



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE PEDAGOGÍA

EL JUEGO COMO FACTOR DE APRENDIZAJE
EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR
EN EL PAPANOTE MUSEO DEL NIÑO

T E S I S A

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

P R E S E N T A:
ERIKA VELARDE GUTIÉRREZ

ASESORA:
LIC. ESTHER HIRSCH PIER



MÉXICO, D. F.

2010



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

TEMA DE TESINA:

“EL JUEGO COMO FACTOR DE APRENDIZAJE
EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR
EN EL PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO”

AGRADECIMIENTOS

Siendo muchas personas a las que me gustaría agradecer su amistad, apoyo, ánimo y compañía en las diferentes etapas de mi vida, quiero mostrarles lo feliz que me encuentro por haber culminado este proyecto, pues fue un sueño que perseguí durante mucho tiempo. Gracias por formar parte de mi vida, por todo lo que me brindaron y por todas sus bendiciones.

A Dios por que ha estado conmigo en cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar y por permitirme llegar a donde me encuentro en este momento.

A mi asesora la Lic. Esther Hirsch Pier por su valioso apoyo, tiempo y paciencia brindado a lo largo de este trabajo e impulsarme a lograrlo.

A los sinodales:

- Mtro. Roberto Caballero Pérez
 - Lic. Esther Hirsch Pier
 - Lic. Patricia Leal Martínez
 - Lic. Thelma Lomeli Sánchez
- Lic. Camerina Akidee Robles Cuellar

Por la atención y el tiempo que le dedicaron a la revisión del trabajo y por sus valiosos comentarios.

A la UNAM le agradezco mi formación profesional, siendo un orgullo pertenecer a dicha y en especial al Colegio de Pedagogía de la Facultad de Filosofía y Letras.

DEDICATORIAS

A mi hija Karla por ser el motor principal que me impulsa día a día la fuerza necesaria para seguir adelante, por el amor que me da y porque Dios me ha dado la dicha de estar a su lado, pues es mi vida entera, quiero decirle : ¡Te amo mi niña hermosa! Esta tesina es para ti.

A mi madre Martha: sé que no me equivoco si digo que eres la mejor mamá del mundo, gracias porque a lo largo de mi vida has velado por mi bienestar, educación y por tu esfuerzo, apoyo y confianza depositada en mí. La promesa que te hice está más que cumplida en el término de este trabajo.

A mi padre Arturo porque este es un logro que quiero compartir con él por ocupar ese lugar tan especial en mi vida y por creer en mí.

Mi padre y mi madre han sido los pilares fundamentales en mi vida, su tenacidad y lucha insaciable han hecho de ellos un gran ejemplo a seguir y destacar, no sólo para mí sino para mis hermanos y la familia en general. ¡Los amo!

A Manuel por el apoyo que me ha brindado, por su comprensión, confianza, compañía, amor, por animarme a seguir adelante alentándome cuando las cosas parecían difíciles y sobre todo por compartir momentos importantes en mi vida.

A mis hermanos Sergio y Jacqueline por todas las enseñanzas que han dejado en mí, por su apoyo y comprensión. Deben sentirse orgullosos porque gracias a su ejemplo logré esta meta.

A todos mis profesores no sólo de la carrera sino de la vida, mil gracias porque de alguna manera forman parte de lo que ahora soy.

A todos aquellos amigos y tíos que me apoyaron siempre con palabras alentadoras y que son igual de importantes, pues me impulsaron para llegar al final de este camino y lograr mi sueño, nuestro sueño.

...Dedicada a la gente que amo

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 1: ANTECEDENTES Y SITUACIÓN ACTUAL DEL JUEGO EN NIÑOS DE EDAD PREESCOLAR	
1.1 Historia.....	12
1.2 Situación Actual.....	15
CAPÍTULO 2: DESARROLLO DEL JUEGO EN EL NIÑO	
2.1 Definiciones del juego.....	17
2.2 Como surge el juego en el niño desde que nace.....	24
2.3 El juego en el niño preescolar.....	26
2.4 Perspectiva del Programa de Educación Preescolar (PEP) 2004 acerca del juego.....	31
2.5 Características del juego en general.....	34
2.6 Tipos de juego en el niño preescolar.....	41
CAPÍTULO 3: PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO	
3.1 Historia del Papalote Museo del niño.....	48
3.2 Howard Gardner: Inteligencias Múltiples.....	57
3.3 Museos interactivos.....	63
3.4 Misión.....	68
3.5 Visión.....	69

3.6 Principios.....	70
3.7 Organigrama.....	71
3.8 Como museo, ¿qué postura tiene acerca del juego El Papalote Museo del Niño?.....	72

CAPÍTULO 4: QUÉ ES EL APRENDIZAJE

4.1 Concepción sobre el aprendizaje.....	74
4.2 Perspectiva de aprendizaje según el Programa de Educación Preescolar (PEP) 2004.....	79
4.3 Cuadro: ¿Qué aprenden los niños cuando juegan?.....	85
4.4 Cuadro: Cuatro pilares de la educación por medio del juego.....	86

CAPÍTULO 5: IDENTIFICACIÓN DE LOS HÁBITOS DE JUEGO EN LOS NIÑOS QUE ASISTEN A PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO

5.1 Definición o concepto de cuestionario y de entrevista.....	87
5.2 Cuestionario aplicado a 5 padres de familia.....	88
5.3 Entrevista aplicada a 5 niños preescolares.....	93
5.4 Resultados del cuestionario aplicado a 5 padres de familia.....	98
5.5 Resultados de la entrevista aplicada a 5 niños preescolares.....	99

CONCLUSIÓN.....	100
------------------------	------------

BIBLIOGRAFÍA.....	102
--------------------------	------------

***Sólo juega el hombre cuando es
hombre en todo sentido de la palabra,
y es plenamente hombre sólo cuando juega.***
SCHILLER.

INTRODUCCIÓN

Para llegar a esta investigación acerca de lo que es el juego tuve un agente muy importante que me motivo a escoger el tema, ésta fue mi hija Karla de seis años porque desde que tenía tres, y durante todo este transcurso, al observarla jugando me di cuenta que es una actividad indispensable para el desarrollo integral de los niños, este tema ha sido de interés para el hombre, sin embargo algunas veces no se le da la importancia que merece ni se reconoce la utilidad que tiene dentro de la educación —como un elemento que enriquece al infante— permitiéndole desarrollar diversas habilidades que son indispensables para su crecimiento físico y mental, tal vez no sabemos desde cuando antecede y de qué tan necesario es que en edad preescolar practiquen actividades lúdicas adecuadas que les aporten aprendizaje o le ayuden a obtenerlo de una mejor manera, por ello indague el origen del juego para obtener una referencia que me pudiera dar las bases para investigar algunas de las concepciones que se tenían del juego y como se concibe en la época actual. En el Capítulo 1 es donde hablo de la historia del juego, como surgió, y de la situación actual de éste. Dentro de este capítulo es necesario investigar cómo es que el juego se volvió una de las actividades principales, en la cual los chiquillos pudieron aprender

acerca de su misma cultura jugando y de esta manera socializando, por ello me daré a la tarea de averiguar cómo es que nació el juego.

El Capítulo 2 habla sobre el desarrollo del juego en el niño, incluyendo definiciones de varios autores.

Un concepto necesario en mi investigación es el del juego simbólico ya que este es una expresión para reemplazar un objeto tal vez, siendo un instrumento útil para proporcionarles de manera fácil el lenguaje.

El objetivo de este trabajo es dar a conocer la importancia que tiene el juego, siendo parte de la condición humana como una actividad tan habitual y fundamental, por ello debemos aprender a valorarlo, pues es una actividad tan común en el ser humano, que normalmente no suele ser cuestionado al realizarse, pero me despierta varias preguntas como: ¿cuál es el sentido del juego en el desarrollo del ser humano?, ¿por qué los niños quieren pasar tanto tiempo en este tipo de actividad?, ¿cuál es la razón por la que se mantiene el juego a través de las distintas generaciones? Entre muchas más.

El espacio donde situaré el trabajo es en **El Papalote Museo del Niño** en el cual realicé el servicio social, dándome cuenta de que hay diversos espacios lúdicos que están estructurados conforme a las inteligencias planteadas por Howard Gardner¹, quien es un profesor de Psicología y Ciencias de la Educación y propuso una teoría sobre las Inteligencias Múltiples, las cuales también presentaré en el trabajo. Esto será abordado en el Capítulo 3, donde hablo en general de todo el museo.

¹ Director del proyecto Zero y profesor de psicología y ciencias de la educación en la Universidad Harvard ha propuesto su teoría de las Inteligencias Múltiples.

Escogí este lugar porque es un Museo Interactivo cuya tarea es propiciar el aprendizaje significativo, a través de experiencias que acercan al niño a comprender el mundo que le rodea por medio de la experimentación, participación, el conocimiento, la explicación, el sentimiento y cuestionar su entorno.

El objetivo principal es estudiar el juego como generador de aprendizaje en niños y niñas de edad preescolar puesto que comienzan –de manera inconsciente– a establecer las bases que darán pie a la obtención de una educación que permita desarrollar en ellos habilidades para ser capaces de transformar el conocimiento.

La tarea tan responsable que tengo como pedagoga es la de ver cómo puedo crear ambientes propicios para que el juego de los infantes sea satisfactorio y les sirva a su desarrollo integral ya que en estos los pequeños crecen y para ellos el jugar es distraerse y poder obtener satisfacción a sus gustos y aún sin saberlo aprenden haciéndolo.

Hay una relación existente entre la Pedagogía y el tema del juego, ya que cuando hablo del juego me remito a que es una herramienta que es parte de este proceso formativo estudiado por la pedagogía, es indispensable para que el infante logre un acercamiento al mundo real con la intención de divertirse pero de manera directa o indirecta están conociendo, aprendiendo y así desarrollando las bases para su construcción educativa.

Hablando acerca de la Pedagogía, tiene su origen en el griego antiguo paidagógos. Este término está compuesto por paidos (niño) y gogía (conducir, guiar). La Pedagogía tiene por objeto de estudio al proceso de

educación y aprendizaje, y por sujeto al individuo, por ende se interesa en su formación, estudia también a la educación como fenómeno socio-cultural y específicamente humano. El estudio del desarrollo del juego es interesante porque así se descubre con mayor profundidad la finalidad de la actividad y así observar el desarrollo del niño conforme a éste.

Una vez que ha quedado claro el motivo de esta tesina, debo decir que en el transcurso del presente trabajo me refiero al concepto lúdico como sinónimo de juego, ya que este concepto es un adjetivo relativo a los juegos de la antigüedad y por extensión pertenece al juego en general, por ende también utilizaré el término de objeto lúdico.

El propósito de la sustitución de este concepto es para disminuir la frecuente reiteración del término juego.

En el Capítulo 4 emprendo la concepción de aprendizaje puesto que se llega a él por medio del juego después de la experiencia obtenida por los niños en el Papalote Museo del Niño.

El Capítulo 5 trata de identificar los hábitos de juego en niños que asisten al Papalote Museo del Niño, por ello es que en la investigación utilicé dos herramientas metodológicas donde en algunos casos llegan a combinarse varias técnicas de recolección de datos.

El primer instrumento es el *Cuestionario*, éste se aplica a los padres de los infantes –por que los niños todavía no saben leer correctamente–, con la finalidad de que reflejen los hábitos de juego que llevan a cabo sus hijos.

En este caso se hicieron cinco preguntas ya que será dentro de las islas y los padres estarán jugando y cuidando a sus hijos y no van a tener todo el tiempo para contestar un cuestionario largo, mientras pasan tiempo con ellos en un lugar donde quieren aprender y divertirse.

El segundo instrumento a utilizar es la *Entrevista*, que apliqué a los niños y niñas de edad preescolar con algunas estrategias, como el juego mismo. Las preguntas fueron cinco de igual manera que el cuestionario para no distraer a los niños de sus actividades. El objetivo de recabar dicha información es darme cuenta cómo es que dentro de estas exhibiciones los pequeños y pequeñas pueden desarrollar habilidades, destrezas y obtener aprendizaje, cómo es la forma en que se involucran con las actividades que se encuentran realizando y sobre todo de qué manera socializa con los otros, todo esto, cómo es que lo lleva a cabo mediante el juego.

Los juegos son rudimentos de actividades de las generaciones pasadas y en ellos se hace una recapitulación de la historia de la humanidad.

STANLEY HALL

CAPÍTULO 1:

ANTECEDENTES Y SITUACIÓN ACTUAL DEL JUEGO EN NIÑOS PREESCOLARES

1.1 Historia

El juego es tan antiguo como el mismo hombre, por ello lo abordo desde la época prehispánica para ver cómo fue que las primeras culturas lo llevaban a cabo.

En las culturas primitivas se escenificaban con frecuencia juegos que favorecían la condición física –recurso indispensable en el ejercicio de la cacería: acción realizada para la supervivencia–, también había actividades competitivas o sólo con la intención de divertirse.

Un ejemplo de los primeros juegos que se practicaron en Mesoamérica fue el de pelota –“llamado Tachtli”²– llevado a cabo desde hace 3,000 años, fue tan importante que estuvo presente en varias culturas prehispánicas como la tolteca, –teniendo un simbolismo rico asociado a sus deidades, la cosmología y la guerra– quien fue iniciadora de este tan bien llamado deporte, y no solo por eso fue significativo, sino porque...:

“era un ritual religioso relacionado con el culto solar: nuestros ancestros pensaban que era su deber ayudar al astro rey en su camino, por ello tenía relación con los sacrificios humanos: la sangre del jugador sacrificado que era

² Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas. P. 24.

el perdedor alimentaba al sol y de esta forma se aseguraban que el sol siguiera alumbrando la tierra con sus rayos”.³

Las características del juego de pelota aquí presentadas son sólo un esbozo de toda la riqueza que posee. Sus reglas, la peculiaridad de las canchas repartidas por todo el territorio y la singularidad de la vestimenta y costumbres de sus jugadores son sólo una parte de todo lo que nos puede aportar el conocimiento de esta práctica ancestral.

Asimismo, se volvió tan fundamental para ellos por la diversión y el entretenimiento.

Aunque se daba la oportunidad de sacar provecho a esta práctica, ganar o perder no era tan importante como la simple celebración del mismo juego como ese ritual que daba forma a la vida.

A veces al jugar se juntaban apostadores quienes sí encontraban en esta actividad un momento propicio para obtener ganancias y lo más importante para recrearse un buen rato ya que pasaban gran parte de tiempo jugando.

Algunos juegos prolongaron su existencia, ya que no sólo se constituyeron como pasatiempo o diversión para infantes, sino que para adultos también, puesto que aprendieron a convivir, a relacionarse con la comunidad y a trabajar en equipo.

³ Taladoire, E. (2000): *El juego de pelota mesoamericano. Origen y desarrollo. Arqueología Mexicana*. México: Raíces. P. 44.

Del juego surge la civilización.

JOHAN HUIZINGA

“La infancia en esta época fue vista como un proceso de encuentro y adquisición de conductas y valores sobre todo con la naturaleza, fue bien reconocida entre las culturas prehispánicas, por lo que se veía a los niños jugar dentro del código de principios que regían el orden de dichas estructuras sociales”⁴.

El juego de pelota es uno de los primeros tantos que se practicaron, existiendo varias formas de jugar en el seno de cada uno de los grupos de cada cultura y época de acuerdo a su condición social o de clase, lo que obedece fundamentalmente a las diferencias individuales como a los objetos lúdicos que estimulan el juego a los que tienen acceso, así como a la ideología o concepción que tienen acerca del mundo que comparten.

Definitivamente los juegos retoman y recapitulan valores y tradiciones culturales, por ello es importante recuperar la experiencia de estas civilizaciones pasadas.

“En cada cultura la actividad lúdica adquiere un significado particular que corresponde a las condiciones e intereses propios en que se mueve el mismo grupo, por lo que cada uno de los juegos reflejan en mucho a la sociedad en la que viven sus protagonistas”⁵.

Depende de la intención con la que los juegos son creados, eso no significa que unos son mejores que otros, sino que todas lo manifiestan de diferente manera sin importar el grado de desarrollo en el que se encuentren los niños, ya que sin excepción alguna lo practican.

⁴ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas. P. 27,28.

⁵ *Ibidem*. P. 161

***Los juegos son como las raíces
de toda la vida futura, porque en
ellos el hombre se revela tal cual es.***
FRIEDRICH FROEBEL

1.2 Situación actual

El juego en la actualidad sigue siendo la actividad preferida de los infantes pues en ella encuentran principalmente diversión, no es que pase desapercibida sino que se ha ido transformando, con ello me refiero a que la forma de jugar cambia dependiendo la época en que nos encontremos y es primordial tener en cuenta la importancia de éste para que los niños puedan tener un desarrollo completo.

Los juegos de hoy no son los mismos que hace algunos años, todo avanza conforme pasa el tiempo, pues no son ni las mismas costumbres ni el mismo pensamiento, hoy los juegos apuntan hacia la tecnología y no quiere decir que los juegos que antes se practicaban se hayan olvidado ni que se dejen de practicar pero son pocas las tradiciones que se siguen de ellos.

En cuanto a tecnología:

“hay una tendencia a los juegos solitarios como es el caso de los juegos de computación, videojuegos, virtuales o los juegos en red por internet”.⁶

Los efectos psicofísicos que puede ocasionar la tendencia a estos juegos son serios, pues a veces los infantes se la pasan sentados frente a la computadora o videojuegos y no hacen el ejercicio que su cuerpo necesita, se aíslan y pierden momentos que jamás recuperarán, pues el

⁶ Taborda, A. B. (2008): *Los juegos y la imagen, en la actualidad*. Portal educativo del estado Argentino. En línea. <<http://portal.educ.ar/debates/>>. Ciudad de Buenos Aires. P.6.

juego de la niñez es la torre de la salud mental, que debe cuidarse para que perdure, se deben crear espacios necesarios como: campos, deportivos, salones, jardines o parques, para que lleven a cabo una actividad lúdica saludable puesto que les permite un importante crecimiento interior a lo largo de la vida y el que la propensión natural al aprendizaje sea más rápida por medio del juego debe ser bien utilizada por los adultos como guía para la enseñanza de los niños.

También debo decir que es indispensable que los padres los protejan, pero sobre todo, como ya lo mencioné, deben buscarles espacios para que puedan jugar con su imaginación y libertad del modo que les ayude a madurar y crecer sanamente, no es que no existan tales lugares sino que a veces no son adecuados o en algunas ocasiones suficientes pues no deben carecer de un lugar apropiado. No es sólo responsabilidad de los padres atender las necesidades de los niños, sino de la escuela en general, los maestros, los planes y programas de estudio deben enfatizar la práctica de la actividad lúdica como herramienta que guiará cualquier tema a un aprendizaje significativo.

Por ello no todo el tiempo debemos vigilar a los niños al jugar pues si se encuentran solos se vuelven creadores de su propio juego ya que ingenian sus reglas, usan su iniciativa e imaginación y si llegan a equivocarse pues lo vuelven a intentar y experimentando e imaginando crean un aprendizaje autónomo.

Un niño que juega intensamente de manera independiente, tranquilo, hasta llegar al cansancio físico, sin duda será un hombre capaz, sosegado, constante, que cuidará con abnegación tanto el bienestar propio como el juego.
FRIEDRICH FROEBEL

CAPÍTULO 2:

DESARROLLO DEL JUEGO EN EL NIÑO

2.1 Definiciones del juego

A continuación presento algunas definiciones de varios autores sobre el juego para dar una idea del concepto que tienen sobre éste, siendo que cada uno pertenece a corrientes educativas distintas.

- Allin: “El juego encierra todas aquellas actividades que reportan placer, regocijo, poder y un sentimiento de iniciativa propia”.⁷
- Ausubel David (1918): “El juego resulta un comportamiento básicamente social que tiene su origen en la acción espontánea pero orientada culturalmente”.⁸
- Brunner: El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño y a través de él llega a conocerse así mismo y a los demás”.⁹
- Chateau: “El juego no solamente proporciona bases para una vida sana, sino que en sí una manera de vivir vigorosa y satisfactoriamente. Un niño que no sabe jugar, un niño viejo, será un adulto que no sabrá pensar”.¹⁰

⁷ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas. P.147.

⁸ Universidad de Alicante (1999): *Del Juego*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes Saavedra. <<http://www.cervantesvirtual.com>>. P.118.

⁹ Idem.

¹⁰ Díaz V., J.L. (1997): Op. Cit. P.147.

- Curti: “Una actividad sumamente motivada que, por estar libre de conflictos, no siempre suele ser placentera”.¹¹
- Dewey John (1859-1956): “Actividades desarrolladas inconscientemente sin importar los resultados que de ella se deriven”.¹²
- Diccionario pedagógico: “Forma particular de actividad de los niños, cuyo contenido esencial es la actividad del adulto, sus acciones y sus relaciones personales, que surge en el curso del desarrollo histórico de la sociedad, y por lo tanto, es un producto de la misma, y no una manifestación de instintos hereditarios, por lo que es un producto social tanto por su origen, su naturaleza y su contenido”.¹³
- Dougall Mack: “En el juego los instintos son modificados y expresados de una manera diferente que si el individuo actuara con un interés serio”.¹⁴
- Erickson Erick (1950): “El juego es una función del yo, un intento de sincronizar los procesos corporales y sociales con el sí mismo”. El juego tiene una función de comunicación. Es a través del juego que se ayuda a los niños a expresarse y posteriormente a resolver sus trastornos emocionales, conflictos, o traumas. Y además promover el crecimiento y el desarrollo Integral, tanto en lo cognitivo como en las interacciones con sus semejantes de manera apropiada”¹⁵.

¹¹ Idem

¹² Ibidem. P. 146.

¹³ Diccionario enciclopédico (2003): *Juego*. AMEI -WAECE. En línea. <<http://www.waece.org/diccionario/index.php>>.

¹⁴ Universidad de Alicante (1999): *Del Juego*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes Saavedra. <<http://www.cervantesvirtual.com>>. P.119.

¹⁵ Mexa Producciones ceamic (2001-2010): *Juego*. <<http://www.espaciologopedico.com>>.

- Freud Sigmund: “El juego es una actividad simbólica que permite al niño renunciar a una satisfacción instintiva, haciendo activo lo sufrido pasivamente, cumpliendo una función elaborativa al posibilitar la ligazón de las excitaciones recibidas”¹⁶.
- Froebel Friedrich: “Los juegos son como las raíces de toda la vida futura, porque en ellos el hombre se revela tal cual es”¹⁷.
- Gesell Arnold: “Manifestación espontánea y natural de la autoexpresión”.¹⁸
- Gross Karl (1861-1945): “En términos biológicos, se ha definido el juego como el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. Ejercicio preparatorio o conducta adaptativa, que constituye, en la conducta humana como en un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el niño como adulto tendría que afrontar posteriormente, a partir de tres ideas fundamentales: sirve para desarrollar instintos útiles para la vida, permite un desarrollo de los órganos y sus funciones, y tales instintos se deben a una selección natural”.¹⁹
- Guarner Enrique: “El juego no es sólo una de las formas de pasar el tiempo, sino que es un instrumento fundamental de crecimiento, en el

¹⁶ Idem

¹⁷ Universidad de Alicante (1999): *Del Juego*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes Saavedra. <<http://www.cervantesvirtual.com>>. P.101, 102.

¹⁸ Guerra, G. E. (2008): *Psicología del desarrollo temprano. El juego de la niñez temprana*. En línea. <<http://www.uaim.edu.mx>>. Sinaloa: Universidad Autónoma Indígena de México. P. 568.

¹⁹ Universidad de Alicante (1999): *Del Juego*. Op. Cit. <<http://www.cervantesvirtual.com>>. P.62, 107.

cual el niño no sólo se muestra tal como es, sino que también se conoce a sí mismo en sus capacidades”²⁰.

- Hall Stanley: “Los juegos son rudimentos de actividades de las generaciones pasadas y en ellos se hace una recapitulación de la historia de la humanidad”²¹.

- Huizinga Johan (1872-1945): “El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente expresadas”. “Del juego surge la civilización”.²²

- John y Elizabeth opinan que “el juego de un niño es la expresión perfecta de sí mismo como individuo en etapa de desarrollo”.²³

- Kant Emmanuel: “El juego es una acción purgativa de los instintos que pueden ser nocivos para el estado de la civilización”.²⁴

- Lagrange: “Actividad natural y espontánea para la cual todo individuo es impulsado cuando le agrada la necesidad instintiva de movimiento”.²⁵

- Lebovici y Diatkine: “El juego es una actividad libre, sentida como ficticia y situada fuera de la vida corriente, capaz, no obstante, de absorber totalmente el jugador; acción despojada de todo interés

²⁰ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas. P.147.

²¹ Universidad de Alicante (1999): *Del Juego*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes Saavedra. <<http://www.cervantesvirtual.com>>. P.94.

²² Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas. P.146.

²³ Ibidem. P. 147.

²⁴ Universidad de Alicante (1999): *Del Juego*. Op. Cit. <<http://www.cervantesvirtual.com>>. P.101.

²⁵ Idem. P. 100.

material y de toda utilidad, que se realiza en un tiempo y un espacio circunscritos”.²⁶

- Lee Joseph: “Actividad instintiva, orientada hacia un ideal. En el niño es creación, aumenta la vida, en el adulto es recreación, renovación de la vida”.²⁷

- Montessori y Decroly: “Principio fundamental de la educación”.²⁸

- Patrick: “Aquellas actividades humanas que son libres y espontáneas, y que se llevan a cabo sin perseguir mayor fin que el concedido por el individuo que las pone en práctica”.²⁹

- Piaget Jean (1896- 1980): “Acción libre considerada como ficticia y situada al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente al individuo que la practica”. “Simple asimilación funcional o reproductiva”.³⁰

- Russel Arnulf: “El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella sino por sí misma”.³¹

- Schiller (1759-1805): “El hombre no está completo sino cuando juega, no sólo es la experiencia en la que el niño rehace su conocimiento, sino también su vida afectiva y social. Considera el juego como una cuestión puramente estética, el hombre juega por la belleza de la vida”.³²

- Spencer Herbert (1820-1903): “Actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ella se derivan, sin prestar mayor

²⁶ Díaz V., J.L. (1997): Op. Cit. P.147.

²⁷ Hernández, R. (2009): *Juego infantil*. En línea. <<http://www.quadratin.com.mx>>. Michoacán: Quadratin.

²⁸ Idem.

²⁹ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas. P. 146.

³⁰ Piaget, J. (1896): *La formación del símbolo en el niño*. México: FCE.

³¹ Russel, A. (1985): *El juego de los niños*. Barcelona: Herder. P. 13.

³² Díaz V., J.L. (1997): Op. Cit. P.147.

atención a los beneficios posteriores que de ella puede obtenerse”.³³“El juego es una inversión artificial de la energía que, al no tener aplicación natural, queda tan dispuesta para la acción que busca salida en actividades supérfluas, a falta de auténticas, es la descarga agradable y sin fin de energías que el niño posee en exceso”.³⁴

- Strang: “El juego en la vida de un niño es un índice de su madurez social, y revela su personalidad con mayor claridad que cualquier otra actividad”.³⁵

- Stern (1871-1938): “El juego es una actividad voluntaria que cumple por sí solo su cometido”.³⁶

- Tagore Rabindranath (1861-1941): “Tan alto como el juego, es el azar de la experiencia”.³⁷

- Webster: “Ejercicio o serie de acciones con el objeto de divertirse y entretenerse”.³⁸

- Wundt W.: “El juego nace del trabajo. No hay un solo juego que no tenga su prototipo en una forma de trabajo serio que siempre le precedió en el tiempo y en la existencia misma”.³⁹

- Vigotski Lev (1896-1934): “Actividad específicamente humana y principal del desarrollo en la edad preescolar, que implica la realización imaginaria, ilusoria de deseos irrealizables del niño, dado por la contradicción entre el surgimiento por un lado de una serie de

³³ Idem.

³⁴ Elkonin, D. B. (1980): *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río. P. 20.

³⁵ Díaz V., J. L. (1997): Op. Cit. P. 147.

³⁶ Ibidem. P.146.

³⁷ UNESCO (1994): *Rabindranath Tagore*. París: UNESCO: Perspectiva: Revista trimestral de educación comparada. Vol. XXIV, N. 3-4. P. 620.

³⁸ Díaz V., J. L. (1997): Op. Cit. P.146, 147.

³⁹ Elkonin, D. B. (1980): Op. Cit. P. 20.

exigencias no inmediatamente realizables, deseos por el momento inalcanzables y que, sin embargo, no son eliminados en tanto que deseos; y por el otro, la tendencia a la realización inmediata de los deseos”.⁴⁰

Como se puede notar cada autor tiene una formación y corriente educativa diferente pero cada uno coincide en que el juego es fundamental y necesario para el desarrollo óptimo del niño, así como una gran herramienta para la adquisición del aprendizaje. Además no sólo es obtención de conocimiento sino que se lleva a cabo con la intención de divertirse.

⁴⁰ Elkonin, D. B. (1980): Op. Cit. P.

2.2 Como surge el juego en el niño desde que nace

El juego es esencial para el crecimiento y desarrollo de un infante, forma la base de las destrezas que desarrollará y aplicará posteriormente en la vida, es la manera en que aprenden: llegan a conocer y comprender el mundo que les rodea y la forma en que interactúan con él.

“La actividad lúdica se lleva a cabo desde que el pequeño es concebido, ocurriendo algo primordial en la vida mental del niño”.⁴¹, esta actividad nace en el seno materno en las primeras relaciones afectivas padres-hijos, comienza por un conjunto de acciones pre lúdicas, las cuales provienen de los cuidados maternos donde se satisfacen las necesidades del bebé realizadas por su madre, el recién nacido es totalmente dependiente de ella y por ello su presencia se convierte en placer, aún cuando el pequeño no juega con ella sino la madre con él a través de los cuidados maternos.

Los primeros juegos en el pequeño desde que nace se basan sobre el propio cuerpo: mira cuando junta y separa las manos; busca y se toma los pies y hace ruidos con la boca, más adelante se van sumando a estos juegos algunos objetos: un chupón o una sonaja, entre otros.

El bebé cuando se encuentra en la cuna pone atención a su madre siguiéndola con su ojos y a los objetos lúdicos que le muestra, entonces comprende que los objetos provienen de ella, los manipula, estos la

⁴¹ Aberastury, A. (1986): *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: Paidós. P. 23.

sustituyen y es un paso fundamental para introducir un tercer elemento en la relación madre-hijo, así de ser una actividad pre lúdica, se convierte en una lúdica como tal y se vuelve el primer paso de un proceso importante para el pequeño ya que se da inicio al juego.

Ahora comienza a ser capaz de controlar sus movimientos y los coordina con la vista de tal manera que toma el objeto con las manos.

Entonces así, el juego se inicia desde que nace, se presenta desde los primeros días y así los siguientes meses, va incorporando diferentes objetos a éste, los cuales funcionan como símbolos, los avienta al suelo esperando su devolución, experimentando que puede perder y recuperar lo que ama, a través de sus juegos intuye y experimenta que los objetos y las personas pueden aparecer y desaparecer. Una vez que descubre lo que significa una angustia de pérdida, reclama cuando sus padres u objetos no están, ya que para él los verdaderos objetos que más le interesan son sus padres. De esta forma, con el juego comienza a darse cuenta de las cosas que suceden a su alrededor. Le hace adquirir conciencia de su fuerza, de sus recursos, de sus relaciones con las cosas proporcionándole armas para la lucha de la vida. Tan pronto como empieza a gatear y caminar, comienza a explorar su ambiente y el juego va avanzando conforma a la edad.

2.3 El juego en el niño preescolar

El juego de los niños en edad preescolar se convierte en una forma de imitar las experiencias de la vida real y de practicar sus destrezas sociales a medida que comienzan a jugar con otros niños.

Juegan porque es una actividad donde expresan lo que sienten, se proyectan tal cual son, imaginan y se relacionan con otros pequeños, sienten que son libres y a la vez aprenden lo que significa la responsabilidad y al hacérselos saber se sienten adultos y para ellos es confortable.

En la etapa de edad preescolar hay una nueva experiencia para el niño que es asistir a la escuela y su juego se va modificando por los hechos o experiencias que adquiere en ésta, presenta interés por amigos y la escuela, aumenta su socialización, su capacidad para convivir con los demás y tener experiencias comunes, dentro de estos juegos grupales se encuentran también los juegos de competencia y los deportes. En esta edad los niños necesitan juegos donde puedan sentirse muy hábiles, queridos y admirados por los demás.

Niños de 3 a 5 años

De los 3 a los 5 años piden que les cuenten historias o cuentos, que son importantes no sólo porque ejercitan la memoria sino que enriquecen su vocabulario y la capacidad que tienen de imaginarlas se agranda, los cuentos infantiles contienen situaciones y personajes que le ayudarán a comprender las emociones por las que está pasando, les gustan las imágenes y los colores. De igual manera les gusta contar estos cuentos y así desarrollan la habilidad para realizar historias.

En esta etapa el niño comprende algunas reglas de participación del juego y se empieza a interesar por juegos compartidos, como la lotería, como ya conoce las reglas del jugador se esfuerza por competir con otros niños con el objeto de ser el ganador del juego.

Por otro lado, podemos observar cómo se van definiendo los papeles sociales, los niños van eligiendo su propio juego y también es importante que ellos decidan lo que quieren jugar y que no se vean obligados por los adultos a jugar lo que ellos no desean.

Surgen los amigos imaginarios del niño, le gusta jugar con mascotas, es autosuficiente en tareas sencillas como comer o saltar ya que ha adquirido mayor habilidad en el área motora: con los movimientos del cuerpo y puede trepar árboles, carreras, manejar carritos y brincar.

A continuación ejemplificaré con lo que se divierten niños de 3 a 5 años generalmente y que llevan a cabo en el Papalote Museo del niño:

- Material para modelar (ej. plastilina)
- Libros para colorear y cuaderno para dibujar
- Bloques de construcción
- Muñecas
- Coches de fricción y de pedales
- Pelota
- Disfraces
- Instrumentos musicales
- Rompecabezas sencillos⁴²

⁴² Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en el Papalote Museo del Niño*. México: PMN.

Niños de los 5 a los 6 años

Inician juegos en grupo con niños de su mismo sexo, su mayor alegría es reemplazar al adulto en su trabajo -tareas sencillas-; empiezan los juegos de imitación -vaqueros, princesas, doctor, a la mamá y el papá-.

Les gusta jugar con:

- Coches de pedales
- Juegos de computadora sencillos
- Instrumentos musicales
- Disfraces para escenificar personajes
- Rompecabezas sencillos
- Pelotas, balones
- Pinturas de agua, libros para colorear
- Juego de té
- Muñecas y sus accesorios
- Títeres y marionetas⁴³

La existencia de numerosos objetos que sirven para jugar se debe a las costumbres culturales y sociales que se representan en ellos, es bien sabido que en cada pueblo existen juegos distintos y especiales para los niños, en la mayoría de los casos son realizados por adultos para ellos y sería bueno propiciar que cada uno haga su juego, puede ser cualquier cosa ya que él escoge los objetos que le van a acompañar en el acto lúdico y este le ayudará a expresarse.

⁴³ Idem.

Sus emociones, sentimientos, sensaciones e interpretaciones se expresarán al abrigo de 5 áreas fundamentales: **la motora, la intelectual, la afectiva, la social y la sexual.**

Como ya lo expuse, el juego es un derecho propio de los infantes que comienza desde que nace y es fundamental para su desarrollo intelectual, no sólo mejora sus capacidades para permitir mentalmente que algo represente otra cosa, sino que recibe herramientas para mejorar su pensamiento lógico.

De esta manera, al actuar en su juego, el niño -que es el actor principal- puede crear o inventar nuevas reglas, que no son impuestas desde afuera y a los que se une libremente, poco a poco irá aceptando las reglas externas, las que otros ponen, y le permitirán ingresar al juego compartido, donde cada niño tiene una función determinada, que deberá ser considerada y respetada.

Es elemental diferenciar al juego del acto del juego, el juego es por ejemplo pintar y el acto del juego es cuando el niño interviene y justo ahí es donde él domina su medio ya que es indispensable hacer, no sólo pensar o desear.

El acto de jugar tiene un lugar y un tiempo, el tiempo se define por el momento que dura el juego -no por el reloj o por el calendario- y el lugar se define por el espacio entre el niño y el medio que lo rodea, es el espacio o zona de juego. Está determinado tanto por el niño que juega como por las características del medio que lo rodea.

En relación al niño, existen elementos que contribuyen al acto de jugar, estos son: la fantasía, la imaginación, la inteligencia, y las necesidades

afectivas. En el medio que le rodea se encuentran elementos que motivan el juego, las representaciones sociales que se tienen de éste, los valores, las costumbres, los momentos históricos y sociales en los que vive el infante.

Entonces, en el acto lúdico se reúnen todos los elementos, tanto del niño que juega como del medio en que lo hace. De ahí que el juego tiene un contenido que analizándolo más hablará del significado y el sentido de éste, es decir, qué significa jugar y para qué se practica.⁴⁴

⁴⁴ Russel, A. (1985): *El juego de los niños*. Barcelona: Herder. P. 14.

2.4 Perspectiva del Programa de Educación Preescolar (PEP) 2004 acerca del juego

El PEP 2004 es el Programa de Educación Preescolar donde se incorporan las observaciones y sugerencias, generales y específicas, formuladas por personal directivo, técnico y docente de educación preescolar, así como por especialistas en educación infantil de México y otros países de América Latina.

En el PEP 2004 se dice que el juego es un impulso natural de las niñas y los niños y tiene manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

En el juego varían no sólo la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: desde la actividad individual (en la cual se pueden alcanzar altos niveles de concentración, elaboración y verbalización interna), los juegos en parejas (que se facilitan por la cercanía y la compatibilidad personal), hasta los juegos colectivos (que exigen mayor autorregulación y aceptación de las reglas y sus resultados). Los niños recorren toda esa gama de formas en cualquier edad, aunque puede observarse una pauta de temporalidad, conforme a la cual las niñas y los niños más pequeños practican con mayor frecuencia el juego individual o de participación más reducida y no regulada.⁴⁵

⁴⁵ Dirección general de normatividad de la subsecretaría de educación básica y normal de la SEP. (2004). *Programa de educación preescolar SEP*. México: Offset. P. 35,36.

En la edad preescolar y en el espacio educativo, el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros. A través del juego los niños exploran y ejercitan sus competencias físicas, idean y reconstruyen situaciones de la vida social y familiar, en las cuales actúan e intercambian papeles. Ejercen también su capacidad imaginativa al dar a los objetos más comunes una realidad simbólica distinta y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética.

Una forma de juego que ofrece múltiples posibilidades es la del juego simbólico. Las situaciones de los niños “escenifican” adquieren una organización más compleja y secuencias más prolongadas. Los papeles que cada quien desempeña y el desenvolvimiento del argumento del juego se convierten en motivos de un intenso intercambio de propuestas entre los participantes, de negociaciones y acuerdos entre ellos.

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.⁴⁶

En este sentido, el juego puede alcanzar niveles complejos tanto por la iniciativa de los niños, como por la orientación de la educadora. Habrá

⁴⁶ Dirección general de normatividad de la subsecretaría de educación básica y normal de la SEP. (2004). *Programa de educación preescolar SEP*. México: Offset. P. 35,36.

ocasiones en que las sugerencias de la maestra propiciarán la organización y focalización del juego y otras en que su intervención deberá limitarse a abrir oportunidades para que éste fluya espontáneamente, en ese equilibrio natural que buscan los niños en sus necesidades de juego físico, intelectual y simbólico.

En preescolar lo nuevo reside en que las situaciones que experimentan en la institución son completamente distintas a las que ya conoce. Por un lado se plantean diferentes problemas, tanto de socialización como el relacionarse con sus compañeros, profesores e intelectualmente con los contenidos de aprendizaje, aparte las relaciones espontáneas en el recreo con los otros niños de la escuela tiene que sobrellevar las tareas que le exigen cumplir.⁴⁷

⁴⁷ Dirección general de normatividad de la subsecretaría de educación básica y normal de la SEP. (2004). *Programa de educación preescolar SEP*. México: Offset. P. 35,36.

2.5 Características del juego en general

Las principales características del juego son:

- **Es una actividad espontánea y libre.** El juego es la mejor manera de vivir del niño, es un camino que ha elegido para construirse a sí mismo, sin tapujos en su imaginación y espíritu creador. No es impuesto bajo criterios externos, se expresa sin prejuicio, dejándose llevar por el interés de la recreación o el cubrimiento de las necesidades.⁴⁸
- **No tiene interés material.** Se orienta en dirección de su propia práctica. “Todo juego, en cierto sentido, es altamente interesado, puesto que el jugador con seguridad se preocupa del resultado de su actividad”. El ganar o vencer a los demás se observa claramente en el juego de competencia, donde más que la recreación es el enfrentamiento y el dominio manifiesto de las habilidades, así como la adquisición de estatus, los factores que mueven la actividad.⁴⁹
- **Se desarrolla con orden.** En el desempeño del juego se manifiesta una estructura sencilla, coherente y con rumbo especificado, por lo que el juego siempre tiene un objetivo y por tanto una orientación.⁵⁰
- **El juego manifiesta regularidad y consistencia.** La manifiesta en su ejecución y estructura, el niño expresa la actividad lúdica que corresponde a sus condiciones, tanto psicobiológicas como sociales, lo que permite prepararse para el futuro. Esto implica que el infante incrementará o disminuirá su tiempo designado al juego, de acuerdo

⁴⁸ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete*. México: Trillas. P. 148.

⁴⁹ Idem.

⁵⁰ Idem.

con sus necesidades personales de desarrollo o de evasión de la realidad.⁵¹

▪ **Tiene límites que la propia trama establece.** Así pues, los personajes aunque pueden ser poderosos no son eternos o inmortales. En cuanto al espacio psicológico en que se desempeñan, éste es determinado por las propias características del individuo en función, por lo que su manejo no sólo es privado sino personal.⁵²

▪ **Se autopromueve.** Se refuerza dinámicamente por las consecuencias que él mismo produce, el juego prepara para otro juego, ya que las habilidades y destrezas que se adquieren en un momento dado sirven como facilitadores para desempeños lúdicos posteriores de mayor dificultad.⁵³

▪ **Es un espacio liberador.** Permite disminuir las tensiones y aunque esta función no es característica de origen, es una resultante frecuentemente observada en su ejercicio.⁵⁴

▪ **El juego no aburre.** En el caso de que la actividad se vuelva tediosa o desinteresada deja de ser lúdica, por lo que a los infantes no se les puede obligar a jugar, puesto que cuando ellos encuentran algo recreativo son los primeros en integrarse, obedeciendo a su propio interés y a la satisfacción de sus deseos.⁵⁵

▪ **Es una fantasía hecha realidad.** Los infantes construyen espacios imaginarios como por ejemplo un castillo en donde se enfrentarán los

⁵¹ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete*. México: Trillas. P. 148, 149.

⁵² Ibidem. P. 149.

⁵³ Idem.

⁵⁴ Idem.

⁵⁵ Idem

héroes y los villanos o una niña que le da de comer a su muñeca en la casa del bosque.⁵⁶

▪ **Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción.**

Reproducen lo que observan, sin que dicha reproducción se apegue con extrema seriedad a la imitación, pues al hacerlo se reprimiría el factor de recreación.⁵⁷

▪ **Se expresa en un tiempo y un espacio.** La actividad lúdica se desenvuelve en el espacio físico, psicológico y temporal que el infante determina, por lo que éste sabe qué zona se constituye como el dominio en dónde él se permite ser y hacer, el niño dedica periodos o lapsos en términos de minutos u horas a la actividad lúdica, ésta se traslada en su hacer a una dimensión temporal diferente de la de ese momento.⁵⁸

▪ **El juego no es una ficción absoluta.** Si bien surge de la imaginación, no se deja engañar por ésta, pero tampoco es una realidad, y aunque se desprende en ocasiones de acontecimientos cotidianos, no son éstos mismos, en todo caso son una representación que oscila entre lo real y lo irreal. Sus límites son determinados por la coherencia y la factibilidad, pues aun en el juego simbólico los niños no caen en tramas enfermas o irracionales. “Jugar es un hacer en el sentido de modificar su relación con la realidad pero también es un hacerse en el sentido de modificarse”.⁵⁹

⁵⁶ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete*. México: Trillas. P. 149.

⁵⁷ Idem.

⁵⁸ Ibidem. P. 150.

⁵⁹ Ibidem. P. 150, 151.

▪ **Puede ser individual o social.** Para llegar al juego cooperativo el niño atraviesa antes por estadios o formas de actividad lúdica previa, tales como: juego individual, paralelo y asociativo.⁶⁰

• **Juego individual.** El primer tipo de experiencia vivida por el niño es totalmente privada, juego solo sin la interacción de otros ya que ocupa su tiempo de juego en mirar cómo lo hacen otros niños y puede jugar a lado de ellos, ocupar el mismo espacio físico y objetos de recreación pero no comparte el juego con ellos.⁶¹

• **Juego paralelo.** En él puede imitar los juegos de sus compañeros sin jugar con ellos porque no hay una intención social, puede jugar con objetos lúdicos pero no con los niños, lo que lo hace diferente al juego individual es la ausencia de influencia mutua a pesar de la proximidad espacial y cercanía física.⁶²

• **Juego asociativo.** Empiezan a emerger las primeras interacciones de un mismo grupo encaminándose a un objetivo⁶³, sin embargo las actuaciones son independientes ya que cada niño se preocupa por sus propios resultados. La actividad pareciera para otros como desorganizada e independiente, pero no así para quienes la practican.⁶⁴

• **Juego cooperativo.** El proceso concluye, pues en la participación y el entendimiento se establecen interacciones compartidas con un fin. Es el resultado de la socialización y no suele presentarse antes de los tres años. Piaget considera que dicho juego en realidad sólo es posible de los

⁶⁰ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete*. México: Trillas. P. 151.

⁶¹ Idem.

⁶² Idem.

⁶³ Bravo, B.R.(1999): *El juego como medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido. 200 ejemplos prácticos de utilidad en la escuela*. España: Aljibe. P. 43.

⁶⁴ Díaz V., J.L. Op. Cit. P. 151.

siete a los ocho años, con la planeación de los esfuerzos y las interacciones.⁶⁵

▪ **Es evolutivo.** El juego sirve a los infantes para conocerse a sí mismos y al mundo que los rodea, de esta manera se emprende un proceso evolutivo que inicia con el dominio del cuerpo para después manejar las relaciones sociales y de su medio. Conforme el niño crece y se desarrolla, su actividad lúdica evoluciona y adquiere diferentes formas y características, por lo que da mayor variedad de uso a las estructuras básicas e imagina tramas más elaboradas que las que inicialmente solía crear, un buen ejemplo es el juego cooperativo en el que no sólo se viene a mostrar el alto grado de socialización, sino también de abstracción y control de las emociones.⁶⁶

▪ **Es una forma de comunicación.** En la infancia la actividad lúdica es la manera más natural de comunicarse ya sea en los objetos, los niños o el mundo en general, en este proceso se adquiere mejor conocimiento de sí mismo y de su entorno físico y social.⁶⁷

▪ **Es original.** Aunque se apegue a la vida real en la imitación de personajes significativos, no deja de ser diferente en muchos aspectos, una trama lúdica aunque parecida a otra jamás son iguales, por la sencilla razón de que los ingredientes implícitos en cada una de ellas varían en función de diversos factores como son la edad y el sexo de los participantes, sus inquietudes, formas de expresión, etc., siendo éste el

⁶⁵ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete*. México: Trillas. P. 152.

⁶⁶ Idem.

⁶⁷ Idem.

principio de la originalidad observado con mayor claridad en el juego de fantasía.⁶⁸

Las características esenciales del juego en general siguiendo las líneas generales de Roger Caillois (1958)⁶⁹ y de Hilda Cañeque (1991)⁷⁰ son:

1. Es libre, es decir que no es dirigido o impuesto desde afuera.
2. Es ficticio ya que se articula en una situación irreal con límites propios de espacio y tiempo, es estructurado mediante una combinación de datos reales y datos fantaseados.
3. Es incierto porque no prevé un desarrollo ni un desenlace, justamente esa característica de incierto es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver alternativas.
4. Es improductivo, en el sentido de que no produce bienes ni servicios. No es útil, en el sentido común que se le da al término. Finalmente, su interés fundamental no es arribar a la consecución de un producto final.
5. Valora el proceso. No resiste un patrón de rendimiento explícito o implícito.
6. Está reglamentado: se establece libremente una convención deliberada, postulada y rigurosamente aceptada.

⁶⁸ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete*. México: Trillas. P.153.

⁶⁹ Caillois R. (1958): *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral.

⁷⁰ Cañeque H. (1991): *Juego y vida*. Buenos Aires: El Ateneo. P. 9-12, 25,33.

7. Produce placer: a lo largo del juego, permanentemente surgen nuevos desafíos que proporcionan diversión.⁷¹

Todas estas características se ven violentadas o simplemente disminuidas en su accionar cuando el juego se regla externamente o es utilizado como medio para lograr objetivos externos a su propio desarrollo.⁷²

⁷¹ Idem.

⁷² Caillois R. (1958): *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral.

2.6 Tipos de juego en el niño preescolar

En el transcurso del desarrollo del niño se encuentran varios tipos de juegos:

Juego de ejercicio

El nacimiento del juego surge por el placer funcional que se logra una vez adquiridas las habilidades que permiten superar una dificultad determinada. Durante los primeros 18 meses del desarrollo, casi todos los esquemas sensorio-motores incorporados se van a ejercitar por el placer lúdico que generan, Piaget los denomina juegos de ejercicio. Tienden a explorar y desarrollar una función corporal. El niño que juega por primera vez con un instrumento, es capaz de crear un sonido y percibirlo. Así conoce y desarrolla lo que puede hacer con su cuerpo, con sus manos y con el ritmo.

El juego está estrechamente relacionado con el desarrollo, a medida que el niño crece su juego se vuelve más complicado y van tomando características especiales en cada edad.

En la etapa escolar, el juego de ejercicio se realiza cuando el niño desarrolla esencialmente el placer motor: correr, saltar, lanzar, patear, arrojar, trepar, saltar y girar, arrastrarse y gatear, etc. Abarca todas aquellas acciones que el ser humano incorpora naturalmente y que realiza más tarde en su vida cotidiana, en el trabajo en el juego o el deporte.⁷³

En la escuela hay niños que empiezan a comprender las reglas que les son impuestas, entonces juegan a la escuelita y comienzan a desarrollar

⁷³ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete*. México: Trillas. P.103.

el papel de alumno y maestro, el maestro los regaña y hasta castiga si es que ve esto en la escuela y se siente lastimado. Pero la escuela no sólo interviene de esa manera en el juego, sino en la medida en la que aprende cosas nuevas hará más completos los juegos, porque por ejemplo si aprende a cantar, bailar, imitar personajes, comer, etc., ya usará estas actividades cuando juegue.

El valor del juego de ejercicio se entiende en relación directa con las estructuras que favorece y que servirán como cimiento para el ingreso al juego simbólico.⁷⁴

Juego simbólico

La característica fundamental de este tipo de juego es la capacidad de representar objetos ausentes, en éste se transforman las cosas conforme a las necesidades del niño, de tal forma que una cuchara puede convertirse en un teléfono o un palo en espada, reemplaza un objeto por otro que no tiene nada que ver, así comienza por imitar acciones modelo como si fueran sus propias acciones, esta capacidad de transformar la realidad a través del símbolo es ilimitada ya que depende de la imaginación del infante.

Este juego en su etapa inicial es una expresión egocéntrica donde se establecen las bases para la adquisición del lenguaje.⁷⁵

⁷⁴ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete*. México: Trillas. P.105, 106.

⁷⁵ Martínez, J. (2006): Tríptico: *Juego simbólico y la importancia de la palabra y el pensamiento en el desarrollo del niño*. México: Capacitación Papalote Museo del Niño.

Como al año de edad los niños repiten acciones en momentos que no son los habituales, por ejemplo, acostarse para hacer como si fuera a dormir, las cuales pueden ser consideradas el nacimiento de conductas simbólicas, es decir, es representar algo tal cual se da en la vida cotidiana, pero jugando, así surge el Juego Simbólico, éste inicia más o menos al cumplir un año y se prolonga en su primera etapa hasta los cuatro.

Piaget piensa que el niño después de las conductas donde juega a hacer, empieza a proyectar estas mismas acciones pero a objetos nuevos, les atribuye sus propias conductas, por ejemplo si en la etapa anterior hacía como que dormía, ahora hace como que su muñeca duerme, situaciones que identifica en sí mismo pero que ahora juega a que otros las hacen, también menciona un tipo de juego que es complementario al anterior que consiste en imitar conductas que el niño ve en otras personas. Las acciones son observadas y copiadas por el infante, por ejemplo el niño que ladra como el perro o el que hace como que lee el periódico como papá.

Ambos tipos de juego consisten en aplicar su experiencia propia o imitada a objetos nuevos, es ir de la conducta concreta al hacer “como sí”, de esta forma se da inicio a la simbolización.⁷⁶

La simbolización es la relación entre una acción, una persona u objeto en un plano imaginario, es decir, se da cuando un niño logra tener una representación mental de los objetos, aún cuando se encuentren ausentes.

⁷⁶ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete*. México: Trillas. P.108, 109.

La función simbólica del juego enriquece el placer del ejercicio y la imitación de conductas, ayuda a realizar sus deseos y compensa sus frustraciones.⁷⁷

Otro tipo de juego que podemos observar en los niños de alrededor de los dos años, es el traspaso de acciones o características de un objeto a otro, o sea que ya no es su experiencia directa, sino la de otro la que representa en un objeto nuevo, por ejemplo toma una botella y dice que es un biberón y se lo da a su muñeca.

En la evolución del juego infantil podemos descubrir un tipo de juego que supera el acto de imitar acciones y que es la imitación de los otros, pero sin que ellos estén delante, por ejemplo actúa como la mamá o imita al mecánico, no sólo imita lo que hace la persona sino que juega a ser el otro.

Es importante detenernos en este momento de la evolución del juego para ver claramente su función, el niño no copia o imita mecánicamente, sino que asimila al otro y así juega y actúa a que es el otro, entrelazando plenamente realidad y fantasía.

Las implicaciones de estas nuevas adquisiciones a través del juego simbólico son múltiples y valiosas. A partir de este momento y hasta los cuatro años, el juego se hace más complejo imitando y representando a las personas y animales, jugando con lo real y lo imaginario.

Una de las funciones del juego en esta primera etapa del juego simbólico, es reproducir la realidad a placer como él quiere que esta sea, la corrige conforme a sus deseos, usando la imaginación.

⁷⁷ Martínez, J. (2006): Tríptico: *Juego simbólico y la importancia de la palabra y el pensamiento en el desarrollo del niño*. México: Capacitación Papalote Museo del Niño.

De los dos a los seis años el símbolo desempeña un lugar destacado en la vida lúdica del niño quien, conforme va socializando, pasa del juego simbólico individual –puramente egocéntrico– al ejercicio del juego simbólico colectivo.⁷⁸

En el primero, la experiencia es privada, el manejo simbólico es exclusivo. En el segundo, el símbolo se comparte, aunque no por ello es concebido de idéntica manera, como veremos más adelante en el juego de representación.

A partir de los dos años el juego se vuelve más complicado por las combinaciones que desarrolla, es difícil distinguir las etapas por las que pasa, ya que cada niño pasa por estas etapas lúdicas, de diferente manera; proyecta sus propios deseos y problemáticas con un ritmo acorde a su manera de ser, por eso no es clara la frontera entre la asimilación de acciones propias y la imitación de animales, personas y personajes fantásticos, pues estos elementos están unidos e integrados a la personalidad del niño. Lo más importante es que ya hace reconstrucciones de escenas enteras ya no imitaciones aisladas.

Con este tipo de juego combina escenas reales con escenas y hechos imaginarios, crea sus historias y cada vez éstas se hacen más complejas.⁷⁹

Conforme van creciendo los pequeños, el juego se hace más largo e hilado, incluso pueden inventar un animal o un personaje y hablar o hacer historias con él. Esta situación avanza a medida que adquiere

⁷⁸ Martínez, J. (2006): Tríptico: *Juego simbólico y la importancia de la palabra y el pensamiento en el desarrollo del niño*. México: Capacitación Papalote Museo del Niño.

⁷⁹ Díaz V., J.L. (1997): *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas. P.107.

información, por ejemplo: puede ser un personaje de caricatura que le servirá de soporte para todo lo que necesita y de pretexto para no realizar lo que no le gusta ni quiere hacer.

Alrededor de los cuatro años no es raro que tengan un amigo imaginario o compañero simbólico, con quien comparten lo alegre y lo doloroso que se presenta a lo largo del día.

De hecho a los cuatro años el símbolo va cediendo ante la representación imitativa de la realidad, el descenso de las representaciones simbólicas de los objetos o estímulos ajenos es claro y el infante así toma consciencia de lo real. El juego de roles alcanza su auge, se centra en que el niño crea alguna situación ficticia, que consiste en la adopción del papel del adulto, representando circunstancias lúdicas ideadas por él, permitiéndole conocer el mundo complejo de la realidad adulta, de manera que tiene la oportunidad de afirmar su personalidad en ese mundo lúdico propio. Este juego de representación es libre y espontáneo pero no desorganizado.

Los juegos que tienen un aspecto simbólico evolucionan de manera imperceptible, pero son grandes pasos en el desarrollo cognoscitivo y reflejan también aspectos importantes de su desarrollo emocional.

Son juegos que en general los niños realizan solos porque cuando están más pequeños pueden jugar juntos pero en realidad cada uno realiza sus acciones de forma independiente a los demás.⁸⁰

⁸⁰ Martínez, J. (2006): Tríptico: *Juego simbólico y la importancia de la palabra y el pensamiento en el desarrollo del niño*. México: Capacitación Papalote Museo del Niño.

De acuerdo a la capacidad que los objetos lúdicos desarrollan en los niños preescolares pueden calificarse en:

♦ **Afectividad.** Se trata de juguetes de tacto suave, armonía de colores o sonidos; tal es el caso de peluches, muñecas.

♦ **Inteligencia.** Tales como:

- **Juegos de mesa:** memorama, lotería, damas, domino, ajedrez, etc.

♦ **Motricidad fina.** Ayudan a desarrollar la habilidad de las manos.

- **Construcciones de piezas**

- **Juegos de pintar y dibujar**

- **Juguetes de encajar**

- **Rompecabezas**

♦ **Motricidad global**

- **Pequeños vehículos:** cochecitos, bicicletas, triciclos.

- **Pelotas, balones**

♦ **Sociabilidad.** Se trata de juegos que imitan escenas propias de la actividad de los adultos.

- **Cocina,** plancha (labores del hogar) etc.

- **Instrumentos musicales**

- **Juegos de comunicación**⁸¹

⁸¹ Wales, J. (2001): *Juego*. Enciclopedia en línea. <<http://www.wikipedia.org>>.

CAPITULO 3

PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO

3.1 Historia del museo

Es una idea original de Cecilia Occelli⁸² quien logro reunir a un grupo de jóvenes empresarios mexicanos, en donde el público principal son los niños, la iniciativa se conforma de un patronato integrado por diecinueve miembros, mismo que dirige el rumbo de Papalote, construido como una asociación civil.⁸³

El Museo se maneja desde el comienzo bajo tres criterios esenciales, los cuales voy a presentar a manera de lista:

- 1) **Empresarial de calidad**, en el cual la eficacia y competitividad en el servicio son parte fundamental para continuar con el éxito que hasta ahora ha caracterizado a esta institución que es el Papalote.
- 2) **Autosuficiencia financiera**, es el sustento del museo, o sea que el museo se mantiene gracias a las entradas percibidas día con día.
- 3) **Calidad en la experiencia educativa**, que el museo ofrece a la niñez mexicana a través de cada uno de los contenidos temáticos de sus exhibiciones.⁸⁴

⁸² María Cecilia Yolanda Occelli González nació en 1949, fue la esposa del ex-presidente Carlos Salinas de Gortari. Se desempeñó como Primera Dama de los Estados Unidos Mexicanos durante el sexenio comprendido de los años de 1988 a 1994.

⁸³ Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en el Papalote Museo del Niño*. México: PMN. P. 5.

⁸⁴ Idem.

Algunas autoridades del Distrito Federal participaron en la decisión de la ubicación del museo, aportando también el terreno, el cual había sido ocupado por una fábrica de vidrio, en la segunda sección del Bosque de Chapultepec. Esta aportación del gobierno capitalino fue trascendental, ya que Chapultepec es un lugar muypreciado por los habitantes de la Ciudad de México, así como un punto de encuentro para el turismo nacional y por supuesto que para el extranjero.

Bajo la consigna de “Prohibido no tocar”, el 4 de noviembre de 1993, el museo abrió sus puertas del espectacular edificio diseñado por el arquitecto Ricardo Legorreta.⁸⁵

Tan sólo en los primeros ocho meses de operación rompió la marca del millón de visitantes, con un promedio de cuatro mil diarios, dos mil en cada turno.

Las zonas que inicialmente se manejaron dentro del museo fueron:

Nuestro mundo (ecología y medio ambiente), Con-ciencia (física), Cuerpo humano (anatomía), Comunicaciones (medios masivos de comunicación y medios de transporte), y exteriores (talleres).

Después de diez años de éxito, Papalote decidió renovarse tomando en cuenta la evolución de la agencia de diseño y comunicaciones inglesa, “Imagination”, con el objetivo de mejorar el diseño y contenidos de sus exhibiciones, y así elevar sus índices de calidad.⁸⁶

⁸⁵ Ricardo Legorreta, arquitecto mexicano internacionalmente reconocido, se destaca por su particular estilo, en el que combina colores tradicionales y luz natural para crear formas geométricas que son acogedoras y misteriosas al mismo tiempo. “La arquitectura es uno de los pilares de nuestra cultura y parte de nuestra vida cotidiana. En lo profundo de su ser, cada mexicano es un arquitecto”. Legorreta.

⁸⁶ Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en el Papalote Museo del Niño*. México: PMN. P. 6.

Durante esta misma renovación se reestructuraron las cinco zonas que actualmente siguen con sus nombres escritos en primera persona: Soy, Comunico, Pertenezco, Comprendo y Expreso.

Los contenidos de estos cinco espacios se reflejan en la imagen de un Parque:

- *Soy* era el camino que lo atraviesa,
- *Comunico*, el agua de su estanque,
- *Pertenezco*, el árbol que crece en su suelo,
- *Comprendo*, el cielo que desde ahí puede verse y,
- *Expreso*, la flor que lo embellece con su color.⁸⁷

Cada una de las entradas de las islas tienen puentes o túneles pequeños con juegos y resbaladillas para llamar la atención de los pequeños, es como una introducción a lo que verán si entran a la isla ya que todo tiene que ver con cada una de ellas.

Explicaré en qué consiste y cuál es la función de cada isla:

Soy: *“Soy una persona con facultades y potencialidades. Soy un ser con una dimensión física, psicológica, espiritual y social. Soy parte de la naturaleza. Puedo conocerme a mí mismo y puedo convivir con los demás para ser mejor persona”.*⁸⁸

⁸⁷ Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en el Papalote Museo del Niño*. México: PMN. P. 6.

⁸⁸ Papalote Museo del Niño <[http:// www.papalote.mx](http://www.papalote.mx)>.

Descripción: En Soy descubrirás como funciona tu cuerpo y mente, podrás conocerte a ti mismo y sorprenderte de quién eres y de lo importante que es cuidarte, respetarte y quererte.⁸⁹

Para niños de 0 a 6 años. Isla del museo encaminada a denotar lo que somos y a conocernos, tiene un rompecabezas del cuerpo humano, un lugar especial para niños menores de 2 años donde pueden gatear y utilizar juegos didácticos propios de su edad (formas, colores y sensaciones). Hay una pequeña pantalla que nos hace saber que hay diferentes sentimientos que podemos experimentar a lo largo de nuestra vida. Se encuentra una mesa donde los niños se pintan las manos y las plasman en una hoja para que vayan descubriendo las partes del cuerpo. También hay una pantalla grande donde aparece la imagen de una niña y lo que necesita para su higiene personal, tienen que poner un cepillo de dientes, un jabón, un cepillo para cabello y una esponja cuando la niña indique la acción que ejecutará y preguntará qué necesita para llevar a cabo ésta. En el fondo salimos a un patio que se llama “El patio de Sebastián” que tiene ese nombre porque hay una escultura realizada y firmada con ese nombre, el patio representa una pista para autos, motos y triciclos con los mismos para ser utilizados por los niños, hay semáforos, señalamientos, un verdadero camión de bomberos –con uniformes de bomberos pequeños–, una ambulancia verdadera donde se proyecta un video para saber cómo se debe actuar cuando ocurre un accidente. Del otro lado de la pista se puede ver un carro de Correos de México, también real para que los niños noten

⁸⁹ Idem.

algunos de los empleos que existen saber más acerca de esta institución.

• **Comunico:** *“Soy un contador de historias y puedo usar diferentes medios para comunicarme con otros”*.⁹⁰

Descripción: El hombre tiene una necesidad de expresar su mundo interno, para lo cual ha desarrollado diferentes medios, cada vez más complejos, para poder comunicarse. En comunico puedes acercarte a las tecnologías de la comunicación como la radio, la televisión y el periódico. Así aprenderás la importancia de transmitir a los demás tus ideas y sentimientos.⁹¹

De 0 a 6 años. Dedicada a algunas formas de comunicación, entrando en el piso hay un tren que avanza porque pisas unos cuadros de colores al caminar, del lado derecho hay dos computadoras diseñadas para que los niños jueguen y hagan actividades divertidas pero con varias finalidades como reforzar la memoria y todas lo llevan a un aprendizaje. Del lado izquierdo hay una orca, un tigre y un oso como “puf” que si los presionas dicen qué animales son, para bajar hacia la segunda parte de la isla hay escalones pero a la vez una resbaladilla, inmediatamente se encuentran unas pantallas y debajo de ellas hay espacios para letras para ensamblar, dice el nombre de alguna cosa que empiece con esa letra que después se verán reflejadas en la pantalla. Frente a esta exhibición hay una pista con carritos simulando trenes, junto a ellos una colección de trenes de juguete. Al fondo se ve un mini

⁹⁰ Papalote Museo del Niño <[http:// www.papalote.mx](http://www.papalote.mx)>.

⁹¹ Idem.

estudio de televisión con disfraces y canciones de Plaza Sésamo. Al final está una zona para bebés menores de 2 años donde pueden gatear y jugar con diversos objetos lúdicos de la marca leap frog que ayudan a aprender todo sobre las letras del abecedario y los números.

• **Pertenezco:** *“Pertenezco a muchos mundos –en el planeta Tierra y en el espacio– y soy responsable de cuidarlos. Estos mundos han estado antes que yo y continuarán después de mí”.*⁹²

Descripción: Pertenezco ubica al visitante en un tiempo y espacio determinado, que va desde lo más próximo a él, como su familia, hasta lo más alejado, como La Vía Láctea. De esta forma aprende a respetar y a cuidar su entorno.⁹³

Para niños de 0 a 6 años. Intencionada a conocer el mundo al que pertenecemos. Esta isla es una de las primeras exhibiciones ya que se encuentra entrando al museo, tiene un diseño muy peculiar basado en la naturaleza, entrando hay un puentecito para pasar por animales y flores, los animales hacen sus respectivos sonidos y un sol enorme, una resbaladilla, un barquito donde los pequeños pueden subirse a pescar y hay un océano simulado donde echan varios animales marinos con imanes para ser pescados por las cañas también con imanes, pero sólo tienen imanes los que sí se pescan, es para mostrarle a los niños los que sí se pueden atrapar porque por ejemplo, hay una tortuga que esa no se puede porque está en peligro de extinción y por lo tanto no tiene imán. Enfrente hay una incubadora en forma de huevo, donde se

⁹² Papalote Museo del Niño <[http:// www.papalote.mx](http://www.papalote.mx)>.

⁹³ Idem.

almacenan varios huevos para que ahí nazcan polluelos y codornices, pueden observar el proceso del nacimiento de estos.

En medio hay una mesa con papel, crayolas y plantillas de naturaleza para que los dibujen. También se encuentra un tortuguero, es una enorme tortuga transparente donde se almacenan todo tipo de tortugas en su hábitat para aprender todo sobre ellas. Caminando al fondo de la isla hay un gateadero para bebés de 0 a 2 años y hasta atrás un sol grande e iluminado con rompecabezas de fotos de niños para armar.

• **Comprendo:** *“La ciencia está en todo lo que me rodea. Porque comprendo, puedo saber cómo funciona la naturaleza y puedo construir toda clase de objetos que hacen que mi vida sea mucho mejor”.*⁹⁴

Descripción: En esta zona del museo podrás divertirte con la Física, la Química, la Biología y las Matemáticas, mientras te asombras de lo que la ciencia representa para el mundo.⁹⁵

De 0 a 6 años. Se encuentra al aire libre en el patio del Museo, entrando hay una exhibición cuadrada dividida en cuatro partes con agua y recipientes para jugar con ella a llenar los recipientes y regresar el agua, enfrente hay un auto de fibra de vidrio de metro y medio de largo y un metro de altura aprox. Se encuentra encadenado a una palanca y los niños tienen que bajar la palanca para que el auto se eleve, la finalidad es que se den cuenta que un auto tan pesado y más grande que ellos pueda ser cargado precisamente por ellos haciendo palanca. Al final hay un aparato conformado por dos resbaladillas para

⁹⁴ Papalote Museo del Niño <[http:// www.papalote.mx](http://www.papalote.mx)>.

⁹⁵ Idem.

pelotas de hule y al lanzarla debe llegar al otro lado y meterse al orificio contrario.

• **Expreso:** *“Yo puedo expresarme a través de los cien lenguajes del arte. Aprecio todas las formas de expresión artística de los seres humanos. A través del arte conozco y experimento nuevas y diversas formas para expresarme.”*⁹⁶

Descripción: En expreso podrás poner a prueba tu creatividad e imaginación para transmitir tus ideas, sentimientos y pensamientos a través del arte, creando, descubriendo y apreciando.⁹⁷

De 0 a 6 años. La isla es, como su nombre lo indica, para expresar lo que sentimos, lo que nos gusta y lo que somos. Hay instrumentos musicales –triángulo, pandero y batacas– y si pasas por un sensor comienza una pista de música instrumental. En medio está un espacio con bloques clasificados por colores para armar, por supuesto que libremente y depende de la imaginación de los niños. A lado se encuentra una cápsula justo de tamaño para niños pequeños, en todas las paredes hay espejos y se prenden luces abajo y arriba al pisar. Delante de este hay una estructura para pegar hojas y pinturas para que dibujen y pinten lo que quieran, aquí se cuenta con todo el material necesario como mandiles para no mancharse, pinturas, papel, pinceles y agua. Detrás de éste hay una base con un paraguas de metal simulando una calle y que llueve, tiene un micrófono y si se aprieta el botón se escuchan canciones de Plaza Sésamo. De lado derecho hay

⁹⁶ Papalote Museo del Niño <[http:// www.papalote.mx](http://www.papalote.mx)>.

⁹⁷ Idem.

piezas para ensamblar y crear figuras con distintas formas. Por último está el gateadero para los bebés menores de 2 años con objetos lúdicos e incluso un túnel y una resbaladilla de material suave especial para ellos.

3.2 Inteligencias Múltiples de Howard Gardner

En este trabajo hago referencia al autor estadounidense Howard Gardner porque las islas del Papalote Museo del Niño están basadas en su teoría de las Inteligencias Múltiples, todo el Museo está relacionado con ellas, las ponemos en práctica en cada una de las exhibiciones, de hecho en cada área utilizamos una distinta o incluso podemos combinarlas, esto depende de cada persona.

Howard Gardner⁹⁸ define la inteligencia como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas.

En la teoría de las inteligencias múltiples y la educación Gardner dice que hasta ahora hemos supuesto que la cognición humana era unitaria y que era posible describir en forma adecuada a las personas como poseedoras de una única y cuantificable inteligencia, pues la buena noticia es que en realidad tenemos por lo menos ocho inteligencias diferentes, cuantificadas por parámetros cuyo cumplimiento les da tal definición. La mayoría de los individuos tenemos la totalidad de este espectro de inteligencias. Cada una desarrollada de modo y a un nivel particular, producto de la dotación biológica de cada uno, de su interacción con el entorno y de la cultura imperante en su momento

⁹⁸ Director del Proyecto Zero y profesor de psicología y ciencias e la educación en la Universidad Harvard ha propuesto su teoría de las Inteligencias Múltiples.

histórico. Las combinamos y las usamos en diferentes grados, de manera personal y única.⁹⁹

¿Qué es una inteligencia múltiple?

La importancia de la definición de Gardner es doble:

Primero, amplía el campo de lo que es la inteligencia y reconoce lo que todos sabíamos intuitivamente, y es que la brillantez académica no lo es todo. A la hora de desenvolvernos en esta vida no basta con tener un gran expediente académico. Triunfar en los negocios, o en los deportes, requiere ser inteligente, pero en cada campo utilizamos un tipo de inteligencia distinto.

Segundo y no menos importante, Gardner define la inteligencia como una capacidad. Hasta hace muy poco tiempo la inteligencia se consideraba algo innato e inamovible, se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar ese hecho. Al definir la inteligencia como una capacidad Gardner no niega el componente genético, todos nacemos con unas potencialidades marcadas por la genética, pero esas potencialidades se van a desarrollar de una manera o de otra dependiendo del medio ambiente, nuestras experiencias, la educación recibida, etc.

Inteligencias

1. **Inteligencia musical:** capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre. Está presente en

⁹⁹ Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en Papalote Museo del Niño*. México: PMN.

compositores, directores de orquesta, críticos musicales, músicos, luthiers (persona que se dedica a fabricar o reparar instrumentos musicales) y oyentes sensibles, entre otros.

Los niños que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente.¹⁰⁰

2. **Inteligencia Corporal- cinestésica:** capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, así como, la percepción de medidas y volúmenes. Se manifiesta en atletas, bailarines, cirujanos y artesanos, entre otros.¹⁰¹

Se aprecia en los niños que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.¹⁰²

3. **Inteligencia Lingüística:** capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje (la retórica, la mnemónica –relativo a la memoria–, la explicación y el metalenguaje). Alto nivel de esta

¹⁰⁰ Martínez, J. (2006): *Tríptico: Inteligencias Múltiples. Howard Gardner*. Capacitación: PMN.

¹⁰¹ Idem.

¹⁰² Idem.

inteligencia se percibe en escritores, poetas, periodistas y oradores, entre otros.

Está en los niños a los que les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas.¹⁰³

4. **Inteligencia Lógico-matemática:** capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas. Esta inteligencia sobresale en científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas, entre otros.

Los niños que la han desarrollado analizan con facilidad planteos y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo.¹⁰⁴

5. **Inteligencia Espacial:** capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica. Inteligencia presente en pilotos, marinos, escultores, pintores y arquitectos, entre otros.

Está en los niños que estudian mejor con gráficos, esquemas, cuadros. Les gusta hacer mapas conceptuales y mentales, entienden muy bien planos y croquis.¹⁰⁵

¹⁰³ Martínez, J. (2006): *Tríptico: Inteligencias Múltiples. Howard Gardner*. Capacitación: PMN.

¹⁰⁴ Idem.

6. **Inteligencia Interpersonal:** capacidad de entender a los demás a interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros.

La tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.¹⁰⁶

7. **Inteligencia Intrapersonal:** capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, la autocomprensión y la autoestima. Se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos, entre otros.

La evidencian los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.¹⁰⁷

8. **Inteligencia Naturalista:** capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas, tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno. La poseen en alto nivel la gente de campo, botánicos, cazadores, ecologistas y paisajistas, entre otros.

¹⁰⁵ Martínez, J. (2006): *Tríptico: Inteligencias Múltiples. Howard Gardner*. Capacitación: PMN.

¹⁰⁶ Idem.

¹⁰⁷ Idem.

Se da en niños que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre.¹⁰⁸

Es así como se relaciona la teoría de Las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner con las exhibiciones que se encuentran en Papalote Museo del Niño.

¹⁰⁸ Martínez, J. (2006): *Tríptico: Inteligencias Múltiples. Howard Gardner*. Capacitación: PMN.

3.3 Museos Interactivos

La función principal que tiene un Museo Interactivo es permitir que el visitante haga primero conexiones con conceptos y objetos familiares, ya que para dar significado a nuestra experiencia necesitamos ser capaces de conectarla con nuestro conocimiento previo, o sea con la realidad. Las exhibiciones interactivas constructivistas deben estimular igualmente comparaciones entre lo nuevo y lo desconocido así como con procesos y elementos transdisciplinarios.¹⁰⁹

Antes de continuar con la función e importancia de estos museos debo decir que el “Constructivismo es una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que desarrolla de manera interna conforme éste interactúa con su entorno. Logra en los alumnos una educación de calidad y con aprendizajes realmente significativos”.¹¹⁰

Los museos constructivistas e interactivos reconocen que el conocimiento se crea en la mente del visitante al usar métodos individuales de aprendizaje. Ello permite acomodar todas las edades y rangos de aprendizaje en un proceso educativo que abarca la vida entera y no los segmentos formales a los cuales estamos acostumbrados a catalogar como “lo educativo”. Los museos, en una nueva era, pueden convertirse en lugares que apoyan y facilitan activamente un amplio rango de experiencias humanas con artefactos y colecciones: de juegos,

¹⁰⁹ Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en Papalote Museo del Niño*. México: PMN. P. 17.

¹¹⁰ Wales, J. (2001): *Constructivismo*. Enciclopedia en línea <[http://wikipedia.org/wiki/constructivismo_\(pedagogía\)](http://wikipedia.org/wiki/constructivismo_(pedagogía))>.

sociales, espirituales, imaginativas, terapéuticas y estéticas, entre otras. Para lograrlo, los museos deben incorporar las necesidades humanas en los objetivos de las exhibiciones y en la misión institucional.¹¹¹

“En la concepción constructivista del aprendizaje (Coll, 1990) se considera que el desarrollo y aprendizaje no surgen de la nada, sino que es una construcción sobre la base de desarrollo que ya existe previamente, entendiendo que es una construcción que exige la implicación tanto del niño como de aquéllos que interaccionan con él y que se trata de procesos modulados por el contexto cultural en que se vive”.¹¹²

Los museos cumplen con una función social y educativa al resguardar los tesoros artísticos e históricos de una comunidad para después mostrarlos, compartirlos y darles identidad a los integrantes de dicha comunidad, que conozcan sus raíces y se sientan orgullosos de pertenecer a ésta. Resulta que existen muchas clasificaciones para los museos y estas tienen que ver con sus características, entre estos están los museos interactivos que, según el Papalote Museo del Niño son: centros de exhibiciones que representan ideas, fenómenos naturales, principios científicos y presentan problemas que los visitantes ayudan a resolver. Su misión es divulgar la ciencia y estimulan a la niñez y a la juventud a tomar una actitud reflexiva y espíritu investigador. Tienen la función de crear ambientes de aprendizaje contextualizados a nuestra

¹¹¹ Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en Papalote Museo del Niño*. México: PMN. P. 15.

¹¹² Bassedas, E., Huguet y T., Solé, I.(2006): *Aprender y enseñar en educación infantil*. Barcelona: Graó. P.23.

realidad. Exhibiciones relacionadas entre sí y con un final abierto.

Papalote Museo del Niño pertenece a este tipo de museos:

- Temas generales
- Recorrido libre, de acuerdo al interés del visitante
- Guía escolar como motivador y facilitador de aprendizaje
- Visitante experimenta e interactúa
- Construcción del conocimiento: todos sabemos un poco de todo, el usuario se involucra en la solución de problemas.¹¹³

“La tercera generación es la de los museos interactivos, nacidos a finales del siglo XIX en el marco de la universalización del derecho a la educación, han dejado sus testimonios más conocidos en el Palais de la Découverte, de París, inaugurado en 1937 en el marco de una exposición internacional, estos museos son ambientes dispuestos a propiciar procesos de aprendizaje alrededor de la ciencia y la tecnología como formas de comprender y transformar el mundo, de esta forma motiva esos procesos”.¹¹⁴

Los museos interactivos deben permitir que el visitante haga primero conexiones con conceptos y objetos familiares, ya que para dar significado a nuestra experiencia necesitamos ser capaces de conectarla con lo que ya conocemos, o sea con la realidad. Las exhibiciones interactivas-constructivistas deben estimular igualmente comparaciones entre lo nuevo y lo desconocido así como con procesos y elementos transdisciplinarios.¹¹⁵

¹¹³ Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en Papalote Museo del Niño*. México: PMN. P. 17.

¹¹⁴ Ten R., A. E. (1999): *Los museos de nuestro tiempo. El museo de la ciencia de Valencia*. <<http://www.uv.es/ten/cac.html>>. Valencia: Revista L´Espill.

¹¹⁵ Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en Papalote Museo del Niño*. México: PMN. P. 15.

Los museos constructivistas e interactivos reconocen que el conocimiento se crea en la mente del visitante al usar métodos individuales de aprendizaje. Ello permite acomodar todas las edades y rangos de aprendizaje en un proceso educativo que abarca la vida entera y no los segmentos formales a los cuales estamos acostumbrados a catalogar como “lo educativo”. Los museos, en una nueva era, pueden convertirse en lugares que apoyan y facilitan activamente un amplio rango de experiencias humanas con artefactos y colecciones: de juegos, sociales, espirituales, imaginativas, terapéuticas y estéticas, entre otras. Para lograrlo, los museos deben incorporar las necesidades humanas en los objetivos de las exhibiciones y en la misión institucional.

Papalote pertenece a la tercera generación de museos, siendo:

- Un museo vivo,
- Un lugar de deleite,
- Un centro cultural de tema actual,
- Un punto de encuentro para la comunidad,
- Que vive gracias a ella, y que le sirve,
- Un espacio de libertad creativa,
- Donde cada uno tiene voz y crea su propia obra,
- Una Institución que conoce a su público y a donde se vuelve con gusto más de una vez,
- Donde el ambiente es mágico y todo lo que ocurre se vuelve importante,

- Que no enseña: ayuda a pensar, a descubrir o imaginar cómo es que somos y qué nos une, como seres biológicos, sociales y culturales.¹¹⁶

La principal característica de estos museos es que están concebidos de manera sistémica, es decir, como un conjunto de objetos articulados en torno a una intención comunicativa y pedagógica, donde se busca una alta participación individual y colectiva de las personas que la visitan, es a esto lo que se llama interactividad, la finalidad de todos estos es lograr la interactividad mental, y de esa forma hacer que el visitante sea el protagonista.

¹¹⁶ Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en Papalote Museo del Niño*. México: PMN. P.16.

3.4 Misión

La misión que tiene esta Institución es ofrecer a los niños y a las familias ambientes de convivencia y comunicación de la ciencia, la tecnología y el arte que contribuyan a su crecimiento y desarrollo intelectual, emocional e interpersonal, utilizando el juego como principal herramienta para la experimentación, el descubrimiento y la participación activa.

Papalote tiene una gran misión educativa, y para ello diseña sus exhibiciones y programas de acuerdo a ésta. A pesar de que este es y será siempre un objeto valioso, los museos considerados de “nueva generación” deben explorar y explotar el gran potencial que tienen para satisfacer un amplio rango de necesidades humanas, sociales, culturales y científicas.¹¹⁷

¹¹⁷ Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en Papalote Museo del Niño*. México: PMN. P. 4.

3.5 Visión

La visión que mantienen y que deben lograr para el 2010 es:

1. Ser líderes a nivel internacional, en la creación y operación de ambientes innovadores de convivencia y comunicación para los niños y las familias.
2. Mantener y duplicar los donantes que ayudan de manera voluntaria al museo.
3. Contar con ambientes y modelos de comunicación adicionales a Papalote y Papalote Móvil, que responden a las necesidades y características de la población de las zonas rurales alejadas de las grandes ciudades; de los niños de la calle.
4. Operar con total autosuficiencia económica.
5. Tener mejores colaboradores ofreciéndoles la oportunidad de desarrollar su creatividad y talento.
6. Contar con un fondo para la creación e innovación de programas, exhibiciones y productos que respondan a las necesidades de los visitantes.¹¹⁸

¹¹⁸ Idem.

3.6 Principios

En Papalote se cree que los principios en una institución son fundamentales por ello crearon los siguientes:

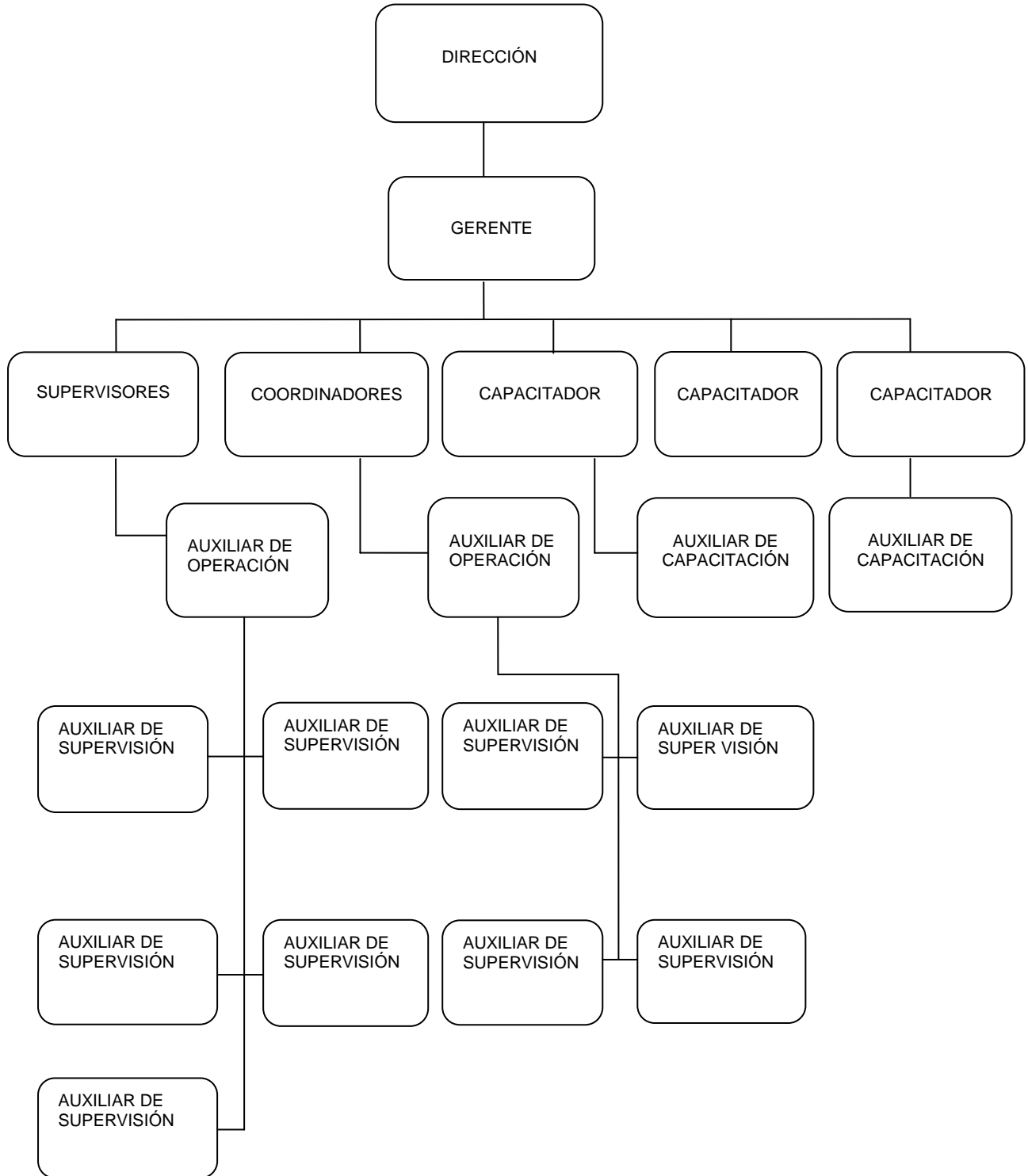
- Mejoramiento e innovación continua
- Calidad en todas las actividades
- Eficiencia en la administración de recursos
- Trabajo en equipo
- Actitud de servicio
- Desarrollo del personal
- Liderazgo basado en el contacto estrecho con el personal y los visitantes
- Comunicación efectiva
- Conocimiento profundo de las expectativas y necesidades de los visitantes
- Salvaguardar la seguridad de los visitantes y del personal
- Vinculación de los contenidos con las problemáticas que enfrenta el país
- Atención especial y permanente a los niños con circunstancias especiales.¹¹⁹

¹¹⁹ Idem.

3.7 Organigrama

PAPALOTE:

DIRECCIÓN DE EXHIBICIONES Y SERVICIOS EDUCATIVOS¹²⁰



¹²⁰ Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en Papalote Museo del Niño*. México: PMN. P. 3.

3.8 Como museo, ¿qué postura tiene acerca del juego EL Papalote Museo del Niño?

Existen *varios* museos interactivos en donde las exhibiciones permiten a los visitantes sacar sus propias conclusiones acerca de los significados de la exposición que está basada en un principio constructivo. De igual forma existen exhibiciones que son diseñadas de manera que las rutas planteadas para los visitantes provean un amplio rango de opciones para adquirir información.

La estructura lógica de cualquier tema y la manera en que es presentada al visitante depende no de las características del tema o de las propiedades de los objetos en exhibición, sino de las necesidades educativas de cada visitante. En un museo constructivo e interactivo, no se asume que el tema tiene un orden intrínseco independiente del visitante, o que existe solamente una mejor manera de presentación del material: las exhibiciones constructivistas interactivas no tienen una entrada fija o salidas determinadas, éstas le permiten al visitante hacer sus propias conexiones con el material expuesto y estimular diversas maneras de aprendizaje.

En Papalote Museo del Niño, siendo un museo constructivista propone que cada persona aprehende la realidad de un modo distinto, por cuanto cada uno filtra según su propio bagaje de experiencias pasadas, no podemos por lo tanto enseñar, sino darle al educando oportunidades de aprender, de experimentar por medio del juego.¹²¹

¹²¹ Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en Papalote Museo del Niño*. México: PMN. P. 14.

Se valora tanto al juego en el Museo que permiten que el público en general –sobre todo los niños– tengan interacción con las exhibiciones ya que para eso son creados estos Museos, para que mediante la conexión y el acercamiento a las exhibiciones del Museo se llegue a un aprendizaje significativo: aprenden jugando.

Si el niño jugando con su cuerpo y con los objetos desarrolla habilidades físicas y logra formar con la práctica las huellas mentales de su experiencia, pronto hará de estos conocimientos su propio motivo de juego.¹²²

¹²² Papalote Museo del Niño (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en Papalote Museo del Niño*. México: PMN. P. 15.

“El niño que no juega no es niño, pero el adulto que no juega ha perdido para siempre el niño que lleva dentro de sí”

PABLO NERUDA

CAPÍTULO 4:

QUÉ ES EL APRENDIZAJE

El aprendizaje siendo un concepto fundamental es presentado en el trabajo con relación a la experiencia que tienen los infantes al conocer el Papalote Museo del Niño e interactuar con él, al jugar dentro de las exhibiciones están aprendiendo de manera consciente o incluso inconscientemente, así juegan y por medio de éste llegan a un aprendizaje que puede ser significativo.

4.1 Concepción sobre el aprendizaje en edad preescolar

El aprendizaje consiste en asimilar las experiencias que vivimos ya que si no las incorporamos a nuestra vida no nos servirán de nada pues es como si no fueran nuestras, lo importante no es tenerlas sino vivirlas y que nos cambien.

Como pedagoga estoy de acuerdo en que la mejor situación para obtener el aprendizaje significativo resulta ser aquella en donde la actividad realizada es tan agradable y satisfactoria para el aprendiz que no la puede diferenciar del juego. Llegará a él a través del movimiento y por supuesto del juego de forma mucho más eficaz.

Como una definición cito la siguiente como conclusión de varias:

Aprendizaje es aquel proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades o actitudes y valores, a través de

experiencias vividas que producen algún cambio en nuestro modo de ser o actuar. El aprender te da la oportunidad de crecer, de asimilar tu realidad y aún transformarla, de tal manera que logres una existencia más plena y más profunda.

Todo aprendizaje es progresivo y siempre incompleto, ya que jamás se deja de aprender.

Los aprendizajes que incorporamos nos hacen modificar conductas, maneras de hacer y responder y son producto de la educación que otros individuos de nuestra sociedad han planificado y organizado.

Podemos considerar la existencia de diversos caminos o diferentes maneras de aprender:

- *Aprendizaje a través de la experiencia con los objetos*
- *A través de la experiencia con situaciones*
- *A través de premios y castigos*
- *Por imitación*
- *A través de la formación de andamios por parte del adulto*
- *Curiosidad*

La experiencia con los objetos

El proceso de conocimiento de los niños se inicia siempre desde muy pequeños con la exploración de los objetos. Piaget dice que se conoce cuando se hacen acciones sobre los objetos. Le llama esquema de acción a aquello que el niño sabe hacer en un momento dado con los objetos. A medida que tenga experiencias con éstos los esquemas se irán ampliando, diversificando y coordinando hasta llegar a conductas que podríamos denominar complejas.

Mediante los procesos que Piaget denominó de asimilación –aplicación del mismo esquema a diferentes objetos o situaciones– y acomodación –pequeños cambios que introduce en los esquemas para adaptarse a situaciones diferentes– los niños en la etapa sensoromotriz hacen un aprendizaje del mundo que les rodea y aprenden a resolver las situaciones con las que se encuentran, al mismo tiempo que van utilizando instrumentos –esquemas– cada vez más complejos para indagar e intervenir en la realidad.

El contacto con los objetos y la experiencia que comportan para ellos a través del juego individual, en grupo o con un adulto, son situaciones de aprendizaje básicas durante todo el período de la etapa de educación infantil.¹²³

La experiencia con situaciones

El pequeño vive muchas experiencias relacionadas con situaciones de la vida cotidiana, éstas le permiten formar esquemas que le ayudan a predecir y anticipar qué es lo que sucede normalmente en una situación concreta, a imaginar el resultado de su acción en un escenario determinado, tanto las situaciones o rutinas de la vida cotidiana, sirven para hacerse una representación de escenas que tienen una lógica, una sucesión determinada y que siempre se presentan de manera muy similar.¹²⁴

¹²³ Bassedas, E., Huguet, T. y Solé, I. (2006): *Aprender y enseñar en educación infantil*. Barcelona: Graó. P. 24,25.

¹²⁴ Idem.

Los premios y los castigos

Se encuentran en muchas situaciones en las que sus conductas reciben un premio o un castigo que les sirve para aprender cuáles son los límites a partir de los cuales sus conductas no son aceptadas. Éstos refuerzan o evitan estas conductas determinadas. Hay que evitar los castigos que repercuten de manera negativa en su autoestima y en su seguridad. Se dan tanto en casa como en la escuela.¹²⁵

La imitación

Los niños de la etapa de educación infantil en muchos casos aprenden por imitación de lo que viven, representan situaciones que a la vez se transforman en momentos del juego simbólico, imitan expresiones, maneras de hacer, actitudes y comportamientos hacia las otras personas.¹²⁶

El aprendizaje mediante la creación de andamios. El aprendizaje compartido

El infante en esta edad preescolar recibe demasiada influencia de las personas que lo rodean, se trata de un aprendizaje compartido y en éste el adulto es quien lleva el peso de la relación; es quien organiza la secuencia, el pequeño tiene un papel pasivo, receptivo, participa y comparte con el adulto algunos de los momentos de la secuencia que le son accesibles, a medida que el pequeño crece, empieza a conocer, por la repetición, algunas de estas secuencias y tiene un papel más activo.¹²⁷

¹²⁵ Idem.

¹²⁶ Ibidem. P.26.

¹²⁷ Ibidem. P. 26,27.

Curiosidad

En la edad preescolar el niño expresa una gran curiosidad por las cosas que lo rodean y comienza a investigar, cuestiona a la gente cercana a él acerca de lo que le provoca inquietud, cuando le nace la curiosidad por un tema en específico y al saciar esa necesidad de información se incorpora ese conocimiento y se convierte en un aprendizaje significativo.

4.2 Perspectiva de aprendizaje según el Programa de Educación Preescolar (PEP) 2004

En el programa de educación preescolar 2004 de la SEP se dice del aprendizaje lo siguiente:

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.

Los avances de las investigaciones sobre los procesos de desarrollo y aprendizaje infantil coinciden en identificar un gran número de capacidades que los niños desarrollan desde muy temprana edad e igualmente confirman su gran potencialidad de aprendizaje¹²⁸; basta recordar que el aprendizaje del lenguaje –una conquista intelectual de orden superior– se realiza durante la primera infancia. Por otro lado, el rápido avance del conocimiento sobre los procesos y cambios que tienen lugar en el cerebro durante la infancia muestra la existencia de un periodo de intensa producción y estabilización de conexiones neuronales que abarca la edad preescolar.¹²⁹

¹²⁸ El término *potencialidades* alude a todas las posibilidades de aprendizaje de los niños, las cuales no se desarrollan necesariamente por naturaleza o por la influencia espontánea del ambiente social, sino que requieren de una intervención educativa intencionada y sistemática.

¹²⁹ Dirección general de normatividad de la subsecretaría de educación básica y normal de la SEP. (2004). *Programa de educación preescolar SEP*. México: Offset. P. 11-13.

Si bien este conocimiento es provisional y la investigación en neurociencias se extiende y profundiza continuamente, se puede afirmar que la organización funcional del cerebro es influida y se beneficia por la diversidad, la oportunidad y la riqueza del conjunto de la experiencia de los niños. Sin embargo, no existe evidencia que muestre que ciertas actividades específicas tengan un efecto directo sobre determinadas formas de conexión neuronal. Esta consideración obliga a tomar con serias reservas distintas propuestas de estimulación temprana que tienen amplia difusión, las cuales hacen un uso indebido o abusivo del conocimiento científico realmente fundamentado.

Actualmente se puede sostener que existe una perspectiva más optimista sobre lo que típicamente los niños saben y sobre lo que pueden aprender entre los cuatro y cinco años y aun a edades más tempranas, siempre y cuando participen en experiencias educativas interesantes que representen retos a sus concepciones y a sus capacidades de acción en situaciones diversas. Esta perspectiva difiere de la que predominaba en círculos académicos y educativos hasta dos décadas antes, en la cual se destacaba lo que los niños no pueden aprender ni hacer, a partir de la idea central de nivel preoperatorio y de sus derivaciones (por ejemplo, no conservación, egocentrismo, dependencia de la percepción, incapacidad para entender relaciones causales, inconsistencia, etc.).¹³⁰

¹³⁰ Dirección general de normatividad de la subsecretaría de educación básica y normal de la SEP. (2004). *Programa de educación preescolar SEP*. México: Offset. P. 11-13.

Esos primeros años constituyen un periodo de intenso aprendizaje y desarrollo que tiene como base la propia constitución biológica o genética, pero en el cual desempeñan un papel clave las experiencias sociales, es decir, la interacción con otras personas, ya sean adultos o niños. Del tipo de experiencias sociales en las que los niños participen a temprana edad –aun quienes, por herencia genética o disfunciones orgánicas adquiridas, tienen severas limitaciones para su desarrollo– dependen muchos aprendizajes fundamentales para su vida futura: la percepción de su propia persona (por ejemplo, la seguridad y confianza en sí mismos, el reconocimiento de las capacidades propias); las pautas de la relación con los demás, y el desarrollo de sus capacidades para conocer el mundo, pensar y aprender permanentemente, tales como la curiosidad, la atención, la observación, la formulación de preguntas y explicaciones, la memoria, el procesamiento de información, la imaginación y la creatividad. Al participar en diversas experiencias sociales –entre las que destaca el juego– ya sea en la familia o en otros espacios, los pequeños adquieren conocimientos fundamentales y desarrollan competencias que les permiten actuar cada vez con mayor autonomía y continuar su propio y acelerado aprendizaje acerca del mundo que les rodea. Esas experiencias cotidianas, sin embargo, no siempre les ofrecen las condiciones (seguridad, afecto y reconocimiento, entre otras), la variedad o la riqueza necesarias para desarrollar todas sus potencialidades.¹³¹

¹³¹ Dirección general de normatividad de la subsecretaría de educación básica y normal de la SEP. (2004). *Programa de educación preescolar SEP*. México: Offset. P. 11-13.

Las condiciones y la riqueza de las experiencias sociales a las que se involucra cada niño dependen de factores culturales y sociales. Las pautas culturales de crianza, entre las que se incluye la atención que los adultos cercanos prestan a las necesidades y deseos de cada niño, la interacción verbal que sostienen con él, la importancia que conceden a sus expresiones, preguntas o ideas, en suma, el lugar que cada quien ocupa en la vida familiar, influyen en el establecimiento de ciertas formas de comportamiento y expresión –manifestadas desde muy temprana edad–, pero también en el desarrollo más general del lenguaje y de las capacidades de pensamiento; al respecto es necesario subrayar la compleja relación, de intensa influencia mutua, entre ambos elementos.

El contacto con el mundo natural y las oportunidades para su exploración, así como la posibilidad de observar y manipular objetos y materiales de uso cotidiano, permiten a los pequeños ampliar su información específica (su conocimiento concreto acerca del mundo que les rodea) y también, simultáneamente, desarrollar sus capacidades cognitivas: las capacidades de observar, conservar información, formularse preguntas, poner a prueba sus ideas previas, deducir o generalizar explicaciones –o conclusiones– a partir de una experiencia, reformular sus explicaciones o hipótesis previas; en suma, aprender, construir sus propios conocimientos.¹³²

¹³² Dirección general de normatividad de la subsecretaría de educación básica y normal de la SEP. (2004). *Programa de educación preescolar SEP*. México: Offset. P. 11-13.

La mayor o menor posibilidad de relacionarse –jugar, convivir, interactuar– con niños de la misma edad o un poco mayores, ejerce una gran influencia en el aprendizaje y en el desarrollo infantil porque en esas relaciones entre pares también se construye la identidad personal y se desarrollan las competencias socioafectivas. Además, y no menos importante, en esas relaciones –a través del lenguaje– se comparten significados, ideas, explicaciones comunes, preguntas o dudas: términos que nombran y describen objetos, teorías que explican hechos o fenómenos naturales o sociales (en primer lugar, la relación entre los seres humanos más cercanos), dudas que indican la búsqueda y el aprendizaje constante. Las propias teorías construidas por los niños son puestas en cuestión, de manera natural, en la interacción de pares, lo que se convierte en una motivación poderosa para el aprendizaje.

La educación preescolar interviene justamente en el periodo fértil y sensible de estos aprendizajes esenciales; permite a los niños su tránsito del ambiente familiar a un ambiente social de mayor diversidad y con nuevas exigencias.¹³³

El Jardín de Niños –por el hecho mismo de su existencia– constituye un espacio propicio para que los pequeños convivan con sus pares y con adultos y participen en eventos comunicativos más ricos y variados que los del ámbito familiar e igualmente propicia una serie de aprendizajes relativos a la convivencia social: esas experiencias contribuyen al desarrollo de la autonomía y la socialización de los pequeños. Además

¹³³ Dirección general de normatividad de la subsecretaría de educación básica y normal de la SEP. (2004). *Programa de educación preescolar SEP*. México: Offset. P. 11-13.

de estas experiencias, que favorecen aprendizajes valiosos en sí mismos, la educación preescolar puede representar una oportunidad única para desarrollar las capacidades del pensamiento que construyen la base del aprendizaje permanente y de la acción creativa y eficaz en diversas situaciones sociales. A diferencia de otras experiencias sociales en las que se involucran los niños –en su familia o en otros espacios– la educación tiene propósitos definidos que apuntan a desarrollar sus capacidades y potencialidades mediante el diseño de situaciones didácticas destinadas específicamente al aprendizaje.

De este modo la educación preescolar, además de preparar a los niños para una trayectoria exitosa en la educación primaria, puede ejercer una influencia duradera en su vida personal y social.¹³⁴

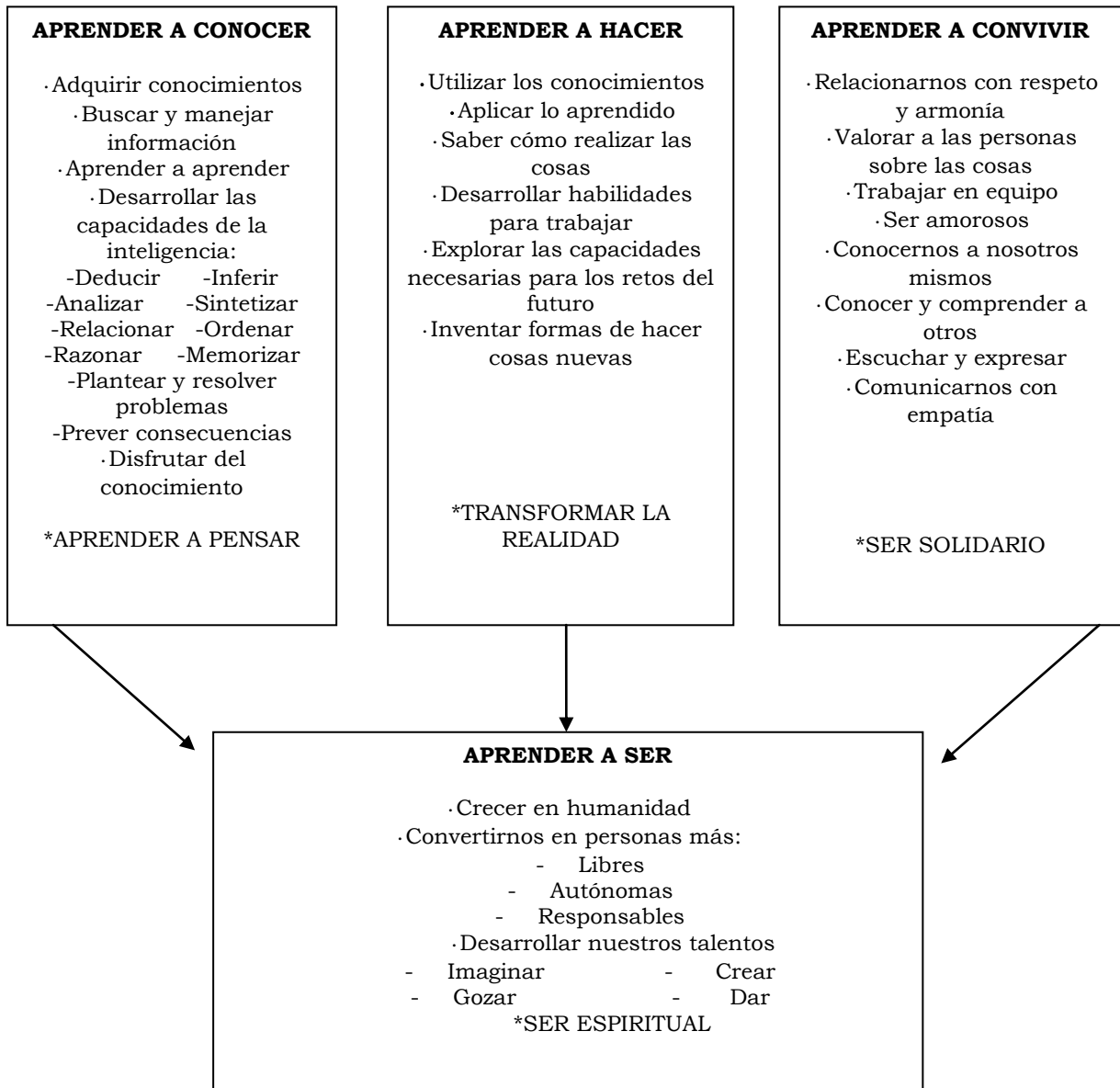
¹³⁴ Dirección general de normatividad de la subsecretaría de educación básica y normal de la SEP. (2004). *Programa de educación preescolar SEP*. México: Offset. P. 11-13.

4.3 ¿Qué aprenden los niños cuando juegan?

¿Qué aprenden los niños cuando juegan? ¹³⁵		
Cada tipo de juego es una oportunidad de aprendizaje para los niños. Se enlistarán algunas actividades típicas del juego y lo que los niños aprenden por su medio:		
Grupo de edad	Tipo de actividad	Lo que se aprende
Bebés	<i>El juego y la interacción con otros</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de escondidas y otros juegos interactivos: Los niños aprenden la “permanencia de los objetos” — o sea, que los objetos no se desvanecen misteriosamente simplemente porque no se ven • La interacción recíproca: Niño y adulto haciendo sonidos, imitando al bebé, cantando, hablando el uno con el otro — es divertido para los bebés. Los bebés aprenden el lenguaje y el intercambio del mundo social
	<i>El juego con objetos (sonajeros, juguetes de dentición, juguetes que hacen ruidos)</i>	Los niños aprenden que sus acciones provocan una reacción — el sacudir, apretar, o golpear suavemente un objeto puede producir un sonido o hacer que el objeto se mueva (causa y efecto)
Niños que empiezan a caminar	<i>Canciones y juegos en los que se usan los dedos (“Los pollitos;” “La arañita”)</i>	Los niños conocen el ritmo, aprenden a contar, y perfeccionan la coordinación ojo-mano . Estos tipos de juegos también enseñan normas culturales y las canciones y juegos infantiles que muchos niños normalmente saben para cuando ingresan al preescolar
Niños de edad preescolar	<i>Bloques</i>	El juego con bloques enseña muchas destrezas y conceptos matemáticos, entre ellos el conteo, la longitud, la altura, los patrones, la simetría.
	<i>Juguetes que se manipulan</i>	Los materiales como la arcilla Play-Doh, los juegos en los que se apilan y se anidan las piezas ayudan a los niños con sus habilidades motoras finas y con su coordinación ojo-mano.
	<i>El juego con la arena y el agua</i>	Además de ser divertido y relajante desde el punto de vista táctil, el juego con la arena y el agua enseña destrezas matemáticas como la medición y ayuda a los niños a practicar sus destrezas para verter.
	<i>Rompecabezas</i>	Los rompecabezas ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades de pensamiento abstracto así como a visualizar el espacio y la manera en que las formas encajan unas con otras.
	<i>El juego dramático</i>	A los niños mayores les encanta hacerse pasar por héroes, o papá o mamá, u otros adultos, haciendo cosas “de adultos”. El juego dramático ayuda a los niños a pulir sus habilidades lingüísticas , y puede ser una salida creativa . Los niños pueden practicar destrezas de la vida tal como el ir de compras al supermercado o tener una fiesta. También es una buena forma para que los niños aprendan a cooperar con otros.

¹³⁵ NACCRRA (2008): *Aprendizaje*. <<http://www.childcareaware.org>>.

4.4 Cuatro pilares de la educación por medio del juego



Romero, N. Basado en el texto:
Educación para el siglo XXI.
UNESCO

CAPÍTULO 5:

IDENTIFICACIÓN DE LOS HÁBITOS DE JUEGO EN LOS NIÑOS QUE ASISTEN A PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO

5.1 Definición o concepto de Cuestionario y Entrevista

El **Cuestionario** es un instrumento que consiste en “un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir donde se consideran dos tipos de preguntas: abiertas o cerradas”¹³⁶.

La **Entrevista** “es una forma de comunicación y un proceso ideológico, en el cual intervienen cuatro factores en este proceso: 1) el emisor o entrevistador, 2) el receptor o entrevistado, 3) el contenido de la entrevista: lenguaje, ideología y los objetivos, 4) las condiciones de la entrevista: lugar y el tiempo”.¹³⁷

¹³⁶ Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2003): *Metodología de la investigación*. México: McGraw –Hill Interamericana. P. 391.

¹³⁷ Tecla, A. (1993): *Teoría, Métodos y Técnicas en la investigación social*. México: Taller Abierto. P. 86.



5.2 CUESTIONARIO

Instrucciones: Leer y responder claramente.

Tesina:

El juego como factor de aprendizaje en niños en edad preescolar en el Papalote Museo del niño.

1. Para usted, ¿qué significa la palabra juego?

Diversión, aprenden, actúan a ser grandes.

2. ¿Qué juegos practican o llevan a cabo sus hijos?

Juega con sus abuelo a la casita, ella es la mamá y él su hijo.

3. ¿Cree que el juego es indispensable para el desarrollo del niño?
¿Por qué?

Sí, mucho ya que los hace convivir con los demás niños y aprender a sobrevivir, a ser independientes.





CUESTIONARIO

Instrucciones: Leer y responder claramente.

Tesina:

El juego como factor de aprendizaje en niños en edad preescolar en el Papalote Museo del niño.

1. Para usted, ¿qué significa la palabra juego?

Divertirse, desestresarse, aprender y reírse.

2. ¿Qué juegos practican o llevan a cabo sus hijos?

Luchas, carreras, carritos, muñecos, lotería, fútbol, beisbol, atraparse, brincar.

3. ¿Cree que el juego es indispensable para el desarrollo del niño?
¿Por qué?

Sí, aprenden jugando, por ejemplo las letras jugando y cantando, exploran, preguntan para conocer.



CUESTIONARIO

Instrucciones: Leer y responder claramente.

Tesina:

El juego como factor de aprendizaje en niños en edad preescolar en el Papalote Museo del niño.

1. Para usted, ¿qué significa la palabra juego?

Jugar con los niños, enseñarles actividades, algo entretenido que les guste a los niños.

2. ¿Qué juegos practican o llevan a cabo sus hijos?

Rompecabezas sencillos, colorear, figuras con plastilina, autos, luchas.

3. ¿Cree que el juego es indispensable para el desarrollo del niño?
¿Por qué?

Sí, así aprenden poco a poco, descubren cosas nuevas, crean habilidades, aprenden a expresarse, a no ser temerosos.



CUESTIONARIO

Instrucciones: Leer y responder claramente.

Tesina:

El juego como factor de aprendizaje en niños en edad preescolar en el Papalote Museo del niño.

1. Para usted, ¿qué significa la palabra juego?

Es una actividad recreativa que sirve para esparcimiento

2. ¿Qué juegos practican o llevan a cabo sus hijos?

Juegos de imitación con otros objetos, deportivos, videojuegos, juegos con mascotas –le gustan mucho los animales–, imitar lo que ve en las caricaturas, imita situaciones de la vida real.

3. ¿Cree que el juego es indispensable para el desarrollo del niño?
¿Por qué?

Es fundamental completamente porque ellos plasman en el juego lo que van viendo en la vida real y con ello van experimentando placeres o disgustos de la misma. El juego les enseña a valorar, es una forma de aprender académicamente también, es parte vital del niño ya que todo para él es nuevo y es una forma de experimentar diría yo, es primordial para su desarrollo físico también por los movimientos que realiza con éste.





CUESTIONARIO

Instrucciones: Leer y responder claramente.

Tesina:

El juego como factor de aprendizaje en niños en edad preescolar en el Papalote Museo del niño.

1. Para usted, ¿qué significa la palabra juego?

Un acto para divertirse

2. ¿Qué juegos practican o llevan a cabo sus hijos?

Escondidillas, luchas, atrapadas, rompecabezas sencillos y fútbol

3. ¿Cree que el juego es indispensable para el desarrollo del niño?
¿Por qué?

Claro que si porque van desarrollando sus actividades motrices, aprenden a crecer y mejoran su vida cotidiana.



Dirigida a niños en edad preescolar

1. Nombre y edad

Mariana, 6 años 3 meses

2. ¿Para ti que es jugar?

Divertirme, reirme

3. ¿Te gusta jugar solo o acompañado?

Sola

4. ¿Cuáles son tus juegos preferidos?

Jugar con mi muñeca

5. ¿Crees que el juego sirva de algo? Si la respuesta es sí, ¿Para qué?

Si, aprender a vestirla y a vestirme, a bañarme, a arreglarme, a saber cómo ser mamá.



Dirigida a niños en edad preescolar

1. Nombre y edad

Karhiv, 3 años 4 meses

2. ¿Para ti que es jugar?

Mis muñecos

3. ¿Te gusta jugar solo o acompañado?

Solito

4. ¿Cuáles son tus juegos preferidos?

Jugar con muñecos, con carros de pedales.

5. ¿Crees que el juego sirva de algo? Si la respuesta es sí, ¿Para qué?

Si porque siento felicidad, aprendo a jugar, canciones, colores, las letras, los números, a escribir, a dibujar, a ser un niño. "Vivo para jugar"



Dirigida a niños en edad preescolar

1. Nombre y edad

Karla 5 años 10 meses

2. ¿Para ti que es jugar?

Es diversión, actuar, reír, me gusta tanto reír

3. ¿Te gusta jugar solo o acompañado?

Acompañada con mis amigas

4. ¿Cuáles son tus juegos preferidos?

Muñecas, jugar con la computadora, atrapar y dibujar

5. ¿Crees que el juego sirva de algo? Si la respuesta es sí, ¿Para qué?

Sí, divertirme y conocer niñas



Dirigida a niños en edad preescolar

1. Nombre y edad

Andros, 6 años 7 meses

2. ¿Para ti que es jugar?

Aprender y jugar con mis amigos.

3. ¿Te gusta jugar solo o acompañado?

A veces sólo y a veces con otros

4. ¿Cuáles son tus juegos preferidos?

Iluminar, con muñecos, con carritos y muchos más

5. ¿Crees que el juego sirva de algo? Si la respuesta es sí, ¿Para qué?

Si para aprender a veces, para conocer niños, divertirme porque me siento feliz.





ENTREVISTA

Dirigida a niños en edad preescolar

1. Nombre y edad

Jonathan, 4 años

2. ¿Para ti que es jugar?

Divertirme

3. ¿Te gusta jugar solo o acompañado?

Acompañado

4. ¿Cuáles son tus juegos preferidos?

Fútbol, escondidillas, atrapadas y guerras de agua

5. ¿Crees que el juego sirva de algo? Si la respuesta es sí, ¿Para qué?

Si, a no acordarme de la escuela y a divertirme.



5.4 Resultados del Cuestionario aplicado a 5 padres de familia en el Papalote Museo del Niño

En la primera pregunta que es: para usted que significa la palabra juego, la mayoría respondió que es diversión, que es aprender, se ríen, actúan, es algo que les gusta.

En la segunda pregunta de cuáles son los juegos que practican sus hijos respondieron que a representar personajes y/o situaciones, juegan con carros, juegos de mesa, deportes y/o juegos físicos, colorean y videojuegos.

En la tercera pregunta de si creen que el juego es indispensable para el desarrollo del niño y por qué contestaron todos que si pues además de convivir con otros niños aprenden, descubren, se expresan, se desarrollan física y mentalmente así de esta forma crecen.

Es importante hacer notar que hoy en día se toma al juego como un factor importante y necesario para que se dé el aprendizaje.

La mayoría de los padres y madres de familia están conscientes de que el juego les proporciona desarrollo pero eso no quiere decir que no exista quien todavía cree que el juego es pérdida de tiempo. Por ello es necesario enfatizar en la importancia que tiene esta actividad para los infantes y no sólo para ellos sino para todos, el juego jamás pasará de moda, siempre encontraremos en él ese placer y satisfacción que a veces no encontramos en la vida cotidiana.

5.5 Resultados de la entrevista aplicada a 5 niños preescolares en Papalote Museo del Niño

Los niños preescolares que entreviste me dijeron que les encanta jugar, pues para ellos, es diversión, es reírse, aprender, es jugar con sus objetos lúdicos y socializar.

A 2 de ellos les gusta jugar solos, a 2 siempre acompañados y a 1 a veces solo y a veces acompañado, dependiendo del humor.

Sus juegos preferidos son con sus objetos lúdicos (muñecos, carros y otros), con la computadora, juegos físicos y deportes, dibujar e iluminar.

Todos creen que el juego les sirve porque socializan, aprenden, conocen, son felices, se divierten y cuando lo practican se sienten bien y así olvidan de eventos que les recuerdan no gratos como ir a la escuela.

CONCLUSIÓN

Después de haber aludido al juego en general puedo decir que es una totalidad compleja que apunta a una infinidad de aspectos pero definitivamente no debemos pensarlo como pérdida de tiempo siendo tan saludable, pues un niño que juega es un niño sano, si lo valoramos vamos a ver al niño a partir del juego como un ser que puede conocer, crear, imaginar, comprender, pensar, expresar, divertirse, obtener placer, aprender y comunicarse de una manera libre y espontánea.

Al practicar el acto lúdico el infante lo hace con la intención de divertirse pero de manera consciente y generalmente de forma inconsciente está aprendiendo e incorporando un nuevo conocimiento o reforzándolo.

El Papalote Museo del Niño es un espacio lúdico donde podemos jugar y aprender a la vez, sus contenidos hacen que el conocimiento se construya individualmente: nos divertimos pero por medio de la experiencia que vivimos obtenemos un aprendizaje significativo.

Como lo mencioné en el documento las exhibiciones del museo están relacionadas directamente con las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, en cada una de ellas utilizamos una o varias, dependiendo de cada individuo, puede ser que desarrollemos unas más que otras, eso genera la elección de zona que más nos guste dentro del museo y puede ser que pasemos más tiempo en ella que en las demás.

Para el niño la actividad lúdica es parte fundamental de su vida, en ella se desarrolla como individuo en la recreación, probándose y

reafirmandose en todas sus capacidades, comprenderlo permite hacer sugerencias para que los padres y educadores consideren su participación en el juego infantil.

Se debe crear un entorno rico de estímulos para darles las bases para desarrollarse plenamente participando todos como un conjunto ya que si en la escuela les proporcionan estrategias para obtener aprendizajes, en el hogar se deben reforzar y así será más fácil apoderarnos del conocimiento.

Puedo recomendar ampliamente el Papalote Museo del Niño, siendo un espacio lúdico que logra en sus visitantes una construcción de conocimiento por medio de sus contenidos, gracias a la experiencia que se vive es seguro que obtenga un aprendizaje significativo.

El Papalote Museo del niño se encuentra en Av. Constituyentes, abre sus puertas de lunes a viernes de 9:00 a 18:00 hrs., jueves 9:00 a 23:00 hrs., sábado, domingo y días festivos 10:00 a 7:00 hrs.

Línea Papalote 52371773

<<http://www.papalote.mx>>

BIBLIOGRAFÍA

- ABERASTURY, A. (1986): *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: Paidós Educador.
- BASSEDAS, E., HUGUET, T. y SOLÉ, I. (2006): *Aprender y enseñar en educación infantil*. Barcelona: Graó.
- BRAVO, B.R. (1999): *El juego como medio educativo y de aplicación a los bloques de contenido. 200 ejemplares prácticos de utilidad en la escuela*. España: Aljibe.
- CAILLOIS, R. (1958): *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral.
- CAÑEQUE, H. (1993): *Juego y vida*. Buenos Aires: El ateneo.
- CASTRO L., M. (1973): *El juego de pelota*. México: Lara.
- COHEN D., H. (1997): *Cómo aprenden los niños*. México: FCE
- CRATTY, J. (1984): *Desarrollo intelectual. Juegos activos que lo fomentan*. México: Pax.
- DÍAZ V., J. L. (1997) *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Trillas.
- DIRECCIÓN GENERAL DE NORMATIVIDAD DE LA SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL DE LA SEP. (2004): *Programa de educación preescolar SEP*. México: Offset.
- DECROLY, O. y MONCHAMP, E. (1986): *El juego educativo*. Madrid: Morata. 2ª Edición.
- ELKONIN, D. B. (1980): *Psicología del juego*. Madrid: Pablo del Río.
- GARCÍA N., J. A. y FERNÁNDEZ V., F. (1994): *Juego y Psicomotricidad*. Madrid: CEPE.

- GARVEY, C. (1985): *El juego infantil*. Madrid: Morata. 4ª Edición.
- GRANDULFO DE GRANATO, M. A. (2004): *El juego en el proceso del aprendizaje, capacitación y perfeccionamiento docente*. Buenos Aires Stella: La Crujía.
- GUITART A., R. M. (1990): *101 juegos no competitivos*. Barcelona: Grao.
- HARRIS, P. L. (1992): *Los niños y las emociones*. Madrid: Alianza.
- HERNÁNDEZ, R., FERNÁNDEZ, C. Y BAPTISTA, P. (2003): *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw-Hill Interamericana.
- LAVANCHY, S. (1996): *La educación preescolar. Desafío y aventura*. Santiago de Chile: Universitaria.
- LEIF, J. Y BRUNELLE, L. (1978). *La verdadera naturaleza del juego*. Buenos Aires: Kapelusz.
- LINAZA, J. Y MALDONADO, A. (1987): *Los juego y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: Antrhopos.
- MARTÍNEZ, J. (2006): *Tríptico: Inteligencias Múltiples. Howard Gardner*. Capacitación: PMN.
- MICHEL G. (1996): *Aprende a aprender*. México: Trillas.
- MOOR, P. (1981): *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.
- MOYLES, J. R. (1990): *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata. Traducción de Guillermo Solana.
- ORTEGA, R. (1990): *Jugar y aprender*. Sevilla: Diadas.
- ORTEGA, R. (1991): Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*. nº 55: 87-102.

- ORTEGA, R. (1992): *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO (2006): *Manual de capacitación para ser Cuate en el Papalote Museo del Niño*. México: PMN.
- PEJENAUTE, S. A. (2001): *Enseñanza- Aprendizaje de lenguas: El juego, ¿Un método Nuevo?* Revista de Psicodidáctica. N° 012, Universidad del País Vasco, España: Victoria- Gazteis.
- PIAGET, J. (1986): *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.
- RAIMONDI, MIRTA. (1992): *Aprender jugando*. Modulo tres, Programa Nacional de Educación Preescolar, El Ecuador estudia.
- RUSSEL, A. (1985): *El juego de los niños*. Barcelona: Herder.
- RUTH, H. (2002): *El juego en la educación infantil: crecer jugando y aprendiendo*. Buenos Aires: México Novedades Adiestramiento.
- TALADOIRE, E. (2000): *El juego de pelota mesoamericano. Origen y desarrollo: Arqueología Mexicana*. México: Raíces.
- TECLA, A. (1993): *Teoría, Métodos y Técnicas en la investigación Social*. México: Taller Abierto.
- TRIGO AZA, E. (1989): *Juegos motores y creatividad*. Barcelona: Paidotribo.
- UNESCO (1994): *Rabindranath Tagore*. París: Perspectiva, Revista trimestral de educación comparada. Vol. XXIV.
- VIAL, J. (1988): *Juego y educación. Las ludotecas*. Madrid: Akal.
- WINNICOTT, D. W. (1986): *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

FUENTES ELECTRÓNICAS CONSULTADAS

- DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO (2003): *Juego*. AMEI-WAECE. En línea <<http://www.waece.org/diccionario/index.php>>.
- GUERRA, G. E. (2008): *Psicología de desarrollo temprano. El juego de la niñez temprana*. En línea <<http://www.uaim.edu.mx/>>. Sinaloa: Universidad Autónoma Indígena de México.
- HERNÁNDEZ, R. (2009): *Juego infantil*. En línea <<http://www.quadratin.com.mx>>. Michoacán: Quadratín.
- MEXA PRODUCCIONES CEAMIC (2001): *Juego*. <<http://www.espaciologopedico.com>>.
- NACCERRA (2008): *Aprendizaje*: <<http://www.childcareaware.org/sp/>>.
- PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO: <<http://www.papalote.mx/>>.
- TABORDA, A. B. (2008): *Los juegos y la imagen, en la actualidad*. Portal educativo del estado Argentino. En línea. <<http://portal.educ.ar/debates/>>. Ciudad de Buenos Aires.
- TEN R., A. E. (1999): *Los museos de nuestro tiempo. El museo de la ciencia de Valencia*. <<http://www.uv.es/ten/cac.html>>. Universidad de Valencia: Revista L´. Espill.
- UNIVERSIDAD DE ALICANTE (1999): *Del juego*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes Saavedra. <<http://www.cervantesvirtual.com>>.
- WALES, J. (2001): *Juego*. Enciclopedia en línea. <<http://www.wikipedia.org>>