básica como las matemáticas, leer, escribir a edades cada vez más tempranas, restando importancia al juego.

Actualmente cuando los niños tienen tiempo para jugar, buscan generalmente la televisión y juegos de videos, todos estos factores afectan las actividades lúdicas de la infancia.

Aunque en la actualidad uno de los contratiempos sea la falta de tiempo, los padres de familia, docentes, deben ejercer un rol más activo para garantizar que el juego de los niños satisfaga sus necesidades. Así los niños mostrarán niveles crecientes de independencia, ingenio y competencias, como resultado del juego creativo.

La propuesta del nuevo programa de Educación Preescolar 2004 tiene como finalidad, contribuir a que la educación preescolar favorezca una experiencia educativa de calidad para todas las niñas y niños, garantizando que cada uno de ellos viva experiencias educativas que le permitan desarrollar, de manera prioritaria, sus competencias afectivas, sociales desde una perspectiva que parta del reconocimiento de sus capacidades y potencialidades.

Como menciona la propuesta anterior, resulta indispensable considerar el siguiente trabajo de investigación como alternativa útil para los docentes y la familia, con el objeto de facilitar el desarrollo de competencias a través del juego como proceso de aprendizaje en la edad preescolar.

## HIPOTESIS

- A mayor empleo del juego como estrategia didáctica es mayor el desarrollo de competencias en los niños en la edad Preescolar.

## OBJETIVOS

### **Objetivo general:**

Proponer estrategias didácticas que permitan a los maestros desarrollar competencias a través del juego en la edad preescolar.

### **Objetivos específicos.**

- Analizar las teorías psicológicas del juego que contribuyan a favorecer la actividad lúdica.
- Describir el juego como estrategia de aprendizaje
- Explicar la importancia del Juego en el Desarrollo del Preescolar
- Sugerir estrategias didácticas para el desarrollo de competencias

## METODOLOGÍA

La presente investigación se enmarca en una investigación Cualitativa que pretende describir el juego como una estrategia para el desarrollo de competencias en la edad preescolar, dicho enfoque permite que se de una comprensión mas amplia mediante la observación dentro del contexto educativo.

Además, es una investigación de forma Pura pues se basa únicamente en Teoría, apoyándose en libros, documentos e información ya establecidos y reconocidos sobre el tema.

Es un tipo de investigación Descriptiva pues por medio de ésta se utiliza un estudio de correlación a través del cual se determina el logro en que los objetos de estudio están correlacionados entre si, pero al mismo tiempo puede ser que no exista ninguna relación entre ellos, permitiendo además la investigación descriptiva un análisis de las situaciones que se viven dentro del grupo escolar y de igual manera señalar las características y propiedades que cada miembro presenta.

Finalmente, el diseño de la investigación es documental pura, ya que se realiza la recopilación de toda la información después de un análisis y de una reflexión profunda sobre la utilidad y los beneficios de la actividad lúdica.

## UNIVERSO Y MUESTRA

Para el presente trabajo se cuenta con una población de 45 alumnos del Jardín de Niños el carrusel, ubicado en Toluca, de los cuales se tomará una muestra de 16 preescolares del grupo de 3º con edades de 5 a 6 años.

## DISCIPLINAS CON LAS QUE SE RELACIONA LA INVESTIGACIÓN

En el presente documento se retoman tiras de materias que se imparten en la Universidad Valle de Anáhuac “Campus El Oro”, describiendo su importancia y su relación con el tema a investigar.

**Psicomotricidad:** Es una disciplina que aborda al ser humano como un ser en donde existe una relación mutua entre la actividad psíquica y la actividad motriz, incluyendo especialmente en el rendimiento escolar, inteligencia, adaptación y afectividad del sujeto. Para aplicar la psicomotricidad en la escuela se requiere del juego, a través del cual se pueden utilizar estrategias que permitan adquirir nociones de organización, espacio-temporal, una adecuada lateralización y coordinación.

**Desarrollo humano:** Puede definirse como toda formación, todo cambio, transformación o diferencia progresiva, que de acuerdo con las propias potencialidades, conduce a la madurez del individuo en un sentido integral para cumplir adecuadamente su ciclo biológico. Es el estudio científico que permite conocer el desarrollo infantil como un proceso integral en la edad preescolar.

**Didáctica:** Es el campo disciplinar de la pedagogía que se ocupa de la sistematización e integración de los aspectos teóricos metodológicos del proceso de comunicación que tiene como propósito el enriquecimiento en la evolución del sujeto implicado en este proceso. A través de la didáctica, se emplea estrategias, recursos, para conducir al educando a la progresiva adquisición de competencias para mayor aprendizaje.

**Psicología educativa:** Es la rama de la psicología, cuyo objeto de estudio son las formas en las que se produce el aprendizaje humano dentro de los centros educativos. De esta forma la psicología educativa estudia cómo aprenden los alumnos y de que forma se desarrollan.

**Dinámica de grupos:** Las dinámicas de grupos son actividades que podemos llevar a cabo con un grupo de niños, jóvenes, mayores, o cualquier colectivo con características comunes. Con ellas podemos inculcar valores en los integrantes del grupo, conseguir objetivos sociales o simplemente pasar un rato agradable y divertido.

## **CAPITULARIO**

### **CAPÍTULO I. DESARROLLO INFANTIL**

- 1.1.-Desarrollo infantil.
- 1.2.-Definiciones de desarrollo.
- 1.3.-Etapas de desarrollo de Piaget, Freud y Erikson
- 1.4.-Desarrollo físico
- 1.5.-Desarrollo Motor
- 1.6.-Desarrollo Emocional
- 1.7.-Desarrollo Social
- 1.8.-Desarrollo Intelectual

### **CAPÍTULO II. EL JUEGO**

- 2.1.-Antecedentes históricos del juego
- 2.2.-Concepto de juego
- 2.3.-Teorías psicológicas del juego
- 2.4.-Clasificación y características del juego
- 2.5.- ¿Qué significa para los niños jugar?
- 2.6.-Contribuciones de los juegos al desarrollo de los niños
- 2.7.- El lenguaje y el juego.
- 2.8.-Los padres y el juego

### **CAPÍTULO III. JUEGO Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN EL PREESCOLAR.**

- 3.1.-La educación Preescolar
- 3.2.-Importancia de la educación Preescolar
- 3.3.-El juego y el aprendizaje
- 3.4.-Programa de Educación Preescolar (PEP 2004)
- 3.5.- ¿Que son las competencias?
- 3.6.- Estrategias para el desarrollo de competencias.

### **CAPÍTULO IV. METODOLOGÍA**

- 4.1.-Planteamiento del problema.
- 4.2.-Justificación.
- 4.3.-Hipótesis.
- 4.4.-Objetivo General y Objetivos Particulares.
- 4.5.-Metodología.

Conclusiones

Sugerencias

#### **Anexos**

Glosario

Cronograma

Bibliografía



# CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS



## CONCLUSIONES

Considerando la información obtenida a lo largo de esta investigación, definitivamente el juego es una actividad paralela de la vida, es a la vez un motor de desarrollo psicológico, un soporte para el desarrollo de competencias para ayudar en el aprendizaje de los alumnos.

Al trabajar con los niños implementando los juegos seleccionados es posible desarrollar varias competencias, como la socialización, desarrollo de lenguaje, pensamiento matemático en la resolución de problemas, en lo que se refiere a desarrollo motor ejercitar su cuerpo, desarrollar su coordinación fina y gruesa. Además, acatar reglas como esperar su turno para participar, seguir indicaciones, respetar acuerdos de grupo. También se ponen en práctica los valores como el respeto, tolerancia, honestidad, la solidaridad al trabajar en equipos.

Así como hay niños extrovertidos, también hay los que son introvertidos, que se les dificulta participar, a través del juego lo hacen de manera espontánea, por lo que podemos decir que el juego reduce algunos problemas de comportamiento, a la vez que entrega más motivación para ir al colegio.

Por otro lado, en el desarrollo emocional los niños tienden a presentar patrones emocionales diferenciados como son la timidez, la vergüenza, la preocupación, la ansiedad, la ira, los celos, la curiosidad, la alegría, el placer y el gozo, por lo que podemos decir que a través del juego los niños liberan sus tensiones emocionales.

Además, Mireti (1998) refiere que no basta con mandar a los niños a una escuela, se deben preocupar los padres de familia porque los niños ejerciten su musculatura mental y para ello hay muchos juegos en donde los niños pueden desarrollar su inteligencia como: memoramas, los rompecabezas, dominós, etc.

En efecto es importante ofrecer a los padres y los adultos encargadas de proporcionar el cuidado de los niños, una variedad de materiales para jugar, con el propósito de desarrollar los distintos niveles de habilidad y apoyar los intereses creativos de los niños.

Es necesario realizar juegos de matrogimnasia en la escuela en los cuales los padres participen con sus hijos, se muestren cooperadores e incluso agradecidos por el hecho de que se les tome en cuenta y sobre todo disfrutar el momento de volver a ser niños a través del juego.

En este sentido, el juego es un magnifico tiempo para entablar lazos afectivos de calidad entre padres e hijos. Siendo los padres los primeros y los compañeros favoritos de juego de los niños.

Por lo tanto el juego es el eje vertebrador sobre el que giran todas las acciones y vivencias infantiles. Siendo imprescindible para el crecimiento físico, intelectual, social y afectivo del niño.

## SUGERENCIAS

Una vez concluida la investigación se recomiendan los siguientes juegos, los cuales fueron diseñados tomando en cuenta la naturaleza lúdica del niño. Si bien cada juego especifica la intención educativa, sin olvidar que existe una fuerte interrelación en los procesos de desarrollo, físico, psicomotor, afectivo, social, emocional y cognitivo.

- Conejos y conejeras.
- Juego de matamoscas.
- El dragón.
- Técnica de formación de figuras.
- Jugar a las parejas.
- El zorro y la gallina.
- La cola más grande del mundo.
- Quítale la cola al lobo.
- La ruleta preguntona.

Las actividades lúdicas sugeridas se evalúan mediante registros, considerando los siguientes campos formativos:

**Desarrollo personal y social:** Se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales.

**Lenguaje y comunicación:** El lenguaje es la herramienta fundamental para integrarse a su cultura y acceder al conocimiento de otras culturas, para interactuar en sociedad y en el más amplio sentido, para aprender.

**Pensamiento matemático:** Se refiere a la conexión entre actividades matemáticas espontáneas e informales de los niños y su uso para propiciar el desarrollo del razonamiento.

**Exploración y conocimientos del mundo:** Este campo está dedicado fundamentalmente a favorecer en las niñas y los niños el desarrollo de las capacidades y actitudes que caracterizan al pensamiento reflexivo, mediante experiencias que les permitan aprender sobre el mundo natural y social

**Expresión y apreciación artísticas:** este campo está orientado a potenciar en las niñas y en los niños, la sensibilidad, la iniciativa, la curiosidad, la imaginación y el gusto estético y la creatividad.

**Desarrollo físico y salud:** Es un proceso en el que intervienen factores como la información genética, la actividad motriz, el estado de salud, la nutrición y el bienestar emocional.

A continuación se describe el desarrollo de algunos juegos que se aplicaron a través de las competencias que establece el Programa de Educación Preescolar 2004.

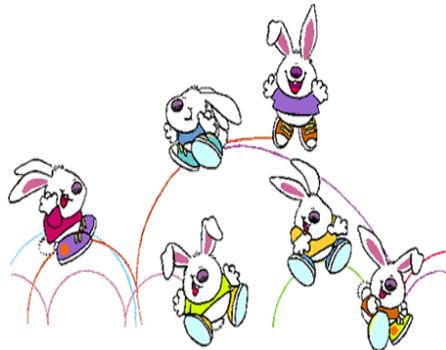
## **CONEJOS Y CONEJERAS**

**Campo formativo:** Pensamiento matemático.

**Competencia:** Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.

### **Instrucciones:**

Se le solicita a cada alumno un aro de manguera, el maestro dice que cada aro es una conejera en el cual cabe determinado número de conejos, cuando el maestro diga “**conejos**”, los alumnos corren o saltan por el espacio indicado y cuando el maestro diga “**en la conejeras caben dos**”, dos niños deben haber en cada aro. Dadas las instrucciones salen al patio y se distribuyen los aros, se van retirando los aros, para hacer más complicado el juego.



**Evaluación:** Se favoreció la interacción grupal, autonomía, resolución de problemas, razonamiento, pensamiento matemático, atención y acuerdos de las reglas del juego.

## “JUEGO DE MATAMOSCAS”

**Campo Formativo:** Pensamiento matemático.

**Competencia:** Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en juego los principios del conteo.

**Material:** Pizarrón, gis, matamoscas.

**Participantes:** Equipos y un director

**Organización:** En el pizarrón se pegan los carteles de números y se elegirá un participante de cada equipo y se les dará un matamoscas o periódico y pasara al frente.

**Desarrollo:** El director dirá una suma, un número, etc. Y el participante que sepa la respuesta señalará con el matamoscas el resultado de la misma.

Quien gane se anotará un punto y pasará otro miembro de su equipo.



**Evaluación:** Los niños desarrollaron su atención, memoria, se entusiasmaron al lograr dar el resultado, otros buscaron estrategias para solucionar el problema, se logró trabajar en equipos.

## “EL DRAGON”

**Campo formativo:** Desarrollo personal y social.

**Competencia:** Mantiene el equilibrio y control de movimientos que implican fuerza, resistencia, flexibilidad e impulso, en juegos y actividades de ejercicio físico.

### **Material**

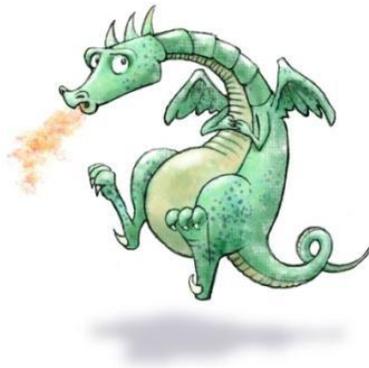
- Un cordón para cada niño

### **Forma de aplicar el juego**

- Se reparten los cordones a cada niño y se les sujeta en la cintura.
- Se elige un niño, quien será el dragón y quitará los cordones de compañeros
- **Se canta la canción el “dragón”:**

“En un país lejano, vivía un dragón tenía 20 patas y una gran indigestión, cada día, cada día.....¡ Su cola.....Su cola.....Se comió!.....”

Y sale el dragón a quitar cordones.....¡el niño que conserve su cordón gana!”



**Evaluación:** Este juego favoreció en los niños, expresar sus emociones de gozo, alegría, desarrollo del lenguaje, sus habilidades de equilibrio al desplazarse en diferentes direcciones.

## TECNICA DE FORMACION DE FIGURAS

**Campo formativo:** Desarrollo personal y social.

**Competencia:** Aprende sobre la importancia de la amistad y comprende el valor que tienen la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo.

### Indicaciones:

1).- Todos deben participar formando figuras diversas de acuerdo al número de integrantes.

2).- Al escuchar la palabra clave “se deberán formar equipos de = número indicado de personas y las que no se integren formarán figuras de acuerdo al número de integrantes que quedaron

Número de integrantes	Figura
1	Árbol
2	Puente
3	Estrella
4	Sol
5	Escalera
6	Fuente
7	Nudo
8	Cadena
9	Muro

**Evaluación:** Se favoreció que los niños adquieran el valor del respeto, la solidaridad, el trabajo en equipos, la creatividad y la solución de problemas

## “JUGAR A LAS PAREJAS”

**Campo formativo:** Desarrollo personal y social

**Competencia:** Que los alumnos reconozcan las partes de su cuerpo.

### **Instrucciones:**

El niño aprende el coro, sale al patio elige a un compañero para jugar por parejas, forman un circulo, giran bailando y cambian de pareja cuando indique “jugar a las parejas”

## “JUGAR A LAS PAREJAS”

Jugar a las parejas

Jugar, jugar, jugar

Cabeza con cabeza

Jugar, jugar, jugar

Las manos con las manos

Jugar, jugar, jugar

Las piernas con las piernas

Jugar, jugar, jugar



**Evaluación:** Los niños ampliaron sus capacidades de control corporal, a través de los diferentes movimientos, reconociendo las partes de su cuerpo y se favoreció el trabajo en equipo.

## LA RULETA PREGUNTONA

**Campo formativo:** Lenguaje y comunicación.

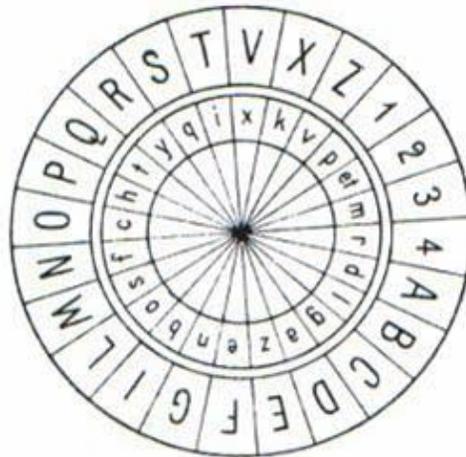
**Competencia:** Identifica algunas características del sistema de escritura.

**Objetivo:** Llegar a corregir con los alumnos problemas de escritura y ortografía

**Materiales:** Una ruleta con todas las letras del alfabeto

**Desarrollo:** Se dividirá al grupo en dos equipos, se les presentara la ruleta y se indicara que cada participante, tendrá la oportunidad de tirar una vez, en la letra que llegan a caer, el participante dirá una palabra con esa letra y la escribirá en el pizarrón, aquel participante que escriba mal su palabra tendrá la oportunidad de repetir el juego.

Ganará el equipo que obtenga mayor número de participaciones correctas.



**Evaluación:** En esta actividad los niños adquirieron algunas características del sistema de escritura, describiendo palabras, desarrollaron su atención y aceptación de reglas.

De igual manera se recomienda:

- Hacer un programa de juegos para el desarrollo de competencias, en la escuela.
- Acercar a los padres de familia en actividades como matrogimnasias, escuela para padres, juegos, clases abiertas.
- Que los maestros comprendan la importancia del juego, como medio importante en la enseñanza aprendizaje.
- No sólo es importante reflexionar sobre qué enseñar sino también sobre cómo hacerlo, los niños aprenden mejor en ambientes lúdicos, a través de juegos guiados, con contenidos apropiados.
- Es necesaria la capacitación de padres y profesores, para que estén en condiciones de aprovechar todo el potencial infantil.
- Que se realicen pláticas con los padres de familia, para hacerles comprender que el juego es de vital importancia, para que los niños se desarrollen de manera integral.
- Proporcionar un programa de juegos a los padres de familia para que lo trabajen en casa.
- Hacer un programa de juegos, pero para niños con capacidades especiales.





# ANEXOS



## GLOSARIO

**Ambigüedad:** Estado o condición de confuso, impreciso, inseguro.

**Biopsicosocial:** Es un modelo o enfoque participativo de salud y enfermedad.

**Catártico:** Expresión o remembranza de una emoción o recuerdo reprimido.

**Coetáneos:** Es la condición a través de la cual dos o más sujetos u objetos tienen la misma edad.

**Cognitivo:** Hace referencia a la facultad de los seres de procesar información a partir de la percepción, el conocimiento adquirido.

**Competencia:** Una declaración de las habilidades necesarias para efectuar la función o tarea específica.

**Constructivismo:** Es una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme el individuo interactúa con su entorno.

**Cualitativo:** Anécdotas, reacciones, impresiones y sentimientos.

**Cuantitativo:** Pertenece a la cantidad.

**Crecimiento:** Es el aumento irreversible de tamaño en un organismo.

**Desarrollo:** Proceso por el cual un organismo evoluciona desde su origen hasta alcanzar la condición de adulto.

**Destreza:** Es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad.

**Desviación:** Es la no conformidad a una norma o una serie de normas dadas que son aceptadas por un número significativo de personas de una comunidad o sociedad.

**Estimulación temprana:** Son toda aquella actividad de contacto o juego con un bebé o niño que propicie, fortalezca y desarrolle adecuadamente y oportunamente sus potenciales humanos.

**Estrategia:** Es el conjunto de acciones que se implementaran en un contexto determinado con el objetivo de lograr el fin propuesto.

**Experiencia:** Es una forma de conocimiento o habilidad derivados de la observación, de la vivencia de un evento o proveniente de las cosas que suceden en la vida.

**Maduración:** Desarrollarse hasta la completa plenitud.

**Psicoanálisis:** Método de investigación que consiste esencialmente en evidenciar la significación inconsciente de las palabras, actos, producciones imaginarias, sueños y fantasías.

**Desarrollo Psicosexual:** Combinación de la maduración biológica y aprendizaje que genera cambios tanto en la conducta sexual como en la personalidad, desde la infancia hasta la edad adulta.

**Reflejo:** Es una reacción muscular involuntaria a cierto tipo de estimulación. Se sabe que ciertas sensaciones o movimientos producen respuestas musculares específicas.

**Segregaciones:** Es separar, marginar o apartar algo o alguien, excluir a ciertos grupos sociales.

## GRÁFICA DE GANTT

### “EL JUEGO COMO MEDIO PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS EN LA EDAD PREESCOLAR”

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>FEBRERO</b>	<b>MARZO</b>	<b>ABRIL</b>	<b>MAYO</b>
Planteamiento del Problema	<b>X</b>			
Justificación	<b>X</b>			
Hipótesis	<b>X</b>			
Objetivo General y Objetivos Particulares		<b>X</b>		
Metodología		<b>X</b>		
Disciplinas		<b>X</b>	<b>X</b>	
Marco Teórico			<b>X</b>	
Conclusiones			<b>X</b>	<b>X</b>
Sugerencias				<b>X</b>
Bibliografía				<b>X</b>

## FUENTES DE INFORMACIÓN

1. AQUINO Francis (1991) Cantos para jugar 1 y 2 Ed. Trillas
2. ARGUDIN Yolanda (2006) Educación Basada en Competencias Ed. Trillas
3. ARNULF. Russel. Herder. (1995) El juego de los niños. Ed.Herder
4. BARALDI Clemencia (1997) Jugar es cosa seria Ed. Homosapiens
5. BODROVA Elena y Devora J. Leong (2004) Herramientas de la Mente. Ed. SEP. México
6. CAÑIQUE. Hilda. (1995) Juego y vida: La conducta del niño y el adulto. México
7. CASTILLEJOS Brull (1993) Enciclopedia de la educación preescolar Tomo I
8. CRAING. G. (1997). Desarrollo Psicológico. Ed. Prentice. México.
9. DURIVAJE, Hohanne.(1992) Educación y Psicomotricidad. Manual para el nivel Preescolar.
10. DWINNICOOTT. (1996) Realidad y juego. Ed. Kapelas.
11. CHATEU. Jean.(1992) Psicología de los juegos infantiles Ed. Kapelas
12. HURLOCK. E. (1992). Desarrollo del niño; Ed. Mc Graww Hill.
13. LAVANCHY, Sylvia. (1996) La educación preescolar. Desafío y aventura. Ed. Universitario. Santiago de Chile.
14. LEIF, Joseph y Brunelle, Lucien. (1997) La verdadera naturaleza del juego. Ed. Kapelusz. Buenos Aires.
15. LINUZA, J. (1993). Acción, pensamiento y lenguaje. Ed. Alianza psicológica. México.
16. MANCILLA, D. López, M y Sánchez, P (1992) Rimas adivinanzas, trabalenguas y juegos. Ed. Imagen. Mexico.
17. MERINO, Celia. (1995) El niño de cero a tres años. Ed.. Escuela Española. Madrid,
18. RAIMONDI, Mirta. (1992) Aprender jugando. Modulo tres, Programa Nacional de Educación Preescolar, El Ecuador.

19. MONEDERO, C. (1996) Psicología evolutiva del ciclo vital. Madrid Alianza psicológica.
20. MOYLES, J (1992). El lenguaje en la educación infantil y primaria. Madrid: Morata.
21. PAPALIA, D. (1998) Desarrollo humano.: Ed.Mc Graw Hill. México
22. RICE, F. (1997). Desarrollo humano, Ed. Prentice. México
23. RUSSEL, A, (1995). El juego de los niños. Ed.. Heder.
24. Sánchez, E. Cantón, (1997). Compendio de educación especial Manual moderno. México
25. SEP 2004 Programa de educación preescolar. México
26. VEGA Díaz, José Luís. (1997) El juego y el juguete en el desarrollo del niño. Edit. Trillas. México.
27. VIGOSTKY.(2004) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores Edit. Grijalbo Barcelona.