

PROFA. GUADALUPE ROMERO GARCIA

TEL. 55 12 57 06 39

CORREO ELECTRONICO: grgssp@hotmail.com

JARDIN DE NIÑOS QUETZALCOATL

NIVEL: PREESCOLAR

C.C.T: 15EJN3542W

LA ESPERANZA, ECATEPEC

ZONA ESCOLAR JO35/06

SUBDIRECCION REGIONAL ECATEPEC

MAYO 2021

**EL JUEGO COMO FACTOR SOCIALIZADOR EN EL
GRUPO DE 3° DE PREESCOLAR**

INTRODUCCION

Los niños y las niñas llegan al jardín con múltiples aprendizajes y reglas sociales que han adquirido de su familia, por ello la experiencia de socialización en la escuela preescolar significa para los pequeños iniciarse en una formación de su identidad que no estaba presente en su vida familiar; en donde adquiere el papel de alumno y como miembro de un grupo de pares en el que compartirá las experiencias que ha tenido en su corta vida, teniendo como propósito central que el niño alcance un desarrollo integral.

El interés de en tomar como tema central el juego en el nivel preescolar con el propósito de favorecer la convivencia y la socialización entre los niños, por tal motivo es indispensable tener el conocimiento claro sobre el significado del juego ya que debemos de estar conscientes de que es un elemento de suma importancia ya que gracias a esta estrategia el niño puede adquirir con más facilidad el conocimiento que se le brinda en el jardín de niños, dando como resultado que el aprendizaje sea significativo de tal manera que pueda ayudar la educadora a integrarlos de manera divertida, sencilla y al mismo tiempo adquieran una posibilidad de comunicación directa e indirecta a partir de éste.

Si bien, después de haber analizado los aspectos antes mencionados surgieron en mí la inquietud por hacerme algunos cuestionamientos como los siguientes:

- ♣ ¿Qué es el juego?
- ♣ ¿Qué ventajas ofrece el juego?
- ♣ ¿Cómo se clasifica?
- ♣ ¿Qué elementos contiene el juego?
- ♣ ¿El juego es una buena estrategia para que los niños se socialicen y se respeten entre sí?

Por lo que me di a la tarea de trabajar a partir de las competencias en las que el grupo se encontraba más bajo, que fue en el Área de Desarrollo Personal y Social, haciendo énfasis en lo que es Educación Socioemocional ya que desde mi primer acercamiento al grupo pude detectar algunas diferencias entre los niños porque no sabían trabajar en equipo y al mismo tiempo existían peleas entre ellos por el material, dándome cuenta gracias a los primeros meses que fueron destinados para la observación y que me ayudaron a conocer el trabajo del grupo, partiendo de esto diseñe algunas situaciones didácticas que me dieron algunos resultados sobre sus conocimientos y sobre todo para saber que piensan, como se expresan, como trabajan en colaboración, manifestaron actitudes favorables y desfavorables hacia el trabajo y la convivencia con sus compañeros y la educadora.

Tomando en cuenta el significado que marca el nuevo programa de aprendizajes clave para la Educación Integral en donde dice que “ el juego se convierte en un aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponen y representan, asimismo, propician condiciones para que los niños

afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de otros”¹, ya que las educadoras deben de utilizar el juego como un medio para alcanzar un fin o meta específica, así como ser la mediadora en el momento de aplicar los juegos pero sin llegar a ser autoritaria, pero sobre todo fomentando en los niños el respeto a sus compañeros y a las reglas de los juegos para que de esta manera se logre el propósito previsto.

En la edad preescolar el juego desarrolla diferentes aprendizajes como por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad, en relación con la convivencia social, aprender a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones propicia el desarrollo de competencias sociales ayudándonos a conocer por medio de éstas situaciones de su vida familiar ya que al llevar a cabo el juego simbólico los niños actúan e intercambian papeles que nos dan como resultado la representación de algunas escenas de su vida cotidiana.

Si bien, para iniciar con dicho trabajo hablare de lo que es el juego, retomando algunos autores, la clasificación entre otros aspectos importantes.

¿Qué es el juego?

El juego es una actividad recreativa realizada por humanos y animales habitualmente sujeta a reglas, el cual ha sido estudiado principalmente por la Psicología Evolutiva debido a la importancia que tiene para el desarrollo del niño. Este facilita la inserción de los niños en el marco social, el cual, a su vez condiciona y moldea notablemente las características del alumno. Así, es fundamental para el desarrollo del educando, pues es el campo de acción en el que éste se rige en el protagonista absoluto; además, el pequeño se mantiene diferenciado de las exigencias, limitaciones de la realidad externa; posibilita la exploración del mundo de los adultos al margen de éstos; es el lugar idóneo para la interacción con los iguales, y es fuente de funcionamiento autónomo. Las teorías sobre el juego han sido diversas; las más clásicas, que a parecen en el primer tercio del siglo XX, hacían hincapié en los aspectos motores y en su papel en la evolución de la especie. La teoría del pre - ejercicio de GROOS lo asocia con la supervivencia. Por su parte, FREUD lo considera como una expresión de otros procesos a los que no tenemos acceso directo. Para PIAGET, la evolución del mismo está relacionada con la de las estructuras intelectuales. Siguiendo a PIAGET, las características del juego son:

- ★ Es un fin en sí mismo, es decir, la propia actividad resulta placentera, por lo que se intenta conseguir objetivos ajenos a ella.
- ★ A diferencia del trabajo, el juego se realiza de forma espontánea.
- ★ Proporciona placer en lugar de utilidad.
- ★ Carece de la estructura organizada que tiene el pensamiento serio.
- ★ Libera de conflictos ya que el juego los ignora o resuelve.

¹ SEP, en “Aprendizajes Clave para la Educación Integral 2017 “, pp. 67.

- ★ Convierte una actividad ordinaria en juego añadiendo una motivación suplementaria para realizarla.

Para llevar a cabo una clasificación de los distintos tipos de juego puede atenderse a varios criterios, entre ellos, el contenido o número de participantes (juegos individuales o colectivos).

Los primeros juegos son los denominados motores, que surgen simultáneamente al control que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, etc. Posteriormente, el niño desarrolla los primeros juegos de interacción social (contar con los dedos, dar palmas, esconderse), que tienen a la madre como sujeto principal. Hacia los dos años de edad, coincidiendo con el inicio del lenguaje, comienzan los juegos de ficción, en los que los niños transforman los objetos para simbolizar otros que no están presentes.

Cuando los niños alcanzan los siete años interrumpen los juegos de regla, que suponen un cambio profundo en la actividad lúdica infantil, en los que las acciones y representaciones están subordinados ahora a la regla, que determina el papel de cada jugador con relación a los demás.

Para tener una idea más clara de todos estos conceptos sobre el juego, se presenta el siguiente cuadro comparativo el cual se elaboró retomando diferentes autores que han realizado una investigación acerca del mismo.

AUTOR	¿QUE ES EL JUEGO?	EJEMPLOS
Karl Groos	El juego es una preparación para la vida	Los juegos de las niñas a la comidita o con sus muñecas constituyen un pre-ejercicio para prepararlas para un posible rol futuro
Sigmund Freud	Ve en el juego condiciones eróticas disfrazadas y otros investigadores de ese enfoque psicoanalítico consideran al juego como la “expresión del yo” .	El niño tiene la necesidad de expresarse y proyectarse dentro de su ambiente y fuera de él, y que al satisfacer este impulso obtiene satisfacción personal, seguridad y un nivel adecuado en su mundo.
Eric Erikson	Es la vía regia para comprender los esfuerzos de los niños hacia la	El adulto considera que el niño tiene derecho a jugar porque es niño, entonces el juego del niño se le parece a menudo como una actividad desvalorizada, característica del estado del niño aún no

	síntesis.	responsable.
Piaget	La evolución del mismo esta relacionada con la de las estructuras intelectuales.	Él maneja el juego simbólico por ejemplo cuando las niñas y niños juegan a la mamá y el papá representando escenas de su vida cotidiana o cuando retoman personajes de la televisión, como de las telenovelas en este caso las de moda como la de rebelde.

Como resultado de estas concepciones me di a la tarea de complementarlas, rescatando cuales son los elementos que constituyen dicha actividad lúdica para su realización, por lo que se han seleccionado seis por ser los más precisos e importantes, siendo los que a continuación se enuncian:

➤ **Un propósito**

¿A qué jugamos?, ¿Voy a jugar?, ¿A qué jugamos?, ¡A qué jugamos! Estas expresiones siempre las encontramos al principio de la realización de un juego. En sí a menudo el juego es espontáneo, aunque no es éste un criterio indispensable; el juego puede ser sugerido por uno o varios niños y niñas que lo proponen o ser indicado por un adulto.

➤ **Área de juego y elementos**

Todos los juegos cuentan con un área para realizarlos, ya sea un tablero, un círculo en el piso o el espacio mismo donde se corre al jugar a los encantados o donde se esconden al jugar a las escondidillas.

En relación con los elementos, hay juegos que requieren juguetes para su realización, como son el trompo, las canicas, los cochecitos entre otros. Pero hay otros elementos que se improvisan, como las tejas de papel periódico mojadas para jugar al avión por ejemplo.

➤ **Número de jugadores**

Cuando un niño o una niña quiere jugar, puede hacerlo solo o sola, pero también hay juegos donde se requiere de un determinado número de participantes.

Un grupo de jugadores es más que una reunión de amigos; nutre el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepciones, de estar reunidos con la finalidad de jugar y dictar sus propias condiciones a lo largo del desarrollo del juego.

➤ **Reglas**

Las reglas en cada juego son obligatorias y no permiten duda alguna, porque las bases que las determinan se dan, de una manera inconvencible.

Cuando se traspasan o se rompen estas reglas, se deshace el juego y se termina.

Hay jugadores que hacen trampa y cuando son descubiertos. En la mayoría de las ocasiones, son expulsados del grupo.

Las reglas en los juegos son una parte importante para su buen desarrollo, sin reglas los juegos no pueden realizarse.

➤ **Roles que desempeñan los jugadores**

En los elementos que integran los juegos, los roles son parte importante de la dinámica. A veces se requiere que algún jugador tome un papel central, o bien que se divida el grupo en perseguidos y perseguidores, como en el caso de los encantados.

Los roles en el juego se deben respetar para que éste se desarrolle sin contratiempos y todos puedan participar.

➤ **Resultados**

El resultado en el juego no es considerado como el final, sino como un proceso de expresión y comunicación que se rompe al dejar de ser motivante para los jugadores.

Con respecto a los finales, éstos se dan de acuerdo con el desarrollo y el interés de los participantes. Si el juego es ameno, puede pasarse horas y no darle un final; pero también hay juegos que tienen un final definido, sobre todo aquellos relacionados con las destrezas físicas, como cuando un jugador gana todas las canicas.

Sin dejar de lado que, en ocasiones para los adultos, el juego es sinónimo de entretenimiento, de distracción, de diversión, y no tomamos en cuenta que desde los primeros años de vida el juego es fundamental para que los niños tengan un desarrollo integral porque gracias a éste van desarrollando sus habilidades que serán de suma importancia para su vida futura, tomando en cuenta que el niño comienza a descubrir su entorno a través del mismo.

El juego, servirá como herramienta para que los niños adquieran confianza en sí mismos y en sus capacidades y sobre todo en situaciones sociales y a partir de ello, logren conseguir una empatía con otros.

El juego: principal actividad del niño preescolar

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

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

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

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

Las actividades que la educadora sugiere al niño, por lo general tiene una tendencia lúdica, ya que por este medio el niño se interesa más y se involucra tanto física como emocionalmente en los diversos juegos y las actividades propuestas. Es por ello que la educadora debe recordar que el objeto del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar espontáneo, lo cual afortunadamente también le lleva el desarrollo integral del niño.

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO SEGÚN PIAGET

PIAGET realizó una clasificación de los tipos de juego en función de su aparición cronológica: **juego de ejercicio, juego simbólico y juego de reglas.**

* **Juego de ejercicio:** Este tipo de juego aparece en el período sensorio – motor. Es un juego de carácter individual que consiste en realizar actividades que los niños han logrado en otros contextos para conseguir un objetivo, pero que ahora se realizan por puro placer. Estas actividades consisten principalmente en movimientos del cuerpo o de objetos que el niño tiene a su alcance. En este período el simbolismo aún no ha aparecido.

ACTIVIDAD: GIREMOS Y BUSQUEMOS

Propósito: Fomentar en el niño la imaginación a través de diferentes juegos.

Área de Desarrollo Personal y Social: Artes

Organizador curricular : Expresión artísticas

Organizador curricular 2: Familiarización con los elementos básicos de las artes

Aprendizaje Esperado: Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con y sin música, individualmente y en coordinación con otros.

Comunica sus emociones mediante la expresión oral.

Estrategia: Juego

Tiempo: De 15 a 20 minutos

Desarrollo de la Actividad

Se nombro así; ya que se trataba de que los niños giraran una ruleta y el animal que saliera lo tenían que buscar entre unas tarjetas que fueron colocadas en una mesa y ya que lo habían encontrado realizarían el sonido del mismo, al llevarla a cabo mi sorpresa fue que los niños respondieron muy bien a dicha actividad y todos querían pasar ya que lo maneje a manera de que fuera un concurso y ellos tenían que estar muy atentos para buscar el animal que saliera en la ruleta, de hecho yo tenía contemplada esta actividad para 15 o 20 minutos pero al ver el entusiasmo de los niños la tuve que alargar para que la mayoría de los niños pasaran a girar la ruleta.

Posteriormente y relacionando la actividad anterior les comenté a los niños que yo tenía unos amiguitos los cuales estaban muy tristes porque no sabían en donde vivían y que yo quería que ellos me ayudaran a colocarlos en el lugar adecuado para que ya no estuvieran tristes por lo que coloqué una lámina en el pizarrón y los animales en el escritorio entonces le pedía a Johan que pasara y me ayudara a colocar a alguno de los animales en su casa o en donde ellos creían que vivían (por ejemplo un pájaro, el perro, el pez, un cotorro, etc.), y lo que pude observar que Dorian y Caleb fueron los únicos que no lograron realizar la actividad por lo que posteriormente en las actividades trate de enfocarme a estos niños para que avancen ya que los demás niños lo hicieron a la primera y los resultados que obtuve fueron muy satisfactorios ya que el entusiasmo de ellos fue muy bueno ya que siempre estaban dispuestos a realizar las actividades propuestas.

* **Juego simbólico:** Es el tipo de juego dominante entre los dos o tres o los seis o siete años. Este tipo de juego utiliza un abundante simbolismo formado a través de la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real modificadas de acuerdo a sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad que realiza. El niño somete en el juego la

realidad a la que él está sometido a sus deseos y necesidades. El niño desarrolla los papeles sociales de las actividades que le rodean.

ACTIVIDAD: EL GLOBITO SALTARÍN

Propósito: Fomentar en el niño la imaginación a través de diferentes juegos.

Área de Desarrollo Personal y Social: Educación Socioemocional

Dimensión: Colaboración

Habilidades asociadas: Inclusión

Aprendizaje Esperado: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros

Propone acuerdos para la convivencia para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos.

Estrategia: Juego

Tiempo: De 15 a 20 minutos

Desarrollo de la actividad

En una de las actividades en la que los niños se me salieron de control fue la del **globo saltarín** en el cual tenían que hacer dos equipos uno de niños y otro de niñas y posteriormente hacer un círculo y aventar el globo para que entre todos los del equipo le pegarán y no dejarlo que cayera al suelo ya que si esto pasaba el equipo perdería, entonces la maestra Berenice se encargó de los niños y yo de las niñas, para empezar hubo muchos distractores ya que la actividad se llevó a cabo en el patio y al principio no fue entendible lo que tenían que hacer; ya que hasta que vieron como lo hacían las niñas fue como lo empezaron a hacer los niños, de hecho uno de mis errores fue que por lo regular yo daba por hecho las cosas sin indagar en los niños si habían entendido o no las indicaciones, pero esto me sirvió para irme dando cuenta de hacerlo constantemente y de esta manera poderme percatar de que entendieron lo que se va a hacer, una variante que se le dio al juego fue que el globo de los niños lo tomó la maestra titular y todos tenían que ir detrás de ellas para que se lo quitaran y esto les gustó mucho a los niños ya que posteriormente al realizar la evaluación de las actividades fue algo que mencionaron constantemente a parte de la actividad de “ donde viven las mascotas que también fue divertida y significativa para ellos; ya que posteriormente me preguntaban que cuando íbamos a hacer otra vez ese juego, pero por falta de tiempo no se volvió a retomar.

Los comentarios posteriores a los que me enfrenté fue que como los niños ya están acostumbrados a una manera de trabajo me preguntaban constantemente que cuando íbamos a trabajar porque si no realizan un trabajo gráfico piensan que no lo hacen, pero lo que pude observar es que al realizar estos juegos el aprendizaje es más significativo para ellos y es una manera de que aprendan los niños a esta edad a partir del juego. Este es un medio por el cual es más fácil que ellos aprendan, tal vez sin darse cuenta, pero yo lo he

podido constatar con el paso del tiempo y las actividades realizadas durante estas prácticas de conducción.

Me ha costado mucho trabajo el poder poner en marcha dicha propuesta pero con el transcurso del tiempo he logrado cosechar resultados satisfactorios que gracias a los comentarios y sugerencias que me ha brindado mi educadora titular ya que creo que si ella no hubiera encontrado la manera adecuada de guiarme no estaría en este momento frente a un grupo porque a decir verdad mis primeras conducciones tuvieron carencias que yo misma reflejaba ya que al estar frente a los niños me ponía muy que yo misma reflejaba ya que al estar frente a los niños me ponía muy nerviosa y eso ocasionaba que la atención de los niños fuera nula en algunos momentos de la aplicación de las actividades dando como resultado que yo misma les transmitía esa inseguridad a los pequeños lo que hizo que me enfrente a muchas dificultades como por ejemplo el miedo a que no me resultarán las cosas como yo lo pensaba, pero con el paso de las actividades me he dado cuenta que no siempre dan el resultado deseado y esto nos va ayudar a que mejoremos nuestra práctica diaria y exigirnos a nosotras mismas porque esto va a ser en beneficio de los niños y si no estamos comprometidas con nuestro trabajo los únicos perjudicados serán ellos y tenemos que tener en cuenta que de nosotros depende el futuro de ellos.

Posteriormente se analizarán los resultados obtenidos durante las actividades propuestas para poder partir de ahí en los logros y dificultades a las que me he tenido que enfrentar al aplicarlos juegos y sobre todo detectar si me están arrojando datos que tengan como base el mejoramiento y desarrollo de la socialización en lo relacionado con el respeto y que exista una mejor convivencia con sus compañeros a la hora de trabajar en grupo.

* **Juego de reglas:** Comienza sobre los seis años y se extiende hasta la adolescencia. Es de carácter social y en el existen una serie de reglas que todos los jugadores han de respetar. Tiene un papel importante desde el punto de vista del desarrollo social, ya que los niños deben de cooperar entre ellos para llevar a cabo el juego y todos deben de respetar las reglas, así como competir entre ellos, ya que habitualmente un individuo o equipo gana y otro pierde.

ACTIVIDAD: CANASTA REVUELTA

Propósito: Que los niños realicen conteo ajustado y lo exprese en forma gráfica.

Campo de formación Académica: Pensamiento matemático

Organizador curricular 1: Análisis de Datos

Organizador curricular 2: Recolección y representación de datos

Aprendizaje Esperado: Contesta preguntas en las que necesite recabar datos; los organiza a través de tablas y pictogramas que interpreta para contestar las preguntas planteadas.

Estrategia: Juego

Tiempo: De 15 a 30 minutos

Desarrollo de la Actividad

Esta actividad se trataba de darle a cada niño una fruta diferente por ejemplo 10 tarjetas con una manzana, 8 con peras, 6 con naranja, 4 con fresa y 2 con uvas esto dependerá de acuerdo a los integrantes del grupo, posteriormente se colocarán en círculo con sus sillas dando la indicación de que la docente en formación se colocará al centro y gritará el nombre de una fruta a lo que los niños que la tengan deberán de cambiarse de lugar y tratarán de ganar un lugar, el que se quede sin lugar hará lo mismo y cuando alguno de ellos quiera gritar la frase “ **canasta revuelta** “ todos se deberán de cambiar de lugar. Al finalizar se graficará con estas frutas en donde algunas de las frutas deberán de estar más grandes que otras posteriormente se les preguntará a los niños de que fruta hay más a lo que unos se dejaron llevar por el tamaño y pensaban que como ocupaban más espacio eran más; a lo que después de un rato se levantó Johana y las comenzó a contar y respondió no maestra son más naranjas, era lo que yo comenté entonces porque ocupan más espacio las uvas a lo que el muy seguro contestó es que son más grandes pero son menos uvas mira maestra cuéntalas.

Con esta actividad me pude dar cuenta que aparte de que fue un juego divertido para ellos lograron reflexionar ante la problemática que se presentó y a la hora de evaluar las actividades la mayoría de los niños me comentaron que ese juego les había gustado mucho.

Fue una actividad que les agrado y sobre todo que gracias a ella pude lograr que los niños entendieran la manera en que se puede graficar algo y que entendieran la diferencia que existió en esta actividad y sobre todo que ellos mismos se problematicen y encuentren la respuesta a sus inquietudes para que de esta manera logremos hacer niños reflexivos.

ACTIVIDAD: *Domino y Lotería*

Propósito: Que el niño identifique y establezca relaciones de correspondencia.

Campo de formación Académica: Pensamiento matemático

Organizador curricular 1: Número, Algebra y Variación

Organizador curricular 2: Número

Aprendizaje Esperado: Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.

Estrategia: Juego

Tiempo: De 20 a 25 minutos

Desarrollo de la actividad

Para llevar a cabo la actividad se les pidió a los niños que trajeran el domino que vienen en el libro de la SEP, tanto el de puntos como el de figuras, posteriormente se hicieron equipos en donde se jugaría, al inicio se indago con los niños si ellos sabían cómo se jugaba y como la verdad no tenían la idea muy clara mencione que el niño que tuviera la ficha que tuviera más puntos por ambos lados era el primero que sacaría la primera ficha, conocida como la mula de seises, después le tocará al niño que este a la derecha del que tiro y así sucesivamente deberán de ir realizando el conteo para saber que ficha pueden poner y cuantos puntos debe de tener su ficha para poder colocarla.

Después de llevar a cabo varias sesiones del juego del domino pude observar que los niños lograron respetar las reglas a la hora de que les tocará su turno ya que las primeras veces todos querían tirar al mismo tiempo lo cual daba como resultado que hubiera descontrol en el grupo pero con el paso de los días y de estarlo trabajando pude ver mejorías ya que ellos mismos se ayudaban en el aspecto que si algún niño no sabía que le tocaba sus compañeros le comentaban te va y sobre todo que a la hora de haber un ganador lo comprendieron y de hecho hasta ellos mismos comentaban que después ellos podrían ser los ganadores si ponían más atención y estaban atentos y gracias a esta actividad pude lograr que los niños aceptaran y reconocieran cuando ganan o pierden sin necesidad de la presencia de un adulto, del mismo modo lo pude volver a constatar a la hora de jugar a la **LOTERÍA** ya que en esta ocasión el ganador se llevaría una lunetas que era lo que ellos propusieron como premio dándome cuenta que gracias a esto logre que los niños estuvieran más atentos al llevar a cabo la actividad porque en otras ocasiones se distraían con mucha facilidad y esto ayudo a que se mantuvieran más atentos y lograran su objetivo algunos que era el de ganarse el premio.

Así mismo se mencionará a continuación algunas de las funciones esenciales del juego en el nivel preescolar como son las siguientes:

- ★ Sirve para descubrir.
- ★ Equilibra el cuerpo con el alma y la mente.
- ★ Sirve para transmitir valores, bienes y productos culturales.
- ★ Para evadirse saludablemente de la realidad.
- ★ Para expulsar y expresarse.
- ★ Sirve para experimentar.
- ★ Para aprender el manejo de la libertad.
- ★ Para alcanzar la autonomía, y;
- ★ Sirve para fortalecer el desarrollo integral del niño.

El juego es uno de los recursos más valiosos dentro de la conducción de actividades en preescolar. Puede ser libre o dirigido, el libre es cuando se le permite al niño crear y moverse como guste, el dirigido está sujeto a normas que el mismo juego impone y debe ser orientado y dirigido por la educadora.

Teniendo en cuenta que el juego es un proceso que si es bien dirigido nos ayudará a asegurar en el niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimientos y destrezas, ya que potencialmente es un excelente medio de aprendizaje si la educadora sabe guiarlos para llegar a lograrlo.

Gracia a esta estrategia la educadora intervendrá como observadora en donde podrá recoger un sin número de informaciones sobre sus alumnos tanto de manera individual y grupal. Debe de comprometerse con el juego de los niños, así como velar para que el valor educativo del mismo sea realmente constructivo, si se cumplen los siguientes aspectos se habrá logrado el objetivo:

“El juego debe permitir el desarrollo global del niño, mientras éste se divierte. Este desarrollo debe entenderse bajo la doble perspectiva corporal y de la personalidad.

- Debe constituir una vía de aprendizaje del comportamiento cooperativo.
- Debe suponer un reto al niño, pero un reto que pueda superar.
- Es necesario evitar que en los juegos siempre destaquen por su habilidad los mismos niños:
- Diversificando los juegos.
- Dando más importancia al proceso que al resultado final.
- Es imprescindible favorecer la máxima participación y, sobre todo, se evitará eliminar a los niños durante el desarrollo del juego, buscando siempre alternativas ante esta situación”.²

CONCLUSIONES

Estudiar y aprender sobre el juego desde una perspectiva de la investigación requiere un respeto de las condiciones en las que habitualmente aparece en su estado puro: la condición de libertad y espontaneidad a la que me he referido a lo largo del trabajo.

Por lo que es importante mencionar que para trabajar con niños en edad preescolar se debe de alcanza como inició de su acción y relaciones con los alumnos, las madres y padres de familia para que de esta manera asuma su profesión como una carrera de vida, conociendo

² SEP (2000), “ Programa” en Desarrollo Físico y Psicomotor II. Programa y materiales de apoyo para el estudio. 3er semestre. Licenciatura en Educación Preescolar, México, pp.68 – 69.

sus derechos y obligaciones y al mismo tiempo utilice los recursos que tenga a su alcance para el mejoramiento de su capacidad profesional.

Se debe de tomar en cuenta que no se ha aprendido a sacarle todo el provecho que contiene al juego, por ejemplo, la educación. La profesora de preescolar programa sus sesiones de juego sin tener una idea clara de lo que está logrando con los niños y sobre todo que beneficios pueda traer esta actividad para sus alumnos. Ya que en ocasiones no llegamos a asumir que el juego puede proporcionar las herramientas necesarias a partir de las cuales se puedan adquirir el aprendizaje necesario para que lo tome en cuenta para su vida cotidiana y la pueda aplicar.

Uno de los logros que pude alcanzar fue que mi trabajo tuviera el impacto necesario no solo en los padres de familia sino también en la comunidad ya que al final del ciclo los padres de familia agradecieron el que yo fuera parte de la formación de los niños y sobre todo la satisfacción de saber que en alguno de ellos quedo la semillita de que lo que estoy haciendo es porque en mí existe la vocación por estar y trabajar con los pequeños ya que ellos serán el motor por el cual tenga que vivir durante los próximos 35 años de mi vida y sobre todo que lo haga con agrado.

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ Bassedas, Eulalia Teresa y Huegued e Isabel (1998), “Aprender y enseñar en la educación infantil”, en el desarrollo infantil., México, Editorial Barcelona.
- ❖ Chapela Luz María (2002), “El juego en la escuela ”, México, Editorial Paidó.
- ❖ García Manzano Emilia y (colaboradores), en “Biología, Psicología y Sociología del niño de preescolar “ , Editorial CEAC.
- ❖ López Trejo Olivia y (colaboradores), en Educación creativa, proyectos escolares Tomo II, “Algunas teorías acerca del juego “, Ediciones Euro México.
- ❖ Martínez Criado, Gerardo (1999) El juego y el desarrollo Infantil, Barcelona, Editorial Octaedro.
- ❖ Moor Paul (1987), “El juego en la educación “, Barcelona, Editorial Herder.
- ❖ Moyles Janet R. (1999), “El juego en la educación infantil y primaria, Madrid, editorial Morata.

❖ SEP. Aprendizajes Clave para la Educación Integral Preescolar 2017.