



# **El juego como Representación del signo en niños Y niñas En Preescolar**

EXPRESION Y APRECIACION ARTISTICA:  
CANTOS, RITMOS Y JUEGOS





## **PROPÓSITO DE UNIDAD**

**RECONOCER EL VALOR FORMATIVO DEL JUEGO COMO UN RECURSO PSICOPEDAGÓGICO Y SOCIOCULTURAL, DENTRO DEL MARCO DE DE LOS SABERES ADQUIRIDOS, LA EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICAS A PARTIR MEDIANTE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL Y DE CAMPO DESDE UNA PERSPECTIVA INTERCULTURAL CRÍTICA E INTERDISCIPLINARIA, PARA QUE SEAN CAPACES DE GENERAR ACTIVIDADES, TAREAS Y UTILIZAR RECURSOS QUE FAVOREZCAN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE PREESCOLAR EN SUS CONTEXTOS.**





# El juego regalado

El juego de reglas implica relaciones sociales o interindividuales, donde la regla supone una regularidad impuesta por el grupo y cuya trasgresión merece sanción. A partir de los 11 o 12 años disminuye el simbolismo de manera correlativa a una mayor adaptación social y, como mencionáramos con anterioridad, aparecen los trabajos manuales, los dibujos y las construcciones cada vez más adaptados a lo real. Este tipo de juego es el único que para Piaget persiste en la edad adulta siendo la actividad lúdica del ser socializado.



## Clasificación de los juegos

# El juego del ejercicio

Esta primera etapa se caracteriza por el hecho de prolongar la ejecución de alguna acción por el puro placer funcional. Comienza en el subestadio II del período sensoriomotriz y aparece marcando una pequeña diferenciación respecto de la asimilación adaptativa, es decir, repite la acción por el placer del ejercicio funcional y el placer ligado al dominio (mirar por mirar, mirar al revés, manipular por manipular, algunas fonaciones).





# El juego Simbolico

El juego simbólico forma parte de una de las cinco conductas que surgen como expresión de la función semiótica o simbólica. Dicha función se desarrolla durante el período preoperatorio, que es un período preparatorio de lo que luego se construirán como las estructuras lógicas elementales del período operatorio concreto. Entonces tenemos que en el preoperatorio se va a reconstruir en otro plano (el de la representación) lo ya logrado en el nivel sensoriomotriz, en donde las representaciones se coordinan aún de manera pre-lógica y el pensamiento del niño es todavía no sistemático, impreciso y falto de la movilidad que le otorgará luego la reversibilidad operatoria.







# El juego regalado

El juego de reglas implica relaciones sociales o interindividuales, donde la regla supone una regularidad impuesta por el grupo y cuya trasgresión merece sanción. A partir de los 11 o 12 años disminuye el simbolismo de manera correlativa a una mayor adaptación social y, como mencionáramos con anterioridad, aparecen los trabajos manuales, los dibujos y las construcciones cada vez más adaptados a lo real. Este tipo de juego es el único que para Piaget persiste en la edad adulta siendo la actividad lúdica del ser socializado.



# Explicación Piagetiana del juego

Piaget concibe al juego ligado a pensamiento del niño, siendo su aparición la expresión de una predominancia o polaridad que es la de la asimilación sobre la acomodación. Desecha la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo constructivo.



el juego es solidario del desarrollo cognoscitivo y se halla enteramente relacionado con la evolución del pensamiento. Al no ser una función aislada implica continuidad y la posibilidad para el sujeto de ejercer el dominio en sus funciones unido a la capacidad compensadora que, para el desarrollo del pensamiento infantil, es vital debido a las exigencias a las que se ve sometido por lo real.





Los juegos tradicionales son una manera estupenda de fomentar las relaciones sociales, mejorar el ingenio y el intelecto, mantenerse activo y en general de crecer y desarrollarse de una manera adecuada.

- 1 El pañuelo.
- 2 Carrera de sacos.
- 3- Las sillas.
- 4 Balón prisionero.
- 5 Tulipán

