



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS
COLEGIO DE PEDAGOGIA



"EL JUEGO: UNA HERRAMIENTA PARA UN MEJOR
DESARROLLO COGNITIVO EN EL NIÑO DE
0 A 6 AÑOS"

T E S I S I N A
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN PEDAGOGIA
P R E S E N T A :
S O S A S O S A A L M A D E L I A

ASESOR: LIC. ESTHER HIRSCH PIER



FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS



COLEGIO DE PEDAGOGIA

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

MEXICO, D. F. 2002



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

DEDICATORIAS

A Dios por la vida que me ha dado y por haberme permitido concluir mis estudios.

A mis padres porque desde pequeña me impulsaron para tener estudios y porque durante todos estos años me han entregado lo mejor de ustedes.

A mamá porque me has enseñando que en esta vida hay que luchar para obtener las cosas que se anhelan, por tus cuidados, preocupaciones, amor y apoyo.

A papá porque eres mi ejemplo de entrega, dedicación y constancia, pero sobre todo por tu esfuerzo, apoyo y amor que me has brindado.

A mis hermanos:

Gabriela por todas las veces que me has apoyado y escuchado.

Rene porque eres mi ejemplo de fortaleza y fe en cada las cosas que hago.

Dora por tu paciencia y apoyo que me has dado desde pequeña.

Gabriel Otho, por tu constante oración por mí.

Y en general quiero agradecer a los cuatro porque cada uno de ustedes me ha brindado cariño, comprensión y atención cuando lo he necesitado.

A mis abuelitas Angelina y Rosa; por sus bendiciones de todas las mañanas y porque son ejemplo de constante lucha por la vida.

AGRADECIMIENTOS

A la Licenciada Esther Hirsh Pier, porque siempre confío en mí, por todos sus conocimientos que compartió conmigo, por su apoyo, por su tiempo y sobre todo por fomentar en mí ese interés de superación y de investigación.

A las Licenciadas: Alma Leticia Paz Sarza, Laura Ortega, Ma. Del Carmen Saldaña y Patricia Leal por haber dedicado su tiempo a la revisión de este trabajo.

A todas y cada una de las personas que me ayudaron al proporcionarme libros, información y tiempo: en especial a Dina y Chela del Colegio Israelita de México.

A Efrén R. porque me motivaste constantemente a la realización de este trabajo y me has incitado a seguir adelante.

A J.A. Badillo porque todo este tiempo me has brindado una amistad sincera.

A Verito porque como amiga me has dado lo mejor de ti.

A mis amigas y amigos: Yanet Medina, Patricia Cruz, Guadalupe Islas, Janete Candia, Alma Arcelia, Verónica Morales, Lucía Zavala y José L. Gutierrez por su constante motivación ayuda y cariño.

INTRODUCCIÓN

La importancia de estudiar este tema es mostrar que el juego tiene una gran influencia en cada una de las etapas de desarrollo del niño, ya que éste es lo más característico en el niño de 0 a 6 años de edad, y desafortunadamente no se reconoce; se considera solo como actividad que proporciona diversión en el niño.

El juego como tal desarrolla en el niño una capacidad de análisis y síntesis: la motricidad fina, la atención, el conocimiento de sí mismo, del mundo que lo rodea, la imaginación y la creatividad.

A través del juego, el niño logra el desarrollo de estos aspectos, en el presente trabajo se pretende mostrar de que manera el juego permite que el infante tenga un mejor desarrollo de sus habilidades y una mayor inteligencia.

La educación a través del juego se propone como un medio para abordar a los niños, educando y divirtiéndolos en forma conjunta para hacer más placentera la actividad educativa.

En los capítulos que conforman este trabajo, podremos ver que el juego es una manifestación importante en la etapa infantil, ya que éste permite la capacidad de gozar con la novedad, poner en práctica ideas nuevas; adopta formas muy variadas: en materiales creativos, juegos de mesa, deportes, dramatizaciones, y múltiples actividades imaginativas, y cada una de ellas contribuye a estimular distintas habilidades en el niño, al sentirse atraído por su curiosidad hacia el juego, explora e investiga, y progresivamente se desarrolla en el terreno afectivo, físico, intelectual y social.

Aunque en la actualidad los niños tienen más juguetes que en otros tiempos la actividad lúdica más valiosa para su desarrollo sigue siendo el juego espontáneo, libre y creativo. Esta clase de juego permite al pequeño formular y comprobar hipótesis sobre el mundo que le rodea y modificar sus ideas.

El juego brinda al niño la posibilidad de ensayar distintos roles, lo que constituye una forma de preparación para sus futuras actividades en el medio familiar y social.

En el presente trabajo se valorará la importancia del juego en cada una de las etapas de desarrollo del niño.

En el capítulo I se abarcan los aspectos fundamentales del juego; esto es, su concepto, las teorías que existen acerca del juego, y la importancia que tiene en la infancia.

En el capítulo II se hace una relación entre juego y desarrollo, se habla acerca de cual es la influencia que tienen los padres y los docentes en el juego y el desarrollo de los niños.

En el capítulo III se aborda específicamente al juego en las etapas de desarrollo del niño y la función que desempeña en la educación.

Y por último en el capítulo IV, se mencionan las características principales acerca de lo que podemos considerar un juego educativo.

INDICE

Pag.

INTRODUCCIÓN	3
--------------------	---

CAPITULO 1

ASPECTOS FUNDAMENTALES SOBRE EL JUEGO

1.1. Concepto de juego.....	6
1.2. Diferentes teorías sobre el juego.....	9
1.3. Importancia del juego infantil.....	12

CAPITULO 2.

EL JUEGO Y EL DESARROLLO DEL NIÑO

2.1. Teorías sobre el desarrollo del niño.....	17
2.2. El papel de los padres en el desarrollo y el juego del niño	22
2.3. El papel del docente en el desarrollo y el juego del niño.....	27

CAPITULO 3.

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO

3.1. El juego en las etapas de desarrollo.....	33
3.2. La función del juego en educación.....	37
3.2.1. Beneficios que proporciona el juego al niño.....	38

CAPITULO 4

EL JUEGO EDUCATIVO

4.1. Características del juego educativo.....	41
4.2. El juguete educativo.....	45
4.3. Propuestas pedagógicas.....	46

CONCLUSIONES.....	49
--------------------------	-----------

BIBLIOGRAFÍA.....	51
--------------------------	-----------

CAPÍTULO I

1.1 CONCEPTO DE JUEGO.

El juego es una característica en todo ser humano, que se manifiesta plenamente en la infancia; pero esto no debe hacernos pensar que esta conducta lúdica desaparece al paso de los años, sino que esta conducta se manifiesta con diferentes características en cada una de las etapas de desarrollo del ser humano.

El juego es un medio para desarrollar nuevas posibilidades evolutivas. Las actitudes, los sentimientos, las creencias y las particularidades de los adultos que el pequeño imita y recrea en sus juegos se incorporarán con el tiempo a su personalidad, permitiéndole integrarse en su entorno social y cultural.

El juego brinda al niño la posibilidad de ensayar distintos roles, lo que constituye una forma de preparación para sus futuras actividades en el medio familiar y social.

Existen diversos autores que se han preocupado por realizar un concepto básico acerca de lo que es el juego y a través de la historia se han expresado diferentes definiciones del mismo, entre las que más destacan podemos mencionar las siguientes:

"Spencer [...] actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ella se derivan, sin prestar mayor atención a los beneficios posteriores de que ella pueden obtenerse.

Dewey [...] actividades desarrolladas inconscientemente sin importar los resultados que de ella se deriven.

Enrique Guarnier: [...] no es aquella forma de pasar el tiempo, sino que es un

instrumento fundamental de crecimiento, en el cual el niño no solo se muestra tal como es , sino que también se conoce a sí mismo en sus capacidades"¹

Piaget afirma que el juego es un instinto, que debido a determinados estímulos va a generar acciones espontáneas; estas pueden llegar a ser agradables o desagradables en la medida en que se satisfaga este instinto. Esto se puede ver cuando en el niño surge el interés por el juego, pero lo hace ayudándose de objetos, juguetes o cosas, los cuales en determinado momento le servirán de estímulo al cual el niño va a responder en una forma más agradable en la medida que satisfagan su interés.

El juego en los niños se refiere a cualquier acción o cosa que realicen, que no podrá ser incluido en las cosas o asuntos serios de la vida, ya que para el niño el juego es el trabajo, es el bien, es el deber y el ideal de su vida, es la acción en la cual se da una intención fundamental para la vida.

La importancia del juego es relevante ya que los niños dedican gran parte de tiempo a él y además tiene diversas implicaciones en todas las áreas del comportamiento humano.

El juego como elemento importante cuenta con diversas características; aquí trataremos de mencionar las más relevantes.

Es una actividad espontánea y libre, puesto que el niño toma un camino que elige para construirse a sí mismo espontánea y libremente.

No tiene interés material, esto es por lo que se orienta en dirección de su propia práctica.

¹ DIAZ Vega Jose L. *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*.p. 146-147

Así pues el juego es un acto deliberado en el que existe interacción con elementos tanto físicos como imaginativos, es un recurso creador tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), cómo en el mental, porque el niño pone a contribución durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación; tiene además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales, y por tanto a un conocimiento mas realista del mundo; por otra parte es un medio de expresión afectivo – evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.

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.

1.2 TEORIAS SOBRE EL JUEGO

Como se menciona en el apartado anterior, existen diversas definiciones acerca del juego, esto mismo ha llevado a la formulación de diversas teorías, para tratar de explicar las razones que posibilitan la actividad lúdica en el niño.

Entre las teorías clásicas podemos mencionar a Spencer-Hall y Gross quienes logran hacer una revalorización del juego como variable importante y dependiente de la personalidad, encontramos también a otros autores como Piaget, Erickson y Chateau, quienes centran sus preocupaciones en los aspectos psicológicos y en la importancia que reviste el juego para el desarrollo infantil.

Spencer: Teoría de la energía sobrante:

En esta teoría se dice que los niños juegan debido a que tiene un exceso de energía, la cual no puede ser utilizada en otra actividad, debido a que no realizan trabajos; es así que el juego se va a manifestar mediante movimientos espontáneos.

Esta teoría es también conocida como la teoría de la energía superflua, esta sustenta que un niño juega durante muchas horas, y lo hace porque hay en una sobrecarga de energía y a través del juego busca deliberar esa energía acumulada.

Chateau señala que "lo que caracteriza a la actividad lúdica no es la energía empleada, sino la dirección que se da a esta energía".²

² Idem p. 73

Teoría de la preparación instintiva

Esta teoría se encuentra sustentada por Karl Gross, considera al juego infantil como una preparación para la vida seria al nombrarla también del ejercicio preparatorio.

Caracteriza al juego como una preimitación que los niños realizan al incluir movimientos coordinados, estos juegos no son postejercicios sino preejercicios cierto grado de ensayos y experimentaciones de actividades serias que ocuparán más tarde la vida del niño y cuyo objetivo es la preparación para la existencia adulta.

Gross dice que el niño no llega a la vida completamente preparado sino que desarrolla primero una época juvenil, un período de desarrollo y crecimiento el cual es una época de aprendizaje, una etapa de formación y adquisición de aptitudes y conocimientos.

Sin el juego previo, sin la necesidad de continuos éxitos y logros el niño no podría desarrollar plenamente su personalidad para una actuación futura como adulto.

Así pues "Gross piensa que el desarrollo de las funciones y actividades no acaecen de manera espontánea sino que resultan de un previo ejercicio en que precisamente consiste el juego".³

Teoría psicoanalítica

La influencia de Freud en el psicoanálisis abordó el problema del juego al igual que otros fenómenos de la vida cotidiana como el hambre, el amor, los sueños etc., aunque enfocados desde el punto de vista psiquiátrico.

³ Ibid.

Freud sostiene que "un niño juega no solo para repetir situaciones placenteras sino también para elaborar las que resultaron dolorosas y traumáticas".⁴

Freud y sus discípulos se preocuparon fundamentalmente de los juegos infantiles con fines terapéuticos por la interpretación de los juegos para descubrir los complejos que hay en el inconsciente, el psicoanálisis ve a través del juego la expresión de tendencias más o menos ocultas, analizan dibujos, construcciones, creaciones artísticas y composiciones literarias, este enfoque práctico del psicoanálisis se limita exclusivamente a aquellos juegos de carácter simbólico.

Teoría del atavismo o de la recapitulación.

En esta teoría encontramos a Stanley Hall, quien expone que el niño realiza mediante atavismos actos ejecutados por nuestros antepasados.

Se encuentra basada en la ley biogenética de Haeckel que señala que el niño desde su vida intrauterina hasta su completo desarrollo va pasando por diferentes fases evolutivas las cuales son una recapitulación abreviada en la evolución de la raza.

Hall desarrolla una visión creativa del juego señalando que el ejercicio de una función rudimentaria no tiene por objeto debilitarla y hacerla desaparecer sino que permite ejercer un influjo sobre el desenvolvimiento de otras funciones como estímulo.

De esta manera se confiere al juego un papel creador y no eliminatorio.

⁴ Arminda Aberasturi, *El niño y sus juguetes*. p. 9

1.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO INFANTIL

La relevancia del juego en la vida del niño es similar a la que tiene la actividad, el trabajo y el empleo para el adulto. La actuación del hombre en sus distintas actividades refleja mucho la manera en que se ha comportado en los juegos durante la infancia. De ahí que la educación del futuro se desarrolle ante todo en el juego. Toda la historia de un hombre en las diversas manifestaciones de su acción puede ser representada por el desarrollo del juego en la infancia y en su tránsito gradual hacia el trabajo.

En su corta edad, la actividad fundamental del niño consiste en jugar; sus posibilidades de trabajo son insignificantes y no rebasan los límites del más elemental autoservicio; aprende a comer solo, taparse, ponerse la ropa; pero, incluso eso, lo hace jugando.

En la edad escolar el trabajo ocupa ya un lugar más importante e inviste más responsabilidad; se trata ya de un trabajo que aproxima a la actividad social y que esta vinculado con conceptos definidos y claros acerca de la vida futura del niño.

El juego proporciona al niño alegría, tiene una gran importancia educativa por que prepara al hombre para el trabajo, y lo va sustituyendo en forma gradual.

Es a través de la acción y la experimentación como el niño por un lado expresa sus intereses y motivaciones, y por otro descubre propiedades de los objetos, esta acción y experimentación están dadas en el juego del niño, este es la fuente de aprendizaje, estimulando la acción (la manera en que el niño realiza las cosas), reflexión (el niño es capaz de realizar un examen detenido de las cosas que hace) y la expresión (la manera en que manifiesta las cosas que hasta ese momento es capaz de hacer); permite a los niños investigar y conocer el mundo que los rodea,

les capacita para ir estructurando comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior.

A través de los juegos infantiles es posible que el docente infiera lo que el niño puede lograr, entre algunos de estos logros podemos mencionar:

- descarga su energía
- descubre su mundo
- desarrolla el gusto artístico
- ejercita su memoria
- desarrolla su personalidad
- desarrolla su ingenio y creatividad
- fantasea
- logra una socialización
- es capaz de crear y organizar, etc.

Para el pequeño en edad preescolar, toda actividad es juego, y mediante ella anticipa y experimenta las conductas adultas.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su entorno. Además de ser un medio de interacción, es un sinónimo de placer. Incluso cuando no se presenta acompañado de manifestaciones externas de alegría, tiene una manifestación positiva para quien lo practica; no se encuentra regido por metas o finalidades externas. Sus motivaciones son intrínsecas; es decir no está destinado a cumplir un objetivo, sino que tiene un carácter gratuito o improductivo, a su vez es espontáneo y voluntario. No se realiza por obligación, pero conlleva al niño a tener una participación activa.

Aunque al principio parezca una actividad instintiva, a partir de determinado momento de la evolución del niño, el juego pasa a cumplir una función mucho más trascendente en el desarrollo humano.

Los adultos sabemos que el juego nos permite evadirnos de forma temporal de nuestras obligaciones y necesidades, de un entorno fuertemente reglamentado y constrictivo para crear mundos de fantasía.

Con el niño, no sucede lo mismo ya que en este caso , el juego es a un tiempo su oficio y el único campo de acción. Gracias al juego el niño desarrolla su capacidad de pensar. De hecho a llegado a decirse que un niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar.

La infancia es el proceso de aprendizaje para la vida adulta. Existen estudios del mundo animal en los cuales se demuestra que cuánto mas corta es la infancia de una especie, menor es su inteligencia; en el niño, la infancia es muy larga esto mismo permite que el niño desarrolle capacidades instintivas que permiten el desarrollo de su creatividad, además lleva a cabo la imitación y la experimentación.

En los primeros años del niño el juego cumple un objetivo meramente funcional. El bebé patalea en la cuna, balbucea sin parar, agita los brazos, se golpea la cabeza. Con estos juegos aparentemente intrascendentes, el pequeño se prepara para la marcha, ejercita el aparato de fonación que más adelante le permitirá hablar y aprende a manipular objetos.

Spencer nos habla de que las primeras formas del juego podrían deberse a la necesidad de liberar una energía excesiva.⁵ Así es común en los niños pequeños, al correr, al brincar, luchar o moverse sin un motivo aparente.

A partir del primer año, los movimientos espontáneos y las actividades de exploración adquieren una importancia creciente.

⁵ *Esta teoría esta especificada en el punto 1.2 de este capítulo.

A partir de determinado momento (3 años aproximadamente) los juegos funcionales son reemplazados, por un juego creativo, en el que interviene la inteligencia y se esboza la personalidad del pequeño. La actividad instintiva deja paso a una actividad autónoma . Por otra parte los niños expresan a través del juego, de modo indirecto o simbólico, sus conflictos preocupaciones o temores. En este caso el juego se convierte en una forma de reexperimentar una situación problemática como forma de resolverla o dominarla.

Así pues podemos decir que el juego como tal no constituye una actividad aislada, sino que se relaciona con la creatividad, la capacidad para resolver problemas y el desarrollo de conductas sociales, así como el desarrollo de habilidades cognitivas.

Es importante mencionar también que la actitud de padres y maestros es dejar que los niños experimenten, conozcan y aprendan a través del juego, sin embargo no deben descuidar los límites, la estructura y los valores a los cuales se deben de someter los niños.

CAPÍTULO II

2.1 TEORIAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO

El desarrollo es concebido como el proceso evolutivo que sigue el niño, tanto en su crecimiento físico como en su aspecto psicológico; por tanto, el desarrollo debe considerarse como la evolución integral del ser humano, donde se desarrollan todos y cada uno de los aspectos, ya que "el individuo unifica las fuerza biológicas, psicológicas y sociales".⁶

Para Piaget el desarrollo es un proceso inherente y evolutivo, que "[...] consiste esencialmente en una marcha hacia el equilibrio"⁷ en esta marcha el niño consigue evolucionar hasta alcanzar la madurez que le permite ir pasando de una etapa a otra.

A continuación se presentan los estadios del desarrollo intelectual, determinados por Piaget:

- la fase sensoriomotriz (la primera fase de desarrollo)
- la fase preconceptual (de 2 a 4 años)
- la fase del pensamiento intuitivo (de 4 a 7 años)
- la fase de las operaciones concretas (de 8 a 11 años)
- la fase de las operaciones formales (de 11 a 15 años)⁸

⁶ Henry Maier, *Tres teorías sobre el desarrollo del niño*, p. 25.

⁷ Piaget, Jean, *Seis estudios de psicología*, p. 11.

⁸ *Ibidem*, p. 90-167.

Fase sensoriomotriz

Abarca desde el nacimiento hasta aproximadamente los dos años de edad y sus características podemos resumirlas en la siguiente cita "... el punto de partida de las operaciones intelectuales hay que buscarlo ya en un primer periodo de desarrollo, caracterizado por las acciones y la inteligencia senso-motora. En esta etapa todavía no utiliza más que las percepciones y los movimientos, sin estar todavía capacitada para la representación o el pensamiento, esta inteligencia es totalmente práctica y atestigua ya, en el curso de los primeros años de la existencia, un esfuerzo de comprensión de las situaciones; en efecto, esta inteligencia conduce a la construcción de esquemas de acción que servirán de subestructuras a las estructuras operatorias ulteriores".⁹

En este periodo los esquemas que se están construyendo, será el fundamento de aquello que va a servir al niño para poder continuar con las siguientes fases, ya que edificará las bases de su pensamiento.

Fase preconceptual

Este segundo periodo inicia a los dos años aproximadamente y se extiende hacia los siete años más o menos; está dado por la formación de la función simbólica y semiótica, la cual permite representar objetos o acontecimientos no actualmente perceptibles, evocándolos por medio de símbolos o signos diferenciados. La función simbólica permite a la inteligencia senso-motora prolongarse en pensamiento y esto hace que el pensamiento, inteligente siga siendo preoperatorio.

⁹ Jean Piaget, *Psicología y Pedagogía*. p. 40.

Esto lleva a que las actividades del niño sean constantes, lo que lo conduce a realizar un esquema de asimilación previo a un elemento de la realidad, lo cual permite al niño explorar las posibilidades estructurales y de equilibrio de los nuevos esquemas de acción.

En esta fase se lleva a cabo una descentralización; esto es en la primera etapa de vida, la relación del niño con el mundo es de tal manera que su cuerpo es el centro del mundo o, del universo mismo lo cual es producido por él. La visión del infante es egocéntrica, una visión que va modificándose de tal manera que, en la segunda fase él se considera a sí mismo como una persona entre otras, y es aquí donde se lleva a cabo el proceso de descentralización. Las relaciones con otras personas (cooperación) juegan un papel esencial. Por otra parte "... sin [estas] operaciones el niño no llega, en el curso de este segundo periodo, a constituir las nociones más elementales [...]".¹⁰

Fase del pensamiento intuitivo

Ésta abarca de los cuatro a los siete años, durante el cual el niño inicia un interés por el mundo que lo rodea y aumenta su participación social. Asimismo, complementa a la fase anterior; comienza a tener relación con los demás. Para él, los adultos son un modelo a seguir y comienza a utilizar palabras para expresar su pensamiento sin que este deje de ser egocéntrico.

¹⁰ Ibid, p. 42.

Fase de las operaciones concretas

Comienza alrededor de los siete u ocho años. En este periodo los problemas que se le van presentando al niño, los resuelve con facilidad gracias a la interiorización, a la coordinación y a la descentralización que se van dando poco a poco y que llevan al niño a alcanzar la forma general de equilibrio que constituye la reversibilidad operatoria.

El niño en esta fase es capaz de realizar operaciones en el sentido estricto, es decir, que tienen entre otras características las de ser reversibles. Esta característica es fundamental para acceder a este estadio, ya que representa la posibilidad para hacer inteligibles las transformaciones (en el estadio precedente, el sujeto sólo logra captar estados acabados, sin tomar en cuenta sus transformaciones); como ejemplo podríamos mencionar una actividad con plastilina, en donde se le proporciona al niño dos bolas de plastilina y se le pide que las transforme en forma de salchicha o cualquier otra diferente a la que tiene. El niño del estadio anterior no es capaz de comprender que la sustancia sigue siendo la misma, ya que no puede todavía revertir mentalmente la operación, es decir, comparar su salchicha con la del estado inicial que era una bola; en tanto que el niño que se encuentra en este estadio es capaz de captar la transformación, porque está en posibilidad de revertir esa operación mentalmente.

Fase de las operaciones formales

Es la última y abarca de los once a los quince años. Se encuentra situado en el nivel de la adolescencia. Su característica general es la conquista de un nuevo modo de razonamiento que no se refiere ya sólo a objetos o realidades directamente representables, sino también a hipótesis; es decir, a proposiciones

de las que se pueden extraer las necesarias consecuencias, sin decidir sobre su verdad o falsedad, antes de haber examinado el resultado de estas implicaciones.

En este periodo se inicia propiamente el pensamiento abstracto, aparece el razonamiento hipotético-deductivo, se da la búsqueda activa de verificación y también aparecen dos aspectos que en la fase anterior no se dan: la comprobación y la realización de pruebas.

Con la explicación de estas fases de desarrollo que nos aporta Piaget, nos queda claro cuáles son las exigencias que podemos pedirle al niño tomando en cuenta la fase en la que se encuentre. Esto nos lleva a lograr un mejor aprendizaje, al considerar que aprendizaje y juego van juntos, y se manifiesta respectivamente en cada una de estas fases de desarrollo.

2.2 EL PAPEL DE LOS PADRES EN EL DESARROLLO Y EL JUEGO DEL NIÑO

En casi todas las culturas la madre desempeña el papel central respecto al cuidado del niño durante sus primeros meses de vida, pero también hay algunas en las que el padre se ocupa igualmente de esas tareas.

Durante los primeros meses de vida, el niño está sobre todo en contacto con su madre, pero no vive aislado con ella, sino que se encuentra dentro de un contexto social de amplitud variable que puede incluir al padre, hermanos, parientes hasta una familia muy extensa, como existen en distintas sociedades. La influencia de todas estas personas es muy grande, tanto directamente sobre el niño, como a través de la influencia en el estado de la madre.

Esta idea influye en el pensamiento de Freud que señala: "la relación con la madre conforma todas las relaciones posteriores y por ello tiene una importancia fundamental"

Los padres deben integrar en su papel sus propias opiniones con las expectativas que les impone la sociedad. El papel de padre no se define únicamente por la persona que lo desempeña. Los otros miembros de la familia, tienen expectativas acerca de la conducta del padre y de la madre. Y más allá de la familia, la comunidad, la escuela, los medios de comunicación social, el sistema legal, tiene expectativas específicas de la manera como los padres deben comportarse.

Algunos psicólogos y sociólogos han ofrecido diversas interpretaciones acerca del contenido específico del papel del padre o de la madre "Winch, 1972; Nye, 1976; Lamb; 1976); "Los adultos se ven en la necesidad de integrar solos y como mejor pueden las teorías de la paternidad, [...] algunas de estas teorías son: los padres

considerados como agentes de socialización del grupo familiar, los padres como protectores y los padres como modelos de identificación e imitación".¹¹

Los padres como agentes de socialización

Los padres y las madres tiene diferentes funciones en el grupo familiar. Parson realiza una división de las funciones de la madre y del padre: "la madre realiza funciones de expresión, esto es, intenta sostener la moral de la familia y mantener abierta la comunicación entre los miembros de ésta.

Por otro lado, las funciones del padre son instrumentales. En cuanto que con su trabajo el padre obtiene recursos para el sostén de la familia. Pero, los padres no realizan funciones exclusivamente instrumentales. Los padres toman parte en la disciplina de sus hijos, en sus juegos, en la comunicación y aprobación o en rechazo de sus aspiraciones.

Los padres como protectores y responsables de sus hijos

Generalmente la madre, durante los seis primeros meses de la vida del niño, le brinda la mayor parte de los cuidados que necesita. El padre asume poca responsabilidad en el cuidado de los infantes. Hay la tendencia de hacer una división de trabajo en la cual la madre alimenta, baña y viste al niño, mientras que el padre se encarga de proteger al niño de peligros, y de proporcionarle los juguetes.

¹¹ Newman, *Desarrollo del niño*, p. 181.

En esta sociedad, no se considera como especialistas en el cuidado de los niños ni al padre ni a la madre, ya que existen algunas familias en las que ambos trabajan y tienden a delegar la responsabilidad a parientes o recurren a un servicio que lo suministra.

Un trabajo necesario en la sociedad es el cuidado de los niños, y debería considerarse que cada padre o cada madre necesiten dedicarse a esta ocupación.

Los padres como modelo de imitación e identificación

Freud (1953) sostiene que una de las funciones más importantes que tiene los padres con sus hijos es servir como modelo de identificación para los hijos del mismo sexo. "Para los niños varones su padre es la primera imagen que tiene de lo que quiere decir un hombre adulto, y, para las niñas, la madre tiene el mismo significado. Como resultado de la identificación, los niños interiorizan los valores, las actitudes y las aspiraciones de sus padres e imitan los manierismos abiertos que son capaces de observar".¹²

Podemos decir que ciertamente es importante que los niños cuenten con la imagen del padre y de la madre, ya que los niños ven como modelos a sus padres y buscan imitarlos en cada una de las actividades que realizan.

La participación activa de los padres en la actividad infantil cumple una valiosa función de estímulo. Sin embargo el adulto debe limitarse a hacer sugerencias y adoptar una política de mínima intervención.

No se debe obligar al pequeño a practicar un juego que no le guste, aunque éste sea considerado formativo o importante para su desarrollo, ya que como lo hemos

¹² Idem, p. 184.

mencionado, el juego debe ser placentero, y hay que considerar que el placer está reñido con la obligación.

Cuando el niño muestra aburrimiento hacia alguna actividad, los padres deben proponer llevar a cabo otra, en donde al principio se debe colaborar con él, una vez identificada la misma, se debe dejar que continúe solo, (a menos que sea un juego en donde se requiera un compañero).

Los padres deben elogiar las hazañas del pequeño, deben hacer sentir al niño que es observado, no debe intentar darle indicaciones sobre la mejor forma de jugar. El niño necesita experimentar y tomar sus propias decisiones.

Dunn y Woodding consideran que el papel del adulto resulta vital en el desarrollo del juego infantil, incluso cuando después los niños jueguen solos, proporcionando así, aparentemente, más apoyo a la presente concepción del juego y al rol crucial del profesor. Los niños pueden jugar en libertad en sus casas con construcciones; en la escuela debería ser distinto. Ha de lograrse que los niños utilicen la variedad de experiencias del exterior para aprender más dentro del contexto escolar.

"Las mejores prácticas indican que la buena escuela reconoce la importancia del hogar, no espera asumir el rol de los padres y acepta que su propio rol es diferente pero también importante".¹³

Los padres al comprar y regalar juguetes a sus hijos, contribuyen principalmente al juego aislado en el hogar, pero, en este caso, la escuela debe contribuir a proporcionar una mayor facilidad para las relaciones interpersonales.

Es necesario que los padres comprendan la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño.

¹³ J. R. Moyles, *El juego en la educación infantil y primaria*, p. 44.

Los niños están claramente motivados por el juego. Para los padres este hecho es evidente, y muchas veces tratan de sustituir esta actividad, por una comida o ir de compras, o de visita a casa de amigos, pero ninguna de estas situaciones aportarán de buen grado a un niño de una actividad lúdica.

Jugar con un objeto o un pensamiento permiten al niño y al adulto reconocer lo que ya saben, lo que necesitan saber y el modo en que pueden lograr lo que desean. Es por ello que es fundamental que los padres se encuentren siempre atentos a cada una de las actividades que realizan los niños.

"Al igual que el aprendizaje, el juego ocupa una posición recreativa tanto para adultos como para niños. Algunas de esas actividades recreativas están orientadas hacia un objetivo, como: coser, dibujar, pintar, modelar, reparar el coche, cocinar, etc. varias de estas acciones se realizan también por la satisfacción intrínseca que proporcionan, por ejemplo, pintar o dibujar; y también podrían incluirse en la lista los deportes, la televisión, la lectura, el teatro y el cine. Los padres entienden fácilmente que en el seno de estas actividades tiene un lugar un aprendizaje, sea cual fuere el objetivo pretendido en un principio".¹⁴

Con esto podemos decir que los padres podrían entender el juego y su potencial de aprendizaje, si por parte de la escuela se les permitiera experimentar por sí mismos algunos de los materiales y recursos que emplean los niños.

¹⁴ Ibid, p. 177.

2.3 EL PAPEL DEL DOCENTE EN EL DESARROLLO Y EL JUEGO DEL NIÑO

El docente ejerce gran influencia en el desarrollo del niño, ya que este inicia su conocimiento en la familia y la escuela es un elemento que ayuda a reafirmar esos conocimientos ya adquiridos; además, la escuela es fundamental para el desarrollo de su inteligencia; es importante entre otras cosas, la preparación del maestro, éste debe contar con cierta habilidad para activar la motivación de aprendizaje de los niños.

Haciendo mención a lo anterior, es importante y necesario que el docente comprenda el desarrollo del niño, pues con esto podrá conocer las diferencias reales entre los niños, y esto lo llevará a realizar una evaluación a los niños en términos de nivel de desarrollo general de sus edad, habilidad y disposición de cada niño en lo individual para aprender.

Hace siglos se veía a los niños simplemente como adultos en pequeña escala. En la actualidad sabemos que la niñez es una etapa distinta en la vida, en la que los niños se convierten en adultos mediante un proceso gradual de crecimiento físico, social, emocional, moral y mental.

Conforme los niños crecen, desarrollan formas apropiadas de comprender, reaccionar y percibir de acuerdo a su edad.

Por tanto, para enseñar a los niños con éxito, el docente debe ser capaz de comprender cómo se desarrollan, piensan y reaccionan.

Cuando es posible conocer lo que se puede esperar de los alumnos a determinada edad y en cada una de las etapas de desarrollo, es posible equiparar la enseñanza con las necesidades de los alumnos, así también es importante tomar en cuenta el nivel social, económico y cultural.

La comprensión de desarrollo infantil, sirve a los maestros para evaluar a los alumnos, en términos tanto de nivel general de desarrollo apropiado para los niños de su edad, como de capacidad y disposición para aprender, según cada niño, en lo individual; también es de gran utilidad para comprender el comportamiento de cada niño.

Los maestros tienen mucha responsabilidad en la educación principalmente ahora, cuando el alumno tiene múltiples alternativas para llegar al conocimiento de manera informal, por ello es que existe una alternativa que puede ponerse en práctica fácilmente y que no sólo contribuye a desarrollar habilidades para tener de mejor manera una relación humana, sino que también permite que el niño tenga un aprendizaje académico más divertido: esta alternativa es el juego.

En la actualidad lo que se requiere es un aprendizaje más activo, en sustitución de aquella educación tradicionalista, en donde sólo se aprende a través de la memorización y repetición de conocimientos.

El maestro debe observar las reacciones de los alumnos, su forma de actuar, de relacionarse con los demás, la manera en que el niño se ve dentro de su entorno.

Es necesario que el docente considere al niño como eje del proceso educativo, ya que con esto podrá partir de sus intereses para plantear los procedimientos, las técnicas y los materiales didácticos enfatizando así la actividad creadora y constructiva del niño.

Esto es, la comprensión del docente al niño, que permite al niño llevar a cabo su aprendizaje por medio del aprender –haciendo es decir a través de la práctica y la experiencia que le genera el realizar las actividades. Así es como el niño va a obtener aprendizajes reales fomentando en ellos su autonomía y su libertad, en el sentido de que pueda emprender sus investigaciones a partir de su naturaleza infantil y de sus necesidades particulares.

El papel del maestro es auxiliar al niño en su libre y espontáneo desarrollo, de tal manera que guíe las posibilidades dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

El docente debe permitir a los niños que desarrollen sus habilidades y experimenten las sensaciones de conocer, manipular y trabajar con los materiales directamente, para que expresen sus ideas. Deben permitir que descubran cómo son, qué pueden realizar y sobre todo, qué papel juegan dentro del medio en el que se desenvuelven, todo esto enfatizando la actividad lúdica como el medio idóneo para desarrollar su personalidad, sus actitudes intelectuales y sociales.

Los niños a través del juego revelan a menudo todas estas características.

Entre otra de las tareas del docente encontramos que debe de proporcionar situaciones de juego libre y dirigido.

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego y han respaldado esta posición con declaraciones como éstas:

El juego es una actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en que ha nacido.

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia. Los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, el poder discriminar, establecer juicios, analizar y sintetizar, imaginar y formular".¹⁵

Así pues, el docente debe ser principalmente una persona crítica y analítica, es decir, una persona capaz de afrontar problemas y emitir juicios acertados en las diferentes situaciones que se les presenten.

¹⁵ Ibid, p. 38.

Implica, asimismo, ser un individuo con capacidad de interrelación, ya que sin ésta no podría entablar una comunicación con el educando y, por tanto, la comprensión y el respeto al individuo (que en toda educación se plantea) para que el niño adquiriera una mejor formación, se nulificaría.

Lo siguiente podría reafirmarse con la siguiente cita:

"Todo educador pertenece al tipo de hombre social, ya que presenta tendencia a servir a sus semejantes de manera que estos puedan realizar cada vez mayores valores culturales para a su vez integrarse y ser útiles a su sociedad".¹⁶

Es necesario también que el docente tenga una buena y constante preparación: requiere de una buena cultura. Esto es, conocimientos y experiencias sobre lo que se ha de enseñar y también necesita una información pedagógica y práctica profesional.

Debe poseer una imaginación activa, conocer y manejar técnicas didácticas y motivacionales, ya que con esto puede contribuir enormemente en la educación del niño y facilitará la formación de hábitos de trabajo sociales y de superación personal, sostenimiento de disciplinas, estructura, constancia, etcétera.

El docente deberá considerar o tomar en cuenta que para el cumplimiento de una educación adecuada es necesario que se enfoque en cada una de las fases y etapas de desarrollo en que se encuentra el niño, pues éstas determinarán cuales son sus intereses primordiales y, sobre esta base, el docente podrá obtener mejores resultados en el aprendizaje.

¹⁶ Francisco Larroyo, *La ciencia de la educación*, p. 142.

"El rol del profesor consiste en garantizar que, en el contexto escolar, el aprendizaje sea continuo y evolutivo en sí mismo, y abarque más factores que los puramente intelectuales. Los aspectos emocionales, sociales, físicos, estéticos y morales se combinan con los intelectuales para crear una construcción total de aprendizaje".¹⁷

¹⁷ Moyles, op. cit. p. 45.

CAPITULO III

3.1 EL JUEGO Y LAS ETAPAS DE DESARROLLO

Para Piaget existen tres clases de juego que se van interrelacionando con el proceso evolutivo; establece que el juego es un proceso en donde el sujeto asimila las cosas a su propia actividad o a los esquemas que posee, y en donde la acomodación no tiene como fin el servir a las necesidades del exterior, ya que ésta, según este autor, se ejecuta por placer.

El juego, al igual que la imitación y como complemento de ésta, pasa también por varios momentos o estadios en función del desarrollo de la inteligencia sensorio-motora; sin embargo, para Piaget no coinciden sino hasta el momento caracterizado por la representación.

Piaget afirma que el juego como paso o período previo a las conductas inteligentes no es estático ni homogéneo, y que su evolución está en función del desarrollo de la inteligencia. Así establece una clasificación de los juegos de los niños a partir de la aparición del lenguaje; para él la clasificación de los juegos debe estar en función de las estructuras mentales que los caracterizan y estos son:

1. Los juegos de ejercicio.
2. Los juegos simbólicos
3. Los juegos reglados.

Los juegos de ejercicio

Aparece prácticamente después del nacimiento y se extiende hasta el segundo año de vida, cuando el niño adquiere cierto control sobre sus movimientos y aprende a relacionar sus gestos y percepciones con los efectos de los mismos.

En esta primera etapa, el juego consiste fundamentalmente en repetir y variar distintos movimientos. El placer del juego se deriva del dominio incipiente de las habilidades motrices y de experimentación sensorial.

Esta clase de juego cumple un destacado papel en el desarrollo de las capacidades motrices.

La repetición de actos como apretar botones en un tablero, oscilar la cabeza de lado a lado, mover sonajeros, aventar pequeñas pelotas, sacar y meter argollas u objetos en caja etc., tiene la función de producir un efecto placentero.

Estos juegos tienen que ver con el ejercicio sensomotor en donde el niño sólo responde a los estímulos por sus colores vivos, formas sencillas y texturas suaves.

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.

Juego simbólico

El juego simbólico va a aparecer en el periodo preoperacional, y "se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo a sus necesidades".¹⁸

En esta etapa el niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos. Por ejemplo simula que unas canicas son caramelos y se los ofrece a un muñeco.

¹⁸, J. Delval, *El juego en el desarrollo humano*, p. 291.

Al dejar de ser bebé, su desarrollo motor se amplía; se acompaña de imágenes mentales que propician desempeños de mayor elaboración y conciencia, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Con la aparición del símbolo y la consecuente representación de objetos ausentes, el niño ingresa a una clase de juego que evidencia su evolución.

En su etapa inicial el juego simbólico es una expresión egocéntrica, en la que se establecen las bases para la adquisición del lenguaje.

El juego simbólico, sea cual fuere su temática, siempre está ligado a elementos de la realidad.

"Su función reside en la satisfacción del yo, sin limitaciones ni sanciones, por la transformación de lo real en función de sus deseos: el niño que juega con un muñeco rehace su vida, pero corrigiéndola según sus ideas, revive todos sus placeres o todos sus conflictos, pero resolviéndolos y, sobre todo, compensa y completa la realidad gracias a la ficción.

Lejos de someterse a la realidad, pues, el niño asimila un universo deformado por el, lo cual naturalmente asegura el éxito de la asimilación".¹⁹

El juego simbólico es el resultado de un proceso de desarrollo que se inicia a partir de la imitación y el juego de ejercicio. Este camino evolutivo se abre paso a través de las acciones, relaciones e interpretaciones que proceden de la asimilación de imágenes y esquemas simbólicos. Este tipo de juego es el que se encuentra presente en los niños preescolares.

¹⁹ José LL. Díaz Vega, op. cit. p. 110.

Durante el juego simbólico el niño imita predominantemente, sobre todo, los roles de los adultos, le gusta jugar "como que es" la mamá, el papá, la maestra, y curiosamente hasta el rol del hermano mayor o menor".

El juego reglado

Se inicia en la edad escolar. En este estadio, el niño comienza a comprender los conceptos de competencia y cooperación. Su capacidad reflexiva ha aumentado y lo demuestra en la asimilación y el respeto a ciertas reglas o limitaciones.

Estos juegos tienen lugar a partir de los juegos simbólicos y se caracterizan por la organización colectiva de las actividades lúdicas que llevan al establecimiento de determinadas disposiciones que deben respetarse para que el juego pueda llevarse a cabo, en una situación que implica la existencia de relaciones sociales o interindividuales.

Para llegar a este nivel, el niño debió haber evolucionado en su pensamiento en dirección a las operaciones lógico-abstractas, paso del juego paralelo al juego colectivo, lo que manifiesta la descentralización de su concepto egocéntrico, para dar lugar a ser un sujeto socializador.

En esta etapa el niño se inclina por juegos más elaborados, como los juegos de estrategias, que permiten la exposición y el enfrentamiento de sus capacidades; por ejemplo, el ajedrez, el turista, etc. Estos juegos son más formales y constituyen acontecimientos ligados, que están más sujetos a reglas que a los incidentes del juego espontáneo.

3.2 LA FUNCION DEL JUEGO EN EDUCACIÓN.

El juego es el medio natural que tiene el niño para desarrollarse, sociabilizar y divertirse. De ahí que sus formas y objetivos sean tan similares en todas las diferentes culturas.

" El juego es la escuela de la vida del niño, lo educa espiritualmente y físicamente; su importancia es enorme para la formación del carácter y la comprensión del mundo del hombre futuro".²⁰

Con lo anterior podemos decir que el juego es al niño, como el trabajo lo es al hombre, ya que así como el hombre se realiza por medio de su trabajo, el niño se engrandece por sus logros lúdicos, ya que el juego posibilita la apropiación del mundo real y concreto y reafirma su personalidad. El juego es sin duda una actividad propia de los seres humanos, cualquiera que sea su cultura, edad o sexo.

El juego ha suscitado un sinnúmero de investigaciones, porque se le atribuyen funciones socializadoras, reafirmadoras, enriquecedoras, cognoscitivas y de asimilación, así como reflexión mental y despliegue de destrezas físicas. Permite en el niño el reconocimiento de su cuerpo y de sus capacidades intelectuales, afectivas y sociales, lo cual ayuda a la reafirmación de su yo porque se apropia, a través del juego, del mundo y de los objetos, así como de la conquista paulatina de su voluntad.

El juego por todas sus características, es un elemento metodológico de gran importancia educativa, ya que al experimentar éste, los niños pueden descubrir una nueva dimensión.

²⁰ Petrova, citado por: Vigotski. *Imaginación y creación de la edad infantil.* p. 61.

Como una ~~interacción~~ ~~acción~~ al ~~largo~~ ~~terminar~~ el niño ~~comunicar~~ sus sentimientos, emociones, ~~favorece~~ su desarrollo en forma completa y orgánica una ~~forma~~ ~~completa~~.

El juego en el interior de una institución educativa tiene diferentes finalidades: tales como: aprender, informar, comunicar, pero ~~desarrolladamente~~ se ha dividido en función ~~objetivos~~ que es la "formativa". En la escuela tradicional se ha limitado al mundo como lo ~~ser~~ ~~activo~~ a quien se le puede ~~ver~~ ~~de~~ ~~afuera~~ ~~del~~ ~~aula~~ ~~de~~ ~~normas~~ ~~estables~~ el ~~contexto~~ de la vida cotidiana, en un lugar ~~de~~ ~~estabilidad~~ ~~y~~ ~~calidez~~.

Actualmente un ~~modelo~~ ~~de~~ ~~nuevas~~ ~~concepciones~~ en educación es la cual al niño se le ~~concede~~ ~~en~~ ~~forma~~ ~~integral~~ ~~identificar~~ ~~y~~ ~~utilizar~~ ~~porque~~ se le permite que participe ~~activamente~~ en la construcción de su conocimiento como consecuencia de ~~su~~ ~~actividad~~ ~~de~~ ~~su~~ ~~propio~~ ~~que~~ es necesario ~~hacer~~ ~~uno~~ ~~también~~ a ~~se~~ ~~la~~ ~~actividad~~ ~~de~~ ~~su~~ ~~propia~~ ~~historia~~ ~~que~~ ~~tiene~~ ~~intereses~~ ~~necesidades~~ ~~y~~ ~~deseos~~ ~~del~~ ~~niño~~ ~~de~~ ~~expresar~~ ante todo el juego es uno de los elementos que ~~ofrece~~ ~~al~~ ~~niño~~ ~~durante~~ ~~su~~ ~~libertad~~ y al mismo tiempo favorece el desarrollo de la libertad.

1.1. Finalidades que proporciona el juego al niño

El niño ~~trabaja~~ ~~de~~ ~~su~~ ~~desarrollo~~ ~~de~~ ~~incrementando~~ ~~sus~~ ~~posibilidades~~ ~~de~~ ~~acción~~ ~~del~~ ~~afuera~~ ~~por~~ ~~su~~ ~~curiosidad~~ ~~de~~ ~~manipulando~~ ~~explorando~~ ~~de~~ ~~investigando~~ ~~y~~ ~~organizando~~ ~~de~~ ~~se~~ ~~desarrolla~~ ~~en~~ ~~el~~ ~~terreno~~ ~~afectivo~~ ~~físico~~ ~~intelectual~~ ~~y~~ ~~social~~.

El niño a través de los juegos desarrolla:

- La capacidad de análisis / de síntesis.
- La ~~habilidad~~ ~~de~~ ~~línea~~.
- La ~~habilidad~~ ~~de~~ ~~observación~~ ~~y~~ ~~de~~ ~~memoria~~ ~~visual~~.

- Logra un conocimiento de sí mismo y del mundo que lo rodea.
- Desarrolla la imaginación y la creatividad
- Engrandese su comunicación y su forma de expresión
- Desarrolla el pensamiento
- Aumenta su capacidad de reflexión
- Potencia la concentración y la atención
- Facilita la aparición del lenguaje

Todos estos beneficios son desarrollados por medio de la práctica del juego. Es por ello que es importante que el juego sea considerado como un elemento básico en la educación, la práctica y la manera de fomentarlo se encuentra a cargo de los padres y los docentes; en los puntos siguientes se tratará el papel de la escuela y de la familia en el juego.

CAPITULO IV

4.1 CARACTERISTICAS DEL JUEGO EDUCATIVO.

Se puede definir al juego educativo de la siguiente manera: "aquellos esquemas o instrumentos que forman parte integrante del programa de actividades escolares para proporcionar a los alumnos la práctica en el dominio o en la retención de ciertos hechos o habilidades".²¹

Los juegos educativos son realizados comúnmente por los niños, sólo que cuentan con una variación, a su valor recreativo se le añade un contenido o una posibilidad específica aprovechable en términos didácticos. Con este contenido se pretende que los niños adquieran o refuercen algún contenido educativo, el cual puede variar de acuerdo con el objetivo que se tenga propuesto.

Los juegos educativos permiten al niño cumplir con la necesidad de aprender a conocerse y descubrirse al actuar libremente, adquirir el control de sus movimientos y probarse; actividades que le permiten desarrollar su inteligencia y ampliar los conocimientos de su entorno.

Es necesario que las actividades de los juegos sean ricas y variadas en cuanto que los niños tienen necesidad de gozar de las situaciones y problemas del movimiento en una gran variedad de direcciones.

Estos juegos no constituyen más que una de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos, pero tienen por finalidad principal ofrecer al niño objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos, y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño.

²¹ L. Rivlin Harri, *Enciclopedia de la educación moderna*, Ed. Losada, Buenos Aires 1956. p. 113.

Suelen realizarse en las condiciones ordinarias de la vida escolar y familiar; el material que se le proporciona al niño tanto en la escuela como en la casa siempre que sea posible, debe ser un material ligero, poco voluminoso y sencillo; debe ordenarse con facilidad, preferentemente debe ser atractivo por el diseño y los colores elegidos.

"Los juegos educativos varían con arreglo a su destino y principalmente:

1. Por las funciones y los conocimientos con los que se relacionan.
2. Por la edad de los niños
3. Por su destino a ocupaciones individuales, de pequeños o de grandes grupos.
4. Por la técnica de ejecución y de corrección."²²

Estos juegos no enseñan las nociones sensoriomotrices; no dan la solución a los comportamientos intelectuales que se van dando en la vida cotidiana. Estos irán siempre precedidos de la experiencia verdadera, espontánea y natural; irán acompañados y luego seguidos de actividades dirigidas a las cosas reales, practicadas dentro del medio ambiente del niño.

Los juegos educativos son de gran importancia en el aula, ya que constituyen un valioso instrumento para los maestros, en forma tal que éste los aprovecha para propiciar o reforzar determinados aprendizajes, debido a que la mayoría de ellos se realiza con un fin cognoscitivo.

A través de los juegos educativos se logran en el niño los siguientes objetivos.

²² Declory O. *El juego educativo*, Ed. Morata, p. 33.

En el área cognoscitiva:

- Mantener su atención durante el tiempo que dure el juego
- Mostrar fluidez al expresarse ante un grupo
- Desarrollar su sentido de observación
- Estimular su inteligencia
- Ejercitar su memoria
- Lograr un mejor desarrollo de sus sentidos (olfato, gusto, tacto y auditivo)
- Estimula su creatividad
- Desarrolla su ingenio.

En el área motriz:

- Aprende a coordinar sus movimientos de manos y dedos
- Logra coordinar sus movimientos motrices gruesas

En el área emocional-social:

- Adquiere seguridad en si mismo y ante un grupo
- Se propicia en el la cooperación.

Como se puede ver los niños pueden lograr diversos objetivos a través del juego educativo, ya que éste, por cada una de sus características, permite al niño el logro de un nuevo conocimiento; pero es importante mencionar que el ambiente en el que el niño desempeña sus actividades es otro factor para que el pequeño logre un aprendizaje significativo.

Dentro de este ambiente podemos mencionar que los niños necesitan espacios que estén dispuestos y equipados, de tal modo que fomenten el aprendizaje activo (que existan materiales que el niño pueda explorar, transformar y combinar),

necesitan espacio para usar materiales, explorar, crear y resolver problemas; espacio para desenvolverse, moverse alrededor, hablar libremente acerca de lo que están haciendo; espacio para trabajar solo y con otros; espacio para guardar sus pertenencias y exhibir sus inventos; y espacio para que los adultos se unan a ellos en apoyo de sus intenciones e intereses.

Cada uno de estos espacios deben ser agradables y ordenados así el niño aprende y esta consiente que debe cuidar y acomodar los materiales con los que trabajó. De esta manera el niño adquiere la responsabilidad de mantener en orden cada uno de sus espacios.

4.2 EL JUGUETE EDUCATIVO

Es a partir de estas últimas décadas cuando al juguete se le ha reconocido su valor educativo, ya que durante mucho tiempo solo fue considerado como un recurso para que el niño se ocupara de otras cosas que no fueran travesuras o hacer ruido.

Generalmente los juguetes educan por medio de su interacción, solo que entre estos se encuentran los juguetes educativos, los cuales se caracterizan por su orientación didáctica y fundamentación pedagógica, pretendiendo por medio de ello el establecimiento de habilidades y destrezas intelectuales y psicomotoras.

El juguete educativo conlleva un propósito definido y contribuyente al desarrollo del niño; en los otros juguetes el aprendizaje es una consecuencia de las libres y espontáneas formas de interacción.

"Quillith (1974) [...] Un juguete educativo debe provocar algún efecto observable en la conducta del sujeto que lo emplea; por lo que solo deberían ser considerados como tales aquellos valorados en su influencia, descartando los que han sido sobreestimados por su apariencia y relación con aspectos académico – intelectuales".²³

Así podemos decir que el juguete educativo, como se menciona anteriormente debe contar con ciertas características, para lograr en los niños determinados aprendizajes, a través de que el niño se encuentre en contacto con estos.

²³ Díaz Vega Jose L, op. cit. p. 193.

4.3 PROPUESTA PEDAGÓGICA.

La propuesta del presente trabajo consiste en establecer al juego como un modelo operacional, flexible que apoye la educación de los niños entre 0 y 6 años de edad.

He venido exponiendo la importancia que tiene el juego en el niño. Los niños entre 0 y 6 años están en una edad fundamental, a partir de la cual construirán las futuras experiencias.

El impacto que tienen las experiencias durante los primeros años de vida en el desarrollo, enfatiza la importancia de un ambiente sano y estimulante para el desarrollo armónico del niño y en especial de su cerebro.

Por ello sería importante que la enseñanza que se les da a los niños parta de sus intereses y de su curiosidad, estimulando las experiencias previas y construyendo sobre ellas.

Los niños pequeños podrían aprender un currículo básico y una manera de aprenderlo es por medio de la experimentación y la manipulación de objetos, lo que se da principalmente a través del juego. El juego es una actividad natural para el niño, les ayuda a aprender habilidades sociales, promueve su desarrollo emocional y le permite ejercitar su creatividad. También le permite comprender símbolos al darse cuenta que las palabras corresponden a cosas y que lo que queremos se puede expresar por medio del lenguaje.

El juego es académico y es el camino que lo lleva al aprendizaje, sitúa lo aprendido en un contexto real de su mundo. Se debe iniciar la enseñanza del niño en donde éste se encuentre, ya que sabemos que llega a la escuela con un bagaje de conocimientos y experiencias, la educación forzada, sin elecciones

libres no le permite al niño aprender a tener responsabilidad por sus decisiones. El juego le ayuda a investigar y revivir su ambiente.

En una gran mayoría de las escuelas de educación preescolar, el maestro es quien prepara y dirige los ejercicios; el repaso tiene un papel fundamental; repaso entendido como repetición exacta y minuciosa de lo que el maestro acaba de enseñar. Después de haber explicado la lección, el maestro invita a los niños a levantarse y a repetir, siguiendo el mismo orden, todo lo que ha dicho el maestro.

Es así como nos encontramos con un sistema de educación tradicional en donde el objetivo que se persigue no es otro que el de ordenar, ajustar y regular la inteligencia de los niños, ayudarlos a disponer de sus posibilidades. El niño debe acostumbrarse a observar determinadas normas estrictas que le impiden librarse a su espontaneidad y sus deseos.

En este sistema de educación el papel fundamental se le concede al maestro y el niño pasa a un segundo término; es por ello que la propuesta que se hace es que la educación que se le da a los niños esté centrada en ellos, que los niños sean el primer elemento para impartir un método de enseñanza activa.

Esta enseñanza activa implica experiencias directas e inmediatas y un significado que se deriva de ellas por medio de la reflexión; los niños construyen un conocimiento que los ayuda a encontrarle sentido a su mundo.

En esta enseñanza activa, los niños actúan por su deseo innato de explorar; plantean preguntas y exigen respuestas acerca de las personas, materiales, sucesos e ideas que motivan su curiosidad.

Podría llevarse a cabo una educación más dinámica e integral en la enseñanza preescolar, utilizando el juego para que ésta se logre. No solamente abarcando

contenidos en la escuela, sino también integrando a ésta, de alguna manera, el contexto familiar.

Mi propuesta se encaminaría a que se le dé al juego la importancia que requiere en la educación infantil.

Que el personal directivo de las instituciones que se dedican a la enseñanza infantil brinden el apoyo necesario para que los docentes que deseen utilizar al juego como una herramienta y mejorar el aprendizaje, no tengan ninguna barrera al querer hacer uso del mismo para la explicación de algún tema o algún objetivo de aprendizaje en el niño.

Los directivos deberían hacer conciencia de que existen demandas de cambios en la educación y estos cambios deben ir adecuados a los requerimientos de la sociedad actual. Hay que considerar que un cambio siempre se da para mejorar.

Hoy en día en el nivel inicial, el juego es la actividad privilegiada de los niños, debido a esto sería importante que se uniera la espontaneidad del juego infantil con el aprendizaje.

Al unir estos el docente tendría una participación activa. El papel pasivo que se le asigna hasta ahora, deberá cambiar y transformarse en el de un participante activo. Hay que tomar en cuenta que jugar no implica que el docente pierda el rol específico de su actividad como enseñante ni tampoco deberá perder el control de su grupo, sino compartir la autoridad tomando en cuenta el interés del grupo, así como posibles inquietudes de cada alumno.

CONCLUSIONES

Una vez realizada la conformación de este trabajo puedo concluir que el juego constituye la necesidad primordial del niño, pues través de éste adquieren un aprendizaje significativo y son capaces de ir teniendo confianza en sí mismos.

Desafortunadamente muchos padres de familia y docentes consideran que el juego es un pasatiempo que no deja nada en el niño. Para los padres es importante que cumpla con tareas u obligaciones de la escuela y el jugar lo consideran como pérdida de tiempo. Sin embargo, como lo menciona Piaget, "El juego es considerado como un aspecto del desarrollo intelectual".

Existe en los niños un anhelo por aprender, por lo que se deben encontrar las maneras de fortalecer esa disposición, ayudándolo a confrontar sus creencias y permitiéndole buscar las causas y los efectos de las cosas.

Así pues, a través del juego, los niños pueden experimentar y adquirir nuevas experiencias que están relacionadas a los nuevos aprendizajes y a su vez cómo estas experiencias reales sirven para organizar conceptos de cómo funciona el mundo.

Al jugar los niños son libres y aprenden cosas nuevas. Dentro de esta libertad no existe una presión o tensión por realizar su juego, ya que los adultos no interfieren en los desafíos lúdicos y no son castigados por cometer ciertos errores.

Cuando el niño juega el adulto no tiene que dirigir las reglas del juego, ya que de esta manera el niño disfruta y logra un aprendizaje significativo en lugar de estar sentado en una mesa y silla tratando de aprender o memorizar algún conocimiento.

Cuando el niño juega puede estar haciéndolo sin depender del adulto, él mismo propone, hace sus reglas e inclusive asigna o elige roles; además, aprende a planear, crear y organizar.

Se debe tomar la determinación que el adulto sea una persona que va a dirigir las instrucciones y que comprenda que el jugar no es sólo divertirse, sino que es una forma de que el niño aprenda sin presión.

Cuando los niños juegan no están presionados con metas particulares que tengan un fin, sus metas pueden ser cambiadas en cualquier momento; en el juego ellos experimentan y tienen más flexibilidad en sus pensamientos al resolver sus problemas.

El juego permite al niño aprender por medio de la curiosidad, inventado, los niños ponen más atención y se incrementa su interés hacia aquello que están realizando, se les provee la oportunidad de practicar nuevos conocimientos, de adquirir habilidades físicas y también de aprender a socializarse.

Por último, debo decir que por medio del juego el aprendizaje infantil puede ser conceptualizado de manera diferente, dejando de lado aspectos como el hecho de que el niño sea únicamente receptor y memorizador de conocimientos. En el aprendizaje de los niños se debe poner mayor énfasis en despertar en el niño su interés en el hallazgo del conocimiento y en la búsqueda de aprendizajes nuevos.

En la búsqueda de estos nuevos aprendizajes se encuentra la labor del pedagogo, ya que su papel es el entender la edad y la etapa por la que pasa el niño, y en base a esto programa y elabora planes adecuados a las necesidades de los niños, para con esto lograr la adquisición de un aprendizaje más significativo.

BIBLIOGRAFÍA

- ABERASTURI, Arminda . *El niño y sus juguetes*. Buenos aires. Kapelusz. 1995
- BORJA, Sole María de. *El juego infantil*. Ed. Oikos - tau. España. 1980.
- DIAZ, Vega J.L. *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México. Trillas, 1997
- ERICKSON, Piaget y Sears. *Tres teorías del desarrollo del niño*. Edit. Amorrortu. Buenos Aires Argentina, 1985.
- CHATEAU, Jean. *Psicología de los juegos infantiles*. Ed. Kapelusz, México, 1958
- DECLORY, Ovide. *El juego educativo, iniciación a la actividad intelectual y motriz*. 2ª edición. Madrid. Morata, 1986
- DELVAL, J. *El juego en el desarrollo humano*. México. Pax México, 1996.
- ELKONIN, Daniil. *Psicología del juego*. Tr. Del rudo por v. Uribes. Madrid. Rio, 1986
- GARBARRO, Bayle. *El juguete en la vida del niño*. Ed. Miguel Arimany. 2ª edición Barcelona.
- MAIER Henry *Tres teorías sobre el desarrollo del niño*. ,Madri Alianza, 1998.
- HILDEGARD, Hetzer. *El juego y los juguetes*. Ed. Kapelusz.

HOHMANN, Mary. *La educación de los niños pequeños en acción*. Manual para los profesionales de la educación infantil. México. Trillas , 1999.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Tr. Imaz. Madrid. Alianza, 1972.

MUJINA. *Psicología de la edad preescolar*. México. Pablo del Río. 1995.

NEWMAN, Barbara y Phillip. *Desarrollo del niño*. México. Limusa, 1985.

PIAGET, Jean y otros. *Juego y desarrollo*. México. Grijalbo, 1982.

PIAGET, Jean. *Seis estudios de psicología*. España. Amorroutu, 1995

RODRÍGUEZ, Estrada. Mauro. *Creatividad en los juegos y juguetes*. 2ª ed. México, Pax México, 1995.

SARLE, Patricia. *Juego y aprendizaje escolar*. Los rasgos del juego en educación infantil. México. Novedades Educativas. 2000

YELON, Stephen. *La psicología en el aula*. Tr. A teacher's word. México. Trillas, 1991.

ZAPATA, Oscar. *Aprender jugando en la escuela primaria*. 2ª ed. México. Pax 1995.

ZAPATA, Oscar. *Juego y aprendizaje escolar. Perspectiva psicogenética*. México. Pax México, 1995.

BIBLIOGRAFÍA DE APOYO

BEARD M. Ruth. *Psicología evolutiva de Piaget*. Buenos Aires Argentina, Edit. Kapelusz 1971.

CANEQUE, Hilda. *Juego y vida. La conducta lúdica en el niño y el adulto*. Buenos Aires. El ateneo, 1996.

CRATTY, Bryant J. *Juegos didácticos activos*. Tr. Espinoza de los monteros. México. Pax.México, 1992.

HARRI, L. Rivlin. *Enciclopedia de la educación moderna*. Ed. Losada . Buenos Aires 1956.

GARCIA, Sicilia y otros. *Psicología evolutiva y educación preescolar*. México. Santillana, 1992.

JARA, Farjeat Susana. *Juegos educativos en el nivel preescolar*. Ed. S.E.P. México, 1984.

LUZURIAGA Lorenzo. *Diccionario de pedagogía*. 2ª edición. Losada.

MOYLES, Janet. *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid. Morata, 1990.

MOOR, Paul. *El juego en la educación*. Barcelona. Herder, 1972.

SÁNCHEZ Cerezo Sergio. *Diccionario de las ciencias de la educación*. Ed. Santillana.