

Universidad de Sotavento A.C.



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA COADYUVAR LA LABOR
EDUCATIVA EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE”**

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

MANUELA DEL CARMEN VERA MORALES

ASESOR DE TESIS:

LIC. ROSA ALAMILLA PÉREZ

Villahermosa Tabasco 2012.



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.

ÍNDICE

I.- Dedicatoria

II.- Introducción

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

	PAG.
1.1.-Planteamiento del problema.....	9
1.2.-Delimitacion del tema.....	10
1.3.-Justificacion.....	11
1.4.-Objetivo general.....	13
1.4.1.-Objetivos específicos.....	13
1.5.- Hipótesis.....	14
1.5.1.- Variables independientes.....	14
1.5.2.- Variables dependientes.....	14

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1- Antecedentes del juego.....	16
2.1.1.-El juego de los animales.....	17
2.1.2.- ¿Por qué juega el niño?.....	18
2.1.3.- El profesor y el juego.....	20
2.2.- El juego como desarrollo y aprendizaje en la educación preescolar.....	25
2.3.- Perfil del alumno del 3º de preescolar.....	31
2.4.- El papel de la educadora para facilitar el aprendizaje a través del juego.....	34
2.5.- Teoría sociológica del juego en la educación.....	43
2.6.- Teoría cognoscitivas del juego en la educación.....	54

2.6.1.- El juego en el periodo sensorio- motor.....	57
2.6.2.- Clasificación de los juegos.....	59
2.7.- El papel del juego en el desarrollo del niño, según Vigostki.....	65
2.7.1.- Acción y significado del juego.....	68
2.7.2.- Separación de acción y significado	70
2.7.3.- Juego, pensamiento y lenguaje. Gerone Bruner.....	71
2.8.- Teoría psicoanalítica del juego en la educación.....	74
2.8.1.- Juego y actualización H.E. Erikson.....	74
2.8.2 ¿Qué es el juego infantil? C. Garvey.....	75

CAPITULO III

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1.- Tipo de investigación.....	79
3.2.- Diseño de la investigación	79
3.3.-Poblacion y Muestra	80
3.4.- Instrumentos para la investigación de campo.....	80
3.4.1.- El cuestionario.....	81
3.4.2.- La entrevista.....	84
3.4.3.- Observación.....	85

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERACCION DE LOS DATOS

4.1.-Propuesta de solución al problema.....	88
4.2.-Conclusión.....	89
Bibliografía.....	90
Anexos.....	91

DEDICATORIA

A dios

Por la familia que me ha regalado,
Por no dejar que me diera por vencida
En momentos difíciles, y por todas las
Bendiciones que me ha dado.

A mis padres

Porque gracias a su apoyo, confianza y esfuerzo
He llegado a realizar una de mis más grandes metas;
La cual constituye la herencia más valiosa Pudiera
Recibir, y este logro es de ustedes, los amo papas
gracias.

A mi esposo

Porque en la vida se dan pocas oportunidades
Para salir adelante y contar con un ser que
Nos induzca y enseñe que no debemos darnos
Por vencidos para lograr nuestras metas e ideales.
Dios me ha dado la suerte de tenerte y la oportunidad
De contar contigo y compartir mis fracasos triunfos,
Tristezas y alegrías. Infinitamente te agradezco
Todo el apoyo que me has brindado para subir este escalón
Que será el inicio de mi profesión.
Con todo mi amor gracias.

A mi hermano

Porque ha compartido conmigo este esfuerzo
De terminar mis estudios, que también es tu yo
Te quiero mucho.

A mis familiares

Por su apoyo incondicional, para que yo
Terminara mis estudios, por sus consejos,
Y confianza depositada en mí. Gracias

A mis comadres

En la vida se llama amigas a aquellas
Personas que comparten contigo grandes
Momentos de felicidad, tristeza, esfuerzos,
Triunfos entre otras cosas, y ustedes han
Sido más que eso, han sido como mis hermanas,
Gracias por su apoyo porque asieron que estos años
Fueran fáciles estando fuera de mi hogar y por esos
Momentos tan hermosos que pasamos juntas y les
Llevare en mi corazón siempre.
Las quiero mucho comadres.

A mi maestra

Gracias a usted mi maestra por la enseñanza,
Paciencia, disponibilidad y cariño para lograr
Mi objetivo, mi tesis profesional, porque sin la
Ayuda de usted no hubiera sido tan fácil y posible
Concluir este trabajo, con mucho cariño, admiración
Y respeto. Gracias maestra Rosa Alamilla Pérez

A mi universidad

A nuestra querida escuela, mi profundo agradecimiento
Por permitirme adquirir y desarrollar mis conocimientos
Y aprendizajes. Gracias

INTRODUCCIÓN

El juego es un fenómeno multifacético de la vida infantil. La utilización del juego como un medio de educación puede resultar exitosa si se tiene en cuenta que es la actividad propia del niño, y que la independencia en el es necesario conservarla y estimularla.

Los niños quieren participar en la vida de los adultos, parecerse a ellos, lo que deviene uno de los estímulos del juego. No podemos pasar por alto el hecho real de que en algunos círculos infantiles los niños juegan poco. Este fenómeno todavía ocurre lamentablemente, a pesar de que en los libros de texto y manuales de pedagogía y psicología se analiza de un modo detallado el juego como actividad rectora en la edad preescolar.

Durante años se ha llevado a cabo el desarrollo uniforme de la actividad lúdica de los preescolares y la observación selectiva de la conducta de los niños en el juego.

El programa de educación preescolar comprende requisitos que garantizan el desarrollo de las relaciones entre los niños sobre la base de la comprensión y la ayuda mutua. Las cualidades de las relaciones colectivas no se forman en los niños de inmediato, así como tampoco por si solas. Las investigaciones confirman que la formación de estas interrelaciones depende de la medida en que cada niño tenga desarrollada la capacidad de plantearse un objetivo en el juego y terminarlo. Solo dándole sistemáticamente a la actividad del niño una dirección con una orientación hacia un objetivo, enseñándolo a concentrarse en el juego, tomando en consideración sus intereses iniciales y dirigiendo el desarrollo de su imaginación, se puede crear una base sólida para consolidar la amistad y la educación de las cualidades del colectivismo.

La educadora logro organizar un desarrollo interesante del juego luego de realizar un ulterior trabajo en este grupo de niños.

Es por ello que en el primer capítulo planteo el problema el juego como estrategia de aprendizaje para coadyuvar la labor educativa, delimitación del tema, justificación, objetivos general, objetivos específicos, hipótesis, y variables.

En el segundó capítulo se aborda los antecedentes del juego así como, porque juega el niño, y sus desarrollos y la importancia del porque es necesario el juego como estrategia de aprendizaje.

En el tercer capítulo se señala los métodos que se utilizaron para desarrollar el problema.

Y en el último capítulo se plantean las propuestas, así como conclusiones y anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

CAPÍTULO I

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación infantil debe ser un instrumento que, unido a su nutrición y salud, asegure las bases de todo buen desarrollo posterior de la persona.

La calidad de las experiencias en relación con otros niños y con adultos que pueda ofrecer al niño, será fortalecida si se toma en cuenta las propias capacidades infantiles y se alienta sus posibilidades de proyectar sus movimientos, intenciones, inteligencia y afectos para modificar su propio entorno ya sea familiar o educativo.

Es por ello que la educación preescolar es la más importante ya que a través de ella los niños se desarrollan más al implementar estrategias de aprendizaje, pues la educación preescolar es la más importante en el desarrollo de los infantes y es aquí donde los docentes deben de estar más capacitados para dar una buena educación a los educandos, la realidad latente es que la educación preescolar no está siendo la primordial y los docentes a cargo están decayendo en esmero de su labor al no contar con las estrategias adecuadas para impartir sus clases.

Es por ello que se realizara el siguiente trabajo de investigación

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA COADYUVAR LA LABOR EDUCATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE, EN EL 3º DE EDUCACION PREESCOLAR”

1.2.- DELIMITACION DEL TEMA

El propósito del juego infantil es que cumple la función didáctica de conectar al niño en la sociedad, por medio de acciones que imitan de la vida cotidiana de los adultos y coadyuvan a que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea de manera libre para que el niño adquiriera los conocimientos de manera más amena; por tal motivo se pretende realizar la siguiente investigación con el tema:

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA COADYUVAR LA LABOR EDUCATIVA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE, EN EL 3º DE EDUCACIÓN PREESCOLAR, DEL JARDÍN DE NIÑOS: JUSTO SIERRA MENDEZ, C.C.T. 27DJN0124W, UBICADO EN JONUTA, TABASCO”

1.3 JUSTIFICACIÓN

El trabajo se realiza con la finalidad de que los maestros de educación preescolar tomen en cuenta a los juegos didácticos, para que retroalimenten los conocimientos de los niños en el tercer año de educación preescolar: esto se hará más amena y armónica, dándole con ello confianza y la comunicación, además de recibir las sugerencias de los niños para llegar a buen término en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El tiempo que se dedique al juego, es por lo consiguiente el aprendizaje de muchas cosas importantes, el juego es uno de los principales vehículos por los cuales el niño adquiere interés que le ayudaran a convertirse en un adulto con personalidad y lleno de recursos.

Por lo tanto el juego es tan sustancial para el niño como dormir, tanto más que comer; un niño que no quiere jugar o por lo menos no lo suficiente, puede ser que algo anda mal en su interior, ya que no podemos pensar en un niño que no le guste jugar.

Es por eso que el juego no es una simple distracción que llena al tiempo libre del niño, más bien es una actividad indispensable de su desarrollo.

Por lo tanto las actividades lúdicas del niño, van de la mano con los aspectos de adquisición y asimilación del conocimiento, tal como lo señala Piaget en los estudios del desarrollo y saber humano.

Educar al niño no debe verse como un oficio, ni algo que puede atenderse a un programa específico de acción.

La educadora debe partir de la premisa que educarlo pueda ser realizada a través del juego.

La educadora debe tomar en cuenta que el niño ve su juego desde un punto distinto al suyo, ya que la escala de apreciación es diferentes de ambos: un ejemplo sencillo y claro es el siguiente: para la educadora una mesa en su casa, es un lugar para disponer a comer, para el niño es algo más que eso, es el sitio ideal bajo el cual puede jugar a la casita o construir su refugio etc.

Ante todo la educadora debe recordar que por medio del juego, en el niño se fomenta la convivencia y la comunicación entre ellos, estrechándose cada vez más los lazos afectivos.

Y puesto que el juego desempeña un papel tan necesario en el desarrollo, la educación debe sacar el máximo partido. El niño debe sentir que en la escuela está jugando y a través de este juego podrá aprender una gran cantidad de cosas, ya que no se pueden relegar el juego a los momentos extraescolares o al patio del recreo, sino que tenemos que incorporar el juego al aula.

Por ello la finalidad de este trabajo, es fomentar en el niño mentes que puedan criticar, verificar y no aceptar todo lo que se les ofrezca. Que los niños alcancen un pensamiento racional y una autonomía moral e intelectual, porque esto le permitirá adoptar la perspectiva de adultos con todas las ventajas que ello conlleva.

De ahí la búsqueda de las alternativas para que el juego sea un medio para alcanzar los objetos deseados de acuerdo con los planes y programas de estudio en el tercer año de educación preescolar.

1.4.- OBJETIVO GENERAL

Demostrar que el juego es una estrategia que sirve para coadyuvar la labor educativa de la educadora en el proceso de enseñanza- aprendizaje en el 3º año de educación preescolar.

1.4.1.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Enunciar los juegos educativos que se desarrollaran por áreas para generar un eficaz rendimiento cognitivo, social y efectivo.

Diseñar diversos juegos que propicien un ambiente socializador en el niño.

Incluir los juegos didácticos en trabajo docente para ayudar a los niños de educación preescolar en su aprendizaje.

1.5.- HIPÓTESIS

A mayor conocimiento sobre el juego como estrategia para coadyuvar la labor educativa de la educadora en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en el 3^o año de educación preescolar, mayores resultados se obtendrán en su educación integral.

1.5.1 VARIABLE DEPENDIENTE

Mayores resultados se obtendrán en su educación integral.

1.5.2.- VARIABLE INDEPENDIENTE

Mayor conocimiento sobre el juego como estrategia para coadyuvar la labor educativa de la educadora en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en el 3 año de preescolar.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.-ANTECEDENTES DEL JUEGO

El juego constituye una actividad importante durante un periodo de la vida y generalmente se piensa que para los niños es importante jugar, por lo que hay que darles oportunidades de que lo hagan, en todas las actividades de juego los que las realizan encuentran un placer claro en ejecutarlas y que lo hacen por la satisfacción que les produce.

Los primeros autores que se han ocupado del desarrollo infantil han señalado la presencia del juego aunque se les ha atribuido distintas importancias. Aristóteles hablaba de los juegos y de su utilización desde el punto de vista educativo y desde entonces las opiniones de los distintos autores acerca del valor de juego ha estado muy dividida.

Muchos han sostenido que el juego está muy ligado al desarrollo del niño, pero lo consideraban como un mal inevitable al que debe prestarse la menor atención. Los niños juegan, cosa que no puede evitarse, pero hay que tratar de que lo hagan menos posible. Otros autores, sin embargo han señalado la importancia educativa que tiene el juego y como a través de él se puede conseguir que el niño realice cosas que de otra manera sería difícil que hiciera. Hoy los psicólogos están de acuerdo en atribuir una gran importancia al juego en el desarrollo de niño y sostienen que es una actividad completamente necesaria para un crecimiento sano

2.1.1.- EL JUEGO DE LOS ANIMALES

Los animales juegan considerablemente durante su infancia. Cuanto más avanzado está un animal en la escala biológica mayor es el tiempo que dedica al juego.

Groos (1896) señalaba que los animales que presentan formas complejas de adaptación las consiguen practicándolas a través del juego durante la infancia, cosa que ha sido claramente confirmada por investigaciones posteriores. Según Groos, a través del juego el animal adquiere conductas muy importantes para su supervivencia, que él suponía que están guiadas por el instinto, pero que necesitan practicarse.

Para los animales el juego proporciona medios de exploración y adaptación al ambiente y por ello los animales cuya conducta está muy programada, como las hormigas o las abejas, no manifiestan comportamiento lúdico.

El juego de los animales tiende a ser social y muchos practican actividades de lucha en el juego que se distinguen de la lucha real mediante signos, o "metaseñales" que indica que no se trata de una actividad seria.

Pero los animales juegan, en el hombre el juego alcanza una importancia muy superior. En primer lugar podemos decir que los hombres juegan más y durante más largo tiempo que los animales. Generalmente, los animales en condiciones naturales (los que no viven en cautividad como animales domésticos), dejan de jugar a la edad adulta, con la única excepción de las madres que juegan con sus crías.

Un filósofo holandés, Johan Huizinga, señala que al hombre se le ha denominado durante mucho tiempo “homo sapiens”, pero que dado que no somos tan razonables como nos gustaría creer se le adjunto la denominación de homo faber, aunque muchos animales también fabrican. Por ello propone que sería conveniente añadir la calificación de homo ludens, hombre que juega, ya que este es un aspecto fundamental de su actividad y según él, la cultura brota del juego.

2.1.2.- ¿POR QUÉ JUEGA EL NIÑO?

El juego del “nene” y la actividad seria, manantial de goce sensorial (como chuparse el pulgar o besarse el brazo desnudo) son del mismo orden, de una parte y de la otra, es el goce sensual el que rige el acto.

El juego funcional procede de una necesidad sensual y origina una satisfacción sensual. El nene que tiene necesidad de ejercitar sus cuerdas vocales goza con este ejercicio como cuando tenemos ganas de bostezar, gozamos con el bostezo.

El niño sobre todo en sus primeros años, gusta a menudo de “hacerse el loco” de divertirse pero sabe bien la diferencia entre hacerse el loco y jugar.

El niño que juega al medico se toma tan en serio que no puede admitir burlas, el juego constituye así un mundo aparte, un mundo que ya no tiene más su lugar en el vasto mundo de los adultos: es un universo distinto. No se ven sino los títeres que desfilan sobre la escena, y se ignoran los artistas escondidos entre telones.

Jugar a la madre y a la hija es ejercitarse en el plano de lo imaginario para la realización concreta futura. El mundo del juego es entonces una anticipación del mundo de las ocupaciones serias. Sin duda se nos dirá que el niño no ve tan lejos que el juego no es un adiestramiento. Pero la prueba del juego realiza de hecho un adiestramiento involuntario.

En consecuencia se puede concebir al juego como un rodeo que conduce finalmente a la vida seria, como un proyecto de vida seria que la bosqueja de antemano. Por el juego, el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitaran la actividad adulta.

El juego es un rodeo por lo abstracto: cocinar con piedras es más sencillo que cocinar en la realidad, pero en esa manera de conducirse más sencilla se forma ya la futura cocinera.

El juego se mueve entre pura ficción del sueño y la realidad del trabajo. El juego desempeña pues en el niño el papel que el trabajo desempeña en el adulto, el niño puesto al margen de los trabajos reales y sociales, encuentra ese subtítulo en el juego. De allí la importancia primordial del juego de los niños.

Un niño que no quiere jugar, es un niño cuya personalidad no se afirma, que se contenta con ser pequeño y débil, un ser sin orgullo, un ser sin porvenir.

El juego del niño es un ejercicio como el juego animal, pero en el espíritu del niño que juega es ante todo una prueba de su personalidad y una afirmación de sí.

La historia del juego del niño es, pues, la historia de la personalidad que se despliega y de la voluntad que se conquista poco a poco.

2.1.3.- EL PROFESOR Y EL JUEGO.

El profesor va a ser una parte muy importante en el juego, de ahí que él tenga que ser creativo, pues él va a proyectar y representar un modo de jugar.

Es él quien tiene que crear una atmósfera motivante y divertida en el juego, e incluso para que los niños se sientan más atraídos por el juego él puede ser una participante más. (Ej. Él puede disfrazarse con ellos, maquillarse igual que los niños, cantar con ellos.)

Hay una serie de teorías que quieren explicar el juego psicológicamente. Ahora bien, el juego es la cosa más evidente que existe, pero las explicaciones psicológicas muchas veces no nos explican en qué consiste la esencia del juego, que de esta forma, en cuanto totalidad, queda desfigurado en la exposición psicológica. En esta teoría se hace destacar algo, que ciertamente va unido al juego, pero que no constituye su verdadera esencia, ni su carácter peculiar, o se añade algo de lo cual puede prescindir el juego, sin dejar de ser juego. La explicación teórica del juego tendría que emprender el camino opuesto, tendría que partir de la evidencia del juego y tendría que tratar de explicar cómo es que perdemos esa evidencia, cómo es que no jugamos ya, cómo se puede comprender lo que no es juego y cómo podemos recuperar la evidencia perdida del juego, el paraíso perdido.

Las explicaciones psicológicas no son superfluas, pero no pueden expresar lo esencial. Sólo dicen qué aspecto tiene lo evidente, cuando no se ve su evidencia; que aspecto tiene el juego cuando, por ejemplo, se piensa que el trabajo es lo evidente, lo que todavía no es más que una mera teoría, por más que sea considerado como una realidad por algunos educadores de buena fe, aunque no del todo sinceros.

Precisamente el que trabaja se pregunta por el sentido del trabajo y en su trabajo tiene que tomar nuevos impulsos. Sólo cuando el trabajo se vuelve juego, cuando lo realiza “jugando”, ya no pregunta más. Sin embargo, el que juega, sobre todo los niños, no pregunta por qué, cómo y para qué juega.

Las teorías del juego dicen que todo juego tiene repercusiones; y todo juego supone una situación en la cual nace y de la cual depende la posibilidad de su existencia. Estas repercusiones y condiciones previas no son el juego mismo y no afectan a su esencia. Si que nos muestran, sin embargo, cómo el juego está enmarcado en el conjunto de la vida cultural y de los sentidos. Las explicaciones no captan la esencia del juego, sino el significado que tiene ésta para la vida activa.

La esencia del juego no consiste en la actividad, ni en el fin, ni en un significado que emane de él y que lo desborde. Su esencia está cerrada completamente en él mismo; tiene sentido por sí mismo.

Stern realiza un resumen de las teorías del juego en *Psicología general*, en el cual podemos ver como las divide en teorías del presente, teorías del pasado y teorías del futuro.

Entre las teorías del presente tenemos la explicación que da Herbert Spencer sobre el juego. Spencer considera que el niño juega más y durante un tiempo largo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el educador. Como el hombre se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir afuera, se agarra a lo más cercano, imita las actividades que ve en los otros. Esta teoría hace resaltar una de las condiciones previas del juego, es decir, que tiene que surgir un “excedente” para que surja el juego.

La terapia de restablecimiento de M. Lazarus parte del gran consumo de fuerza que la vida laboral exige del hombre y que hace necesaria la compensación. La recuperación no sólo se puede alcanzar mediante el descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo. Esta teoría está más pensada en el adulto que en niño; para el primero el juego es como un trabajo bajo otras condiciones y en unas circunstancias especiales, sin ser una actividad orientada hacia un fin. En este hecho se encuentra la posibilidad de una compensación mucho más esencial y profunda que la única compensación que se tiene aquí en cuenta y que se deba a un cambio en las metas de la actividad. El efecto compensador puede ser valorado terapéuticamente.

Otras teorías actuales tratan del *contenido del juego*. Basan el juego en el instinto de imitación y consideran que puede compensar los sentimientos de inferioridad. El juego ofrece la posibilidad de hacer reaccionar instintos reprimidos, pero decir que el juego “no es otra cosa que” compensación de los sentimientos de inferioridad, reactivación de lo reprimido, ampliación de la esfera del yo y efecto del instinto de imitación, es confundir la esencia con uno de sus posibles efectos, que destruye la esencia cada vez que aparece.

Entre las teorías del pasado la de Stanley Hall intenta aplicar al juego la ley fundamental de la biogénesis. Según esta ley “en los juegos de los niños vuelven a revivir las formas primitivas del ser humano”; de esta forma, el hombre tiene la posibilidad de “poner en movimiento las aspiraciones originarias adquiridas por herencia pero no adaptadas ya a la cultura del presente y con esto de hacerlas reaccionar de una forma inocua e inofensiva”. De esta forma el juego es valorado solamente por la importancia que juega en la vida activa, pero no según su propio sentido, por el sentido que lleva en sí mismo. Aunque la teoría es correcta, se olvida de lo más importante.

En el juego pueden aparecer nuevamente, si no unos contenidos fijos, sí actitudes anteriores que van cubiertas por una postura más formal que se ha ido adquiriendo. “en este sentido es indudable que todo hombre es más primitivo cuando juega que cuando actúa seriamente” opina William Stern.

La psicología analítica de Jung nos ha recordado nuevamente que el juego podría sacar a la superficie unos contenidos, unas formas y también unos valores primitivos, biogenéticamente anteriores cuya consideración tendría mucha importancia para la vida sana y para la creación de una cultura. Nuevamente se ha indicado algo que se da con más facilidad en el juego que en la actividad orientada hacia un fin, pero no se ha dicho nada que constituya la base o la esencia el juego. Pero decir que el hombre que juega es “más primitivo” que el serio, esto es una definición del término “primitivo”.

Las teorías del futuro_ponen el acento en el hecho de que en el juego se puede prepararlo que está por llegar. Según Kart Groos el juego es un ejercicio previo. Un estudio y una práctica orientados hacia una meta no serían suficientes.

Tendríamos que referirnos a la segunda fase de desarrollo, según la división de Charlotte Bühler, en la cual el niño, dejándose llevar sin reparo alguno por la fantasía y sin preocuparse por ninguna realidad, empieza a poner metas a sus acciones. W Stern añade que el juego puede ser también una “predicción anticipada”, posee no sólo un valor de expresión en cuanto diagnóstico sino también en cuanto pronóstico y, partiendo del punto de vista del niño mismo, puede ser considerado como una “fase previa”.

Pero nuevamente tenemos que indicar que el juego no se realiza con miras a estas cosas, que el juego no es una actividad orientada a un fin, ni siquiera de forma inconsciente; que la repercusión es algo que sigue al juego sin ser buscado; que sólo se da cuando *no* ha sido buscada.

Lo esencial en el juego es que se basta a sí mismo, que descansa en sí, y sólo si se tiene en cuenta esta única característica esencial se puede comprender sus condiciones previas, así como sus repercusiones también así se pueden comprender los efectos terapéuticos de unos procesos que se dan con más facilidad en la actitud lúdica.

2.2.- EL JUEGO COMO DESARROLLO Y APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

“El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez”. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a lastimar"....., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda desarrollarse.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

A) CONCEPTO DE JUEGO

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dando se una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de éstos en el hombre llega a ser una institución cultural.

Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial.

Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios. El juego es sin duda una actividad;

A) Libre. No se puede obligar a un jugador a que participe si que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.

B) Delimitada. Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.

C) Reglamentada. Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente mente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación con los demás.

De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la muerte. De formas diferentes, en consonancia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución.

B) LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, *P.K. Smith (1983)* señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular.

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a “tiempo perdido”, que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar.

En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos, que dedique a ocupaciones más serias.

Si se entiende al niño como una mera réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana como la más moderna de *Skinner*, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil.

De hecho no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier comportamiento humano, por completo que éste pudiera parecer.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos.

J. S. Bruner (1984), por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego.

Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero de todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc. Consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

¿Cuáles son los rasgos comunes que nos permiten calificar como juego tanto el golpear un objeto del bebé de pocos meses como las “comiditas” y las “guerras” de los niños de 4 ó 5 años y las partidas de dominó de los adultos? Probablemente la misma definición de lo que es el juego ha sido una de las cuestiones más debatidas en la literatura sobre el tema.

Algunas de las primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron la identificación entre la infancia y juego hasta el extremo de definir aquélla por éste (*Groos, 1896*), o viceversa (*Buytendijk, 1935*). Pero si el juego es característico de la infancia, es cierto que ninguna es tan prolongada como la humana.

El hombre juega más durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo. Como se sabe cualquiera que tenga un trato habitual con niños, “no se juega a cualquier cosa en cualquier edad”, cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

2.3.- PERFIL DEL ALUMNO DE 3° AÑO DE PREESCOLAR

A) DESARROLLO COGNITIVO.

Aunque Piaget hizo sus observaciones sobre el desarrollo intelectual de los niños mucho antes de las recientes investigaciones sobre la memoria, el aumento de la capacidad para recordar es fundamental para su descripción de la forma como se desarrollan los procesos del pensamiento durante la primera infancia. Cuando los niños pueden recordar hechos y objetos, pueden comenzar a formar y utilizar conceptos: representaciones de cosas que no están en el entorno presente. La comunicación mejora a medida que comparten sus sistemas de representación con otros.

Según Piaget, entre los tres y seis años, los niños se encuentran en la segunda etapa importante del desarrollo cognitivo: la etapa pre-operacional; en ella, éstos pueden pensar en símbolos pero no pueden emplear la lógica.

En la etapa pre-operacional, los niños pueden pensar en objetos, personas o sucesos que no están presentes, mediante representaciones mentales de ellos. Esta etapa es un paso significativo más allá del periodo sensorio motor porque en ella los niños pueden aprender no sólo mediante los sentidos y la acción sino también mediante el pensamiento simbólico y la reflexión sobre sus acciones. Sin embargo, afirmó Piaget, aún no pueden pensar en forma lógica como lo harán en la etapa de operaciones concretas, la cual alcanza la etapa intermedia. De nuevo parece que Piaget subestimó las capacidades de los niños; no obstante, su teoría es fundamental como punto de partida para estudiar el desarrollo cognoscitivo, y fuente de inspiración para buena parte de la investigación actual.

Durante la primera infancia, el lenguaje y la gramática se hacen más sofisticados. El lenguaje es de dos tipos: social y privado.

1. El lenguaje social se pretende la comunicación con los demás.
2. El lenguaje privado, cuando los niños hablan en voz alta consigo mismos, no busca comunicar pero parece ayudarles a controlar sus acciones. Por lo general desaparece alrededor de los 9 o 10 años.

B) DESARROLLO FÍSICO.

Los cambios en la apariencia de los niños reflejan importantes modificaciones internas. El progreso en el crecimiento del esqueleto y los músculos los hacen más fuertes; los cartílagos se convierten en huesos a una velocidad mayor y los huesos se endurecen, dando a los niños una figura firme y protegiendo los órganos internos. Estos cambios, coordinados con la madurez del cerebro y del sistema nervioso, permiten una expansión de las habilidades motrices de los músculos largos y de los músculos cortos. Además el aumento de la capacidad de los sistemas circulatorio y respiratorio mejora la resistencia física y, junto con el desarrollo del sistema inmunológico, mantienen a los niños más sanos.

Hacia los 3 años, todos los dientes primarios, o de leche, están en su lugar y los niños pueden masticar cuanto quieran. Los dientes permanentes, los cuales aparecerán alrededor de los seis años, están en desarrollo; por consiguiente, si la succión del pulgar persiste después de los cinco años, puede afectar el nacimiento apropiado de los dientes en formación.

C) DESARROLLO PSICOMOTOR.

El desarrollo motor avanza con rapidez durante la primera infancia. Los niños progresan en las destrezas de motricidad gruesa y motricidad fina, y en la coordinación ojo-mano. Hacia la edad de los 6 años, los niños pueden atender muchas de sus necesidades personales.

D) DESARROLLO AFECTIVO.

Los patrones del sueño cambian durante la primera infancia. Los niños de cinco años es normal desarrollar rituales a la hora de ir a la cama para retrasar ese momento. Sin embargo, las riñas para acostarse y los miedos nocturnos pueden indicar perturbaciones emocionales que necesitan atención.

Los terrores nocturnos, las pesadillas, el sonambulismo y hablar dormidos pueden aparecer en la primera infancia.

Mojar la cama es común, en especial en la noche. Es una causa de preocupación cuando ocurre por lo menos dos veces en un mes, después de los cinco años.

2.4.- EL PAPEL DE LA EDUCADORA PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE ATREVES DEL JUEGO.

Todo juego es conducta y se trabaja en tres aéreas: cuerpo, mente y mundo externo. A través del juego el niño conoce y descubre lo que hay a su alrededor. También el juego es una manera de comunicación del niño. Le permite el cambio de lo sensoriomotriz a lo lógico concreto. Por medio del juego el niño estructura su esquema corporal y desarrolla las nociones espaciales y temporales. Este es la actividad que le posibilita al niño su socialización y la incorporación de su identidad social. Y podemos encontrar que por medio del juego se pueden lograr los aprendizajes para la lecto-escritura y las matemáticas.

Los juegos educativos tienen como finalidad principal de ofrecer al niño objetos susceptibles que favorecen 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. Los juegos educativos representan un peldaño importante del conocimiento, si se emplean como es debido. Existen diferentes tipos de juegos utilizados a desarrollar algunas destrezas en los niños.

A) Juegos visuales-motores - los ejercicios visuales motores son los más importantes para la educación de los niños pequeños. Desarrollan la lógica elemental mediante la constatación natural de los errores cometidos.

Algunos juegos serían:

- A) los bloques
- B) los cubos
- C) la clasificación
- D) el encaje
- E) los bastidores
- F) las formas en madera
- G) cajas de sorpresas
- H) juegos de construcción y de montaje
- I) juguetes mecánicos.

B) Juegos motores y auditivo-motores- en la mayor parte de los juegos motores hay que vendar los ojos del niño. Esto suele ser bastante desagradable para algunos que soportan mal que se les suprima el uso de la vista; sin embargo, los ejercicios puramente motores son excelentes para proporcionar al niño una conciencia más clara de sus movimientos y de las sensaciones de las que ellos mismos son el punto de partida. A fin de mantener el interés y por tanto, la atención, se le puede permitir controlar con la vista los resultados de sus sensaciones táctiles y hacer de estos ejercicios un juego de conjunto para añadirles el estímulo de la emulación.

Algunos juegos motores y auditivo-motores lo son:

- A) el juego de las bolsas juegos de selección
- B) juego de las cajas sonoras

C) Juegos visuales -estos son destinados para desarrollar en el niño las actitudes sensoriales. Decimos aptitudes y no sentidos por que los ejercicios denominados sensoriales tienen por efecto, más que desarrollar el sentido mismo, dar al niño

ocasión de registrar sus impresiones y clasificarlas para combinarlas y asociarlas con otras. Además tienen como objetivo ayudar al niño a discriminar las cualidades de los objetos, a elegir lo que cae bajo sus sentidos para formar un juicio y obrar según las conclusiones de este juicio.

Algunos juegos visuales son:

- A) juego de colores
- B) juego de formas y colores asociados
- C) juego de formas y colores disociados

D) Juego de relaciones espaciales - estos juegos se refieren a la orientación y la perspectiva, o más exactamente a la aptitud para reconocer de forma abstracta, en un plano, la tercera dimensión. Ofrecen al niño un punto de referencia preciso de las posiciones de objetos que habrá realizado en sus juegos (construcciones) o tal como presentan en su entorno. No solo se debe ejecutar correctamente, lo que indica una buena observación de las relaciones con el espacio, sino que (como en todos los juegos) debe intervenir el lenguaje. El niño se ve obligado a dominar los términos que analizan el espacio: delante, detrás, encima, entre, a través de, a izquierda, a derecha, etc. Estos ejercicios son indispensables como preparación para las disciplinas escolares; escritura, lectura o cálculo. Algunos juegos de relaciones espaciales son:

Reconocimiento de posiciones

- A) el gimnasta
- B) el avión
- C) la silla

Posiciones recíprocas (el niño y el árbol, el pájaro en la jaula, la mesa y la pelota, la silla y la jarra, el niño y la carretilla y los tranvías).

E) Juegos de asociaciones de ideas - en este juego se intenta crear en el niño relaciones que no son solamente espaciales o sensoriales, sino que tienen un valor mental más elevado y hacen intervenir otros factores tales como el tiempo, el fin, el medio, la causa, el instrumento, el origen.

Algunos juegos de asociaciones de ideas son:

A) la mesa puesta

B) el carpintero

C) lo que es de hierro

D) los productos derivados

F) Juegos de deducción - estos juegos se refieren a relaciones que no se establecen ya de causa a efecto, en el plano de la experiencia inmediata, sino por la búsqueda de relaciones entre conjuntos de objetos o entre cualidades pertenecientes a diversos objetos. Desarrollan la capacidad de abstracción y de generalización.

Algunos juegos de deducción son:

A) juegos de conjuntos de objetos (los objetos que faltan o los elementos que faltan).

B) juegos de clasificaciones combinadas (los zuecos, los jarros, las selecciones, las formas en madera coloreadas, clasificaciones combinadas en formas cotidianas o clasificaciones combinadas en formas geométricas).

G) Juegos de iniciativa aritmética - hay que presentar a los niños las primeras nociones matemáticas como manipulaciones que les permiten abordar concretamente el establecimiento de relaciones, de cantidades o de operaciones.

Algunos juegos de iniciativa aritmética son:

A) juegos relacionados con el reconocimiento de las cantidades (las frutas, los pequeños objetos, los botones, el servicio de mesa, las tiras para abrochar, los niños pequeños, los juguetes y los objetos pequeños)

B) juegos relacionados con las operaciones concretas (primer juego de análisis, los paisajes, las cintas).

C) juegos de operación aritmética (las cifras, descomposición por adición, el dominó - expresión de la adición, los pies y las patas - ejercicio intuitivo de multiplicación y su expresión abstracta, la distribución, la moneda, sumas a completar y las pequeñas compras).

H) Juegos relacionados con la noción del tiempo - estos juegos son concernientes a las nociones sobre la hora, los días, la semana, los meses y el año.

Algunos juegos relacionados con la noción del tiempo son:

A) el péndulo

B) ¿qué hora es?

C) los candelarios

I) Juegos de iniciación a la lectura_ a través del juego inducimos al niño a interesarse por las lecciones de lectura y utilizamos las palabras que expresan las cosas que le gustan.

Algunos juegos relacionados a la iniciación de la lectura lo son:

A) los juguetes

B) las ordenes escritas

C) las pequeñas escenas

D) lotería de imágenes y de palabras

E) las cajitas

F) las tablillas.

J) Juegos de comprensión de lenguaje y de la gramática - la adquisición de la lectura solo tiene sentido si esta permite comunicar y aprender. Algunos juegos de comprensión de lenguaje son: las materias, los oficios, las imágenes.

Algunos juegos de gramática son:

- A) el femenino de los adjetivos en general
- B) indicación de plural en general
- C) las personas de las conjugaciones,

También debemos estar atentos en los posibles riesgos que podemos encontrar por el juego. Mencionare algunos importantes en los cuales debemos observar como maestros que no ocurran en el salón de clases.

- A) Demasiado tiempo dedicado al juego - a veces le damos demasiado tiempo al niño y no lo supervisamos.
- B) Desbalance entre el juego activo y la diversión.
- C) Desbalance entre los juegos sociales y los juegos solitarios.
- D) Cuando el énfasis se pone en los juegos diferenciados por sexo.
- E) Juguetes o equipo de juego inapropiado o insuficiente.
- F) Demasiado o muy poca supervisión y orientación en el juego.
- G) Las edades del grupo que juega. No es conveniente que las edades de los niños que juegan sean muy diferentes. Los niños mayores dominan y controlan a los menores por su nivel de madurez, diferentes intereses y capacidades.
- H) Desbalance entre el estudio y el juego.

K) Características de los juegos de los niños

- A) Los juegos se hacen cada vez más sociales con la edad.
- B) Los juegos se hacen cada vez más apropiados para los sexos.
- C) Los juegos de la niñez pasan de informales a formales.
- D) Los juegos se van haciendo cada vez menos activos en lo físico a medida que los niños crecen.
- E) Los juegos predicen la adaptación de los niños.
- F) El juego le da oportunidad al niño para que desarrolle y exprese sentimientos y estados de ánimos.
- G) Se desarrollan comportamientos socializantes y patrones decisionales.
- H) Les desarrolla la capacidad creativa.
- I) Desarrollan una disciplina de libertad y compromiso.

L) Algunos factores que influyen en los juegos infantiles

- A) La Salud - Cuanto más sanos están los niños, más excedentes de energía poseen para los juegos activos, tales como los deportes. Los niños que carecen de energía prefieren las diversiones.

- B) Desarrollo Motor - Lo que hagan en su tiempo libre dependerá del desarrollo motor. Un buen control motor les permitirá dedicarse a juegos activos.

C) Inteligencia - A todas las edades, los niños brillantes son más activos que los torpes. A medida que crecen, demuestran un mayor interés por los juegos intelectuales, los dramas, la construcción y la lectura. Los niños brillantes demuestran tener un mayor equilibrio de intereses de juegos.

D) Sexo - Los niños juegan de modos más activos que las niñas y prefieren los deportes a cualquier otra actividad. A comienzos de la infancia, los niños demuestran una gama más amplia de intereses de juegos que las niñas; pero sucede lo contrario a fines de la niñez.

E) Ambiente - Los niños de ambientes bajos juegan menos debido a su salud más deteriorada y a que disponen de menos tiempo, equipos y espacio. Los niños de ambientes rurales juegan menos que los de las zonas urbanas, debido a que tienen menos compañeros, menos equipo y menos tiempo libre.

F) Posición socioeconómica - Los niños de posición más alta prefieren actividades que cuesten dinero, como ir a pistas de patinaje y concursos atléticos. Los que proceden de grupos inferiores se dedican a actividades de poco dinero, tales como nadar y jugar a la pelota. La clase social influye en los libros que los niños leen y las películas que ven, los tipos de grupos recreativos a los que pertenecen.

G) Cantidad de tiempo libre - La cantidad de tiempo para el juego depende de la posición económica de la familia. Si las tareas en el hogar o en el trabajo absorben la mayor parte del tiempo fuera de la escuela, los niños estarán demasiados cansados para dedicarse a actividades que requieran energía.

El juego de los niños no ocurre por accidente. La educadora establece un escenario para que los niños aprendan a través del juego. Los niños necesitan tiempo para poner en práctica sus ideas y un área cómoda en la cual jugar.

Necesitan cosas reales, equipo, juguetes que puedan ser independientes. Y más que todo necesitan de un adulto que conozca como coordinar todas las piezas que componen el medio ambiente, la gente y la acción. A través del juego los niños siguen sus intereses, descubren cómo funciona el mundo, se comunican con otros, ven como se siente el actuar con otras personas, practican destrezas conocidas y aprenden nuevas, cooperan y solucionan. Ellos aprenden a través de la acción.

2.5.-TEORÍA SOCIOLÓGICA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

“Un aspecto común y esencial de todo juego es que desarrolla o moviliza capacidades humanas, sin ninguna consecuencia”. (Héller. 1977 p 372). Esto quiere decir que si uno gana un juego a un amigo al ajedrez el hecho no tiene consecuencias reales, porque en realidad no le causa ningún daño. Porque esta ausencia de consecuencias acaba, ya no se trata de un juego en lo referente al contenido.

Además es bien cierto que el juego pone en movimiento las facultades y las pasiones, sin embargo, la ausencia de consecuencia sigue siendo posible por la intervención de las formas normales de autocontrol.

Por ello a causa de esta falta de consecuencia, la moral del juego es radicalmente distinta de la moral de la vida, por eso la única moral del juego estriba en la observación de las reglas y dentro de ellas todo es posible.

Los juegos también se distinguen entre ellos por las capacidades que prevalentemente pone en movimiento, porque jugar a alcanzar requiere y desarrolla ante todo la destreza y la agilidad del niño, por ejemplo, la gallina ciega, las adivinanzas, la lógica y la asociación de ellos tienen la facultad de poner en primer plano la fantasía ya que ella sustituye a la realidad, por una realidad imaginaria y se vive en el mundo inventado y autónomo convirtiéndose así en una satisfacción de la fantasía.

Dentro de los juegos podemos distinguir tres grandes grupos, el primero de los juegos de pura fantasía, el segundo, el juego mimético y el tercero el juego regulado.

El juego de fantasía, según Leontev, la mayoría de los juegos infantiles son de este tipo y sirven prevalentemente para la interiorización social. (UPN 1994).

El juego de una niña que viste y cuida a su muñeca y el niño que constituye un castillo con piezas, consisten en sentir respectivamente, la muñeca como una recién nacida y el castillo como algo real. Con el crecimiento, los juegos de fantasía no desaparecen, sino que asumen otras formas.

De hecho, el placer que se experimenta en estos juegos no se deriva tanto del hecho de producir un objeto útil, como del hecho de que es producido a través del libre juego de la fantasía y que es satisfecha en él la necesidad de fantasía.

Los juegos miméticos son traducidos en el que se asume un papel, contrariamente a los juegos de fantasía; un ejemplo de ello es el teatro y bajo este aspecto mimético se constituye en realidad el punto de partida y el fundamento del arte.

Pero esto no significa – como piensa- Schiller, que el arte mismo sea un juego, ya que el arte en cuanto a su objetivación genérica no es en absoluto una mimesis puramente evocativa, sino que constituye su objetivación elevada al nivel de la generalidad.

Todos los juegos miméticos tienen evidentemente entre los niños formas menos desarrolladas y entre ellos se verifican a menudo papeles temporales por ejemplo, ahora yo soy el maestro y tú el niño etc.

El juego regulado, en este punto los papeles pierden importancia y se convierten en funciones del determinado sistema de reglas. Estos juegos contienen dos elementos característicos, en el primero es que son en general juegos colectivos ya que no es posible hacerlo solo, por ejemplo el futbol, beisbol etc., aunque varían según los juegos; el segundo elemento de los juegos regulados es su carácter competido, en ellos se pueden ganar perder.

En el ejemplo anterior se caracteriza por su aspecto competitivo en cuanto a que la fantasía encuentra en ellos un nuevo elemento, sino que a través suyo surge una particular tensión que aferra tanto a los jugadores como a los fanáticos. Los juegos de fantasía casi no producen tensión, ya que son relativamente privados y no tienen fanáticos.

Retomando el primer aspectos, los juegos miméticos, crean una atmosfera de algún modo tensa, pero la causa de esta tensión no es el juego sino mas bien el contenido evocado.

Los juegos regulados, por el contrario, son por naturaleza creadores de públicos, como el ejemplo del fútbol que atrae espectadores, porque la posibilidad de ganar o perder crean la posibilidad de la tensión y la expectativa del público.

Por ello cabe preguntarnos ¿Cuál es la función del juego en la vida cotidiana? “El juego como medio de librarse de las tensiones que nos producen las preocupaciones cotidianas, cuidando únicamente de los que es imprescindible para la conservación de la vida, incluso es para el adulto un enriquecimiento necesario para la vida”. (Hildegard, Hetzer p 14).

Además constituye una actividad que desarrolla las capacidades, que está guiada por la fantasía, el cual tiene momentos positivos y negativos interrelacionados entre sí. Es negativo el aspecto de la ausencia de obligación; el positivo es el desarrollo de las capacidades.

Por ello en el mundo del niño, que aun no ha alcanzado el nivel de la conducta autónoma de la vida cotidiana, la libertad subjetiva tiene necesariamente mucho espacio. Para los niños, el juego es una forma de vida que inconscientemente los prepara para la vida.

El juego según A. Reborado (UPN 1994) “El ludismo es un lenguaje perdido. El juego se ha convertido en una actividad mediatizada por el lenguaje industrial y en estas condiciones no es tal. O acaso un juego sui generis en el que priva la reproducción del sistema de objetos exigentes en el mundo real”.

En las zonas rurales, donde se vive cada vez más en referencia a las imágenes de los medios de comunicación electrónicos, el juego aunque tiene mayor espacio de libertad, siguen un proceso similar al que se realiza en las regiones urbanas.

Ya que el juego es desplazado por formas individuales que tienen como eje el juguete industrial, que es una mercancía más. Y dentro de estos determinismos, el acto lúdico se convierte en parasistemas del mundo real. El juguete industrial imita, cada vez más con mayor perfección, las figuras del mundo real y se centra en la reproducción del cúmulo de aparatos tecnológicos.

Los ejemplos son muchos, pero algunos como las granjas con animales de madera son desplazados por estacionamientos en miniatura; el papalote cede en el aire al avión de plástico que el niño imagina que vuela.

Por esta razón, estas mercancías que han convertido el juego en accesorios del mundo real, en maquetas del gran cúmulo de objetos, no nacen ni de la cultura, ni de la visión del mundo, del más vasto sector desprotegido, por el contrario, todo lo que existe, todo lo que es, es transferido por medio del juguete industrial al juego.

En estudios realizados relativos al juego, como el de Huizinga, ni los más recientes, como los recopilados por Jaulin, insertan explícitamente al juego dentro del espacio sociopolítico.

En este contexto cabe diferenciar los juguetes por los niños y los juguetes industriales, que llevan a una forma de sociabilidad dominada por los intereses del capital transnacional.

El juguete industrial es ante todo un producto de las culturas dominantes, es en el verdadero término, una creación imperialista. Además el juguete industrial es un medio de comunicación de masas y como tal función es cambiar lo extraño, en lo familiar y viceversa. Clasifica las relaciones sociales y las relaciones con los objetos según los intereses y necesidades de controles de las clases dominantes nacionales y extranjeras.

De estas premisas surgen afirmaciones validas para este trabajo:

- a).- Los juguetes industriales crean cohesión social.
- b).- Evitan el extrañamiento que existen a nivel de la existencia concreta entre los valores propuestos por las clases dominantes y la cotidianidad de esta.
- c).- Los adelantos de la técnica, divulgado a través de los juguetes industriales pasan a conformar lo común, a pesar que los objetos en su forma real estén limitados a un sector específico de la sociedad, creándose así la ficción de una sociedad global, sin antagonismos de clases.
- d).- El hecho de que el universo desconocido por la mayoría de la población del Tercer Mundo se conviertan en familiar por medio del juguete industrial crea la ficción de apropiación de poder y una participación social simbólica.

Los juguetes hechos por los niños tienen como finalidad, el aprecio por los juguetes hechos por ellos mismos, porque los estimulan a que sigan haciendo otra más. Así, los niños sentirán la satisfacción de haber hecho algo por sí mismo.

“Por eso es bueno promover que los niños construyan sus juguetes, que nosotros y ellos hagamos juguetes juntos. A veces hacemos con los niños o para ellos, adornos, manualidades u objetos que no permiten que el niño juegue con ellos, por lo que a la larga le resultara indiferente”. (CONAFE 1996 p 22).

“Para los niños el juego es motivador y la motivación es la mayor predisposición para el aprendizaje. Entre más participación haya por parte de los niños, más significativos serán los juguetes que hagan”. (CONAFE 1997 p 17).

Por ello al hacer juguetes con ellos, podemos lograr una mejor comunicación y encontrar más tiempo para estar juntos, y aunque sabemos que los juguetes no son indispensables para poder jugar, sin embargo son un recurso útil, porque los mejores juguetes son aquellos que permiten al niño la participación y la sorpresa.

Siguiendo con las teorías sociológicas, encontramos en el juego viviente de (UPN 1994 p 107- 110) en el que cualquier comentario que adelantemos sobre la naturaleza del naturaleza del juego y juguetes localizados en diferentes etnias y sobre todo aquellos que se encuentran en nuestra cultura no pueden ceñirse a criterios taxonómicos inflexibles, pues siempre existirán aspectos subjetivos muy ajenos a las definiciones del material investigado. El juego evidentemente es por definición, un sistema en proceso de realización y no un objeto terminado, por lo cual la conceptualización del mismo debe ser coherente con el proceso y no pretender detenerlo con la clasificación letal de las categorías absolutas.

El juego en nuestra época parece responder al tipo de comodidades de materiales que nos rodean. El hombre moderno puede apegar su naturaleza afectiva con el uso del tranquilizante, pero al mismo tiempo se separa del elemento doloroso de su existencia, tan importante para su reflexión.

En el área de la computación se acentúa un fenómeno que se plasma en el juego que se juega así mismo; en este contexto se puede dar el caso de que el participante quede marginado de su apetito exploratorio.

El juguete actual aparenta eficacia y comodidad pero simultáneamente nos entrega la ilusión del mundo que siempre debería funcionar, con estos atributos, como simulacro de comodidad y bienestar. Un juego con estas características adormece los sentidos y detiene el movimiento innato del cuerpo.

El juego y el juguete se cimientan en el mundo de la representación, absorbente la problemática del ambiente y muestran actitudes hacia los demás.

Desde la implicación introspectiva del objeto con un alto contenido perceptual hasta la artificialización del mismo, que se presentan en el uso de la maquinaria electrónica, los materiales han impedido el contacto con algunos centros sensoriales (el tacto principalmente) produciendo la reducción imaginaria o especialización de la imagen que tendrá consecuencia en la conducta emocional e intelectual del individuo.

El juego y el juguete se disponen en la red total de actitudes y contactos sociales en las culturas; por lo tanto no se pueden sacar de contexto para inferir consecuencias afectivas ni intelectuales. En cambio la actividad lúdica siempre debe considerarse dentro de la arena representacional.

La conducta exploratoria del ser humano se desarrolla de manera espectacular, sobre todo si nos referimos al intelecto. Este como atributo que instrumenta estructuras asociativas en donde se construyen conceptos y espacios exploratorios, también produce una síntesis de los estímulos de manera simultánea y seriada, rasgos que caracterizan a nuestra especie.

La actividad lúdica y el largo periodo de infancia, característica de nuestra especie, plantean actividades muy intensa en el desarrollo, además expresa rasgos prominentes en la historia natural de la actividad cognoscitiva. Estas actividades surgen con cada revolución tecnológica, lo cual provoca una serie de perturbaciones en el conglomerado social.

El invento del libro condiciona nuestra actitud lineal y ordenada del medio ambiente; los descubrimientos en el campo de la física modifican nuestra visión del tiempo y el espacio.

La actitud lúdica interpretada como actitud hacia el cuerpo y hacia la mente determina una conducta pensante. El uso y disposición de objetos en la esfera lúdica y sacra desencadena procesos significativos que el concepto de mapa funciona de manera esquematizada y lineal, como unidad que responde mediocrementemente a la complejidad de eventos dinámicos que no se reducen a dimensiones simplistas.

Posiblemente las pantallas superpuestas visualizadas en la neocorteza pueden ampliarse como mapas y expuestos para las actividades lúdicas.

El juego reglamentado sin desarrollo interno limita los elementos significantes, en tanto que la actividad lúdica puede establecer contactos con cualquier elemento en él como si fuera, tan amplio como la imaginación del individuo.

El juguete limitado al tema consignado por quien lo fabrica se endurece en la membrana del símbolo. Por el contrario los materiales que exige el jugador en la elaboración de un juguete pueden transformarse según el juego al fenómeno que lo acerca a mayores probabilidades de abstracción.

Los materiales que se emplean en algunas muñecas, se parecen cada vez más a la piel y las funciones del cuerpo, pero también se endurecen en formatos que se especializan en contacto perceptual rigiéndose por la naturaleza del material.

La historia del juego y del juguete no se detiene y por lo tanto no puede encerrarse, en procesos que pronto serán abiertos por nueva forma de pensar.

En el terreno lúdico se comprometen una serie de relaciones en las que se incluyen la naturaleza del juego sacro, el ritual, el juguete y el objeto sacralizado.

El juguete que guarde connotaciones muy precisa con respecto a un tema solo puede jugarse dentro del mismo.

A esta categoría pertenecen los soldados de plástico y sus artefactos de guerra, el astronauta y su nave espacial y otros tantos.

El tema de la guerra desarrolla un enfrentamiento de dos o varios grupos en conflictos destructivos. El tema del espacio se enfoca en el equipo necesario para llegar a un destino y conquistar el lugar.

El juego contextualizado depende de las reglas fijas, que determinan por una temática bajo forma de ciertas instrucciones: una buena parte de los juegos de mesa entraría en esta categoría.

El artesano que entra en contacto con el material que trabaja puede implicarse en una actividad lúdica. En forma análoga, el artista que experimenta con sus materiales y se entrega a su inspiración siente, por momentos el gran placer de la actividad lúdica.

El juguete puede quedar definido por el jugador; aquí se abre la dimensión del coleccionista con toda la variedad de juguetes extraños o difíciles de conseguir, en este caso el objeto adopta un valor intrínseco al juguete mismo. El juguete que se ubica en esta categoría pertenece a las áreas que interesan al adulto.

El contraste entre el juguete tradicional y el electrónico presenta relaciones y contacto con el cuerpo y con los marcos subjetivos que derivan en cierta intencionalidad.

Al darse la especialización del juguete con la cantidad de señales que pueden simularse y la aplicación de técnicas sofisticadas, el juguete tradicional desprovisto de estas técnicas sofisticadas, ofrecen en cambio la participación corporal de sujeto.

No obstante, el dilema entre el juguete tradicional y el electrónico parte de la relación afectiva entre el lúdico y el resto de participantes.

Notamos un alarmante congelamiento de afecto, no solo con respecto al juguete, sino en las relaciones lúdicas con los demás. Sería ilusorio pensar que el juguete y el juego pueden salvarse del ambiente social.

2.6.-TEORIA COGNOSCITIVAS DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

En la realización de este trabajo, se incluyen trabajos de autores que tienen que ver con el juego de los niños, a través de las diferentes etapas de su desarrollo, lo que dará sustento a esta investigación, incluyéndose las posturas de PIAGET, BRUNER, VIGOSTSKI.

JEAN PIAGET

Antes de continuar con la postura de este autor, es conveniente algunas consideraciones para esta lectura, al esbozar brevemente la taxonomía de los periodos de desarrollo tal como lo expresa Piaget, ya que la palabra periodo es usada para designar las principales épocas del desarrollo y etapa para las subdivisiones más pequeñas de esas épocas.

El primer periodo en el desarrollo del niño, es el periodo sensorio motriz, es anterior al lenguaje y se llama así porque todavía no existen en el niño una función simbólica, es decir, la capacidad de representar personas y objetos ausentes.

En este periodo que abarca aproximadamente los dos primeros años de vida del recién nacido, van a conformarse las subestructuras cognoscitivas que sirven de base a las posteriores construcciones perceptivas e intelectuales.

Este nivel se basa exclusivamente en una coordinación y movimiento de las acciones sin la intervención de la representación o del pensamiento. El cual se encuentra formado por seis estadios.

Estadio I (0-1 meses)

El desarrollo evolutivo del niño, parte de los movimientos espontáneos y de los reflejos. Estos dan lugar a los ejercicios reflejos, es decir a una consolidación de estos reflejos evoluciona a una asimilación generalizada y posteriormente en una asimilación en una asimilación cognoscitiva.

Estadio II (1 – 4 meses)

En este estadio se constituyen los primeros hábitos. Los hábitos son conductas adquiridas que no implican inteligencia y en los cuales no existe una diferenciación entre los medios y los fines. Aquí se alcanza la coordinación de la mano y de la boca.

Estadio III (4 – 8 meses)

Se adquiere la coordinación entre la visión y la aprehensión; ojo- mano. Es este estadio de transición entre los hábitos y los actos de inteligencia.

Estadio IV (8 – 12 meses)

Se observan actos más complejos de inteligencia práctica. El niño tendrá un objetivo previo buscare los medios para llegar a él. Esto lo tomara de los esquemas de asimilación conocidos.

Estadio V (12 – 18 meses)

En este estadio hay una búsqueda de medios nuevos por diferenciación de los esquemas conocidos. Estos medios nuevos los encuentra por casualidad con la ayuda de otras personas.

Estadio VI (18 – 24 meses)

Este estadio señala el término del periodo sensorio motor y la transición con el siguiente. El niño escapas de encontrar los medios nuevos por combinaciones interiorizadas que dan como resultado una comprensión repentina.

Cada uno de los estadios que se mencionaron, tiene la finalidad de comprender el “mecanismo de progresión que existe entre ellos en la asimilación de nuevas relaciones y situaciones que quedan integradas en una estructura anterior y en la actividad organizadora del sujeto”. (Piaget 1994 p 40).

2.6.1.-EL JUEGO EN EL PERIODO SENSORIO – MOTOR

“Al igual que en el caso de la imitación, es mucha más fácil discriminar con certeza los orígenes del juego, que en sus diversas formas desarrollada de etapas posteriores. También el carácter de asimilación misma que es para Piaget la escuela del juego, surge solo gradualmente de la adaptación general indiferenciada como un “modus operandi distinto y separado”. (Piaget. 1995 p 144).

Seguidamente se hablara de las etapas de acuerdo con Piaget refiriéndose a sus estudios en relación con los niños.

Etapas I

En esta etapa el recién nacido muestra un equivalente funcional del juego cuando realiza movimientos de succión “vacíos” carente de acomodación (sin que esté presente el pezón y la mamadera).

Etapas II

Una vez más en esta etapa poco se ve inequívocamente el juego y no adaptación directa. Lo que puede verse, son reacciones circulares primarias seguidas de una sobria concentración en el aprendizaje pero que una vez que la domina, a menudo son conservadas al parecer por el mero placer de llevarlas a cabo.

Etapa III

La distinción entre el juego libremente asimilativo y la seria empresa de la adaptación, resulta algo más fácil de ver en esta etapa.

Etapa IV

Con el surgimiento de la conducta de medios – fines disponemos de un criterio mejor para distinguir el juego de la adaptación; el niño abandona el fin para jugar con los mismos medios.

Etapa V

La diferenciación entre el juego y adaptación está muy avanzada en esta etapa. El niño suele convertir una adaptación en ritual de juego.

Etapa VI

En esta etapa la aparición de la simbolización tiene sobre el juego un efecto tan profundo como sobre la imitación. Específicamente, el niño se hace ahora capaz del verdadero fingir como si. Durante la cuarta etapa el niño realiza rituales simples cuando se enfrenta con estímulos adecuados para los esquemas en cuestión: por ejemplo, el ver la almohada pone en acción los esquemas habituales asociados con este hecho.

Por otra parte en el curso de la etapa seis, los estímulos ya no necesitan ser adecuados en este sentido. El niño puede volver a poner en acción el esquema a manera de juego tratando a los estímulos como si fueran adecuados, es decir, tratándolos como símbolos de algunas cosas.

El tratamiento que Piaget presenta del juego, la imitación y el fenómenos conexos no terminan con la etapa seis del periodo sensorio – motor, entre ellas se encuentran la descripción posterior, la explicación general del juego la clasificación estructural – evolutiva del juego.

2.6.2.-CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Después de haber analizado la génesis del juego en el curso de los dos primeros años de existencia, es necesario ahora seguir su desarrollo ulterior y principalmente de la inteligencia operatoria concreta y abstracta pero sin el nivel pre verbal el juego se presenta bajo una forma relativamente simple, puesto que es esencialmente sensorio – motor, no sucede lo mismo a continuación. La primera tarea que debemos llenar es la escoger una clasificación adecuada.

Los tres momentos sucesivos de todo análisis metódico son la clasificación, el descubrimiento de las leyes o relación y la explicación casual.

En el dominio del juego, las clasificaciones corrientes son particularmente inaplicables, ya que no producen por puro análisis estructural independiente de las interpretaciones, por lo que se hace necesario establecer una categorización propia de los juegos distinguiéndolos como: JUEGO DE EJERCICIOS, JUEGO SIMBÓLICOS Y JUEGO DE REGLAS.

A).-El juego de ejercicios

El juego principia desde los primeros albores de disociación entre la asimilación, desde el momento en que el niño agarra por placer de agarra, se balancea por el placer de balancearse etc., en una palabra, repite sus conductas sin un esfuerzo nuevo de aprendizaje o descubrimiento, simplemente por la sencilla alegría de dominarla, de darse el espectáculo de su poderío y someter este al universo.

Entonces cuando la asimilación subordina a la acomodación y así queda constituido, el juego de ejercicio.

Este es el primero en aparecer y el que se caracteriza todo periodo sensorio – motor debido a que casi todo los esquemas de acción adquiridos dan lugar a una asimilación funcional al margen de una adaptación, sin necesidad de utilizar el pensamiento.

La asimilación se centra de esta manera a la actividad propia del sujeto, convirtiéndolo en un ser egocéntrico que deforma la realidad.

Estos juegos no suponen ninguna técnica en particular; son simple ejercicios que ponen en acción un conjunto variado de conductas, pero sin modificar sus estructuras.

Generalmente estos juegos están acompañados de una mímica deshonrosa sin la búsqueda de resultados serios. Sin embargo, a pesar de los juegos de ejercicios constituyen la forma inicial de juego en el niño, no son exclusivos de los primeros años, puesto que se presentan durante toda la infancia cada vez se adquiere un poder.

Por ello esta forma de juego puede reaparecer cada vez más que exista una nueva adquisición y por lo tanto, rebasa a la primera infancia, esto no significa que los juegos de ejercicios se prolonguen indefinidamente, puesto que con la edad las adquisiciones nuevas son cada vez más raras así como otras formas de juego aparecen con el simbolismo y la regla la frecuencia de los juegos aparecen con el simbolismo y la regla la frecuencia de los ejercicios disminuya con el desarrollo a partir del surgimiento del lenguaje, “ Por ejemplo cuando el niño habiendo aprendido a plantear preguntas y especialmente “Porque”, lo que constituye un acto de inteligencia reflexiva, este puede divertirse preguntando por el simple hecho de hacerlo”. (UPN p 38).

B).- El juego simbólico

El verdadero juego simbólico comienza cuando un objeto o un gesto representa para el sujeto algo distinto de los perceptibles, esto sucede en el ultimo estadio del periodo sensorio – motor.

De tal manera el pensamiento representativo principia cuando en el sistema de las significaciones que constituyen la inteligencia y la conciencia, el significante se diferencia del significado.

Por lo tanto, al iniciarse el segundo año de vida del niño, Piaget descubre los juegos del como si, como característica del símbolo lúdico en oposición a los simples juegos motores. “Piaget sostiene que el símbolo lúdico es paso necesario en el camino para desarrollar la inteligencia adaptada” (Piaget. 1989 p 51).

El juego simbólico señala el apogeo del juego infantil; obligado a adaptarse insensatamente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siendo ajenos y a un mundo físico que todavía no comprende, el niño no alcanza a satisfacer las necesidades afectivas e incluso intelectuales en su yo en sus adaptaciones.

Por ello es necesario que para su equilibrio afectivo e intelectual se maneje dentro de un sector de actividades cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino la asimilación de lo real, sin coacciones ni sanciones.

Por otra parte, el juego simbólico se refiere también a las fantasías del como si del niño, en las que predomina la asimilación a medida que el niño emplea los objetos y así poder representar a nivel de su juego a otros objetos y así poder representar a nivel de su juego a otros objetos que están presentes pero que busca para familiarizarse o comprenderlos. “Por ejemplo, cuando el niño usa una hoja o ramitas para representar papeles y lápices cuando juega a la escuelita”. El juego simbólico no es otra cosa que el pensamiento egocéntrico en su estado puro; debido al egocentrismo el pensamiento del niño se encuentra en desequilibrio, no posee todavía un pensamiento inferior suficiente, preciso y móvil, por lo que su pensamiento lógico es demasiado corto e impreciso, mientras que el simbolismo concreta y anima todas las cosas; es por eso que recurre a él, con una concepción distorsionada de la realidad. (Piaget. 1989 p 52).

El juego simbólico se refiere también a conflictos inconsciente, intereses sexuales, defensa contra la angustia, fobias, agresividad, identificaciones con agresores, repliegues por temores al riesgo para la competencia etc. Por ejemplo: “Un cesto es asociado a un auto y el mismo es evocado para imaginar un viaje ficticio”. (UPN p 56).

C).- El juego de reglas

El juego de reglas se desarrolla toda la vida, razón por la cual se explica en que el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado.

De tal manera, la diferencia esencial entre el juego simbólico y el de reglas. Reside en que el primero es una actividad individual egocéntrica y el segundo es un juego social que implica una descentralización.

Así la aparición de la regla se debe pues, a las relaciones sociales o interindividuales que lleva a cabo el sujeto; esta socialización trae consigo la desaparición del egocentrismo, pues el sujeto tiene un pensamiento cooperativo que la permite aceptar las irregularidades y las obligaciones impuestas por un grupo.

También es importante señalar que los juegos de reglas incluyen juegos de ejercicios (carreras, juego del papalote etc.) con competencia entre individuos – sin la cual la regla sería inútil – y regulados por un código transmitido de generación en generación.

Cabe hacer mención que existen dos tipos de reglas: las reglas transmitidas y las reglas espontaneas, dicho de otra manera, aquellos juegos de reglas que se convierten en institucionales, en el sentido de las realidades sociales, pues se imponen por presión de las generalidades anteriores y los juegos de reglas que son de naturaleza contractual y momentánea.

Los juegos de reglas institucionales, tales como el de las canicas suponen la acción de los mayores sobre los menores.

Los juegos de reglas espontáneas son más interesantes desde el punto de vista que nos hemos fijado; proceden de la socialización, bien sea de los juegos de ejercicios simples o de los juegos simbólicos y de una socialización que pueden implicar relaciones de menores a mayores, a menudo se limita a las relaciones entre iguales y contemporáneos.

En resumen, "... los juegos de reglas son juego de combinaciones sensorio – motoras e intelectuales, con competencia de los individuos y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdo improvisados".

(UPN 1995 p 58).

2.7.-EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO, SEGÚN VYGOSTKI.

“La definición del juego como una actividad placentera para el niño resulta inadecuada por dos razones; primero porque existen muchas actividades que proporcionan al pequeño mayores experiencias de placer que el juego, por ejemplo, el succionar un chupete aunque el no lo sabe; segundo porque hay juegos en los que la actividad placentera en si misma, por ejemplo, juegos que únicamente producen placer si el niño encuentra interesante el resultado; predomina al final de la edad preescolar y al principio de la etapa escolar”. (UPN 1995 p 61)

Los juegos deportivos a menudo van acompañados a disgusto si el resultado es desfavorable para el niño.

Al hablar del desarrollo del niño en términos generales, muchos teóricos han señalado erróneamente las necesidades del pequeño. A menudo describimos el desarrollo del niño como desarrollo de sus funciones intelectuales; todo niño se presenta ante nosotros como un teórico que caracterizado por un nivel más alto o más bajo de su desarrollo intelectual, pasa de un estadio a otro.

La maduración de las necesidades es un tema central, porque no podemos ignorar el hecho de que el niño satisface ciertas necesidades a través del juego, y si no somos capaces de comprender el carácter especial de las necesidades, no podemos entender las singularidades del juego como una forma de actividad.

El niño pequeño tiene a gratificar sus deseos de modo inmediato; normalmente el intervalo que va entre el deseo y su satisfacción suele ser muy corto. Sin embargo, al alcanzar la edad escolar, emergen tendencias irrealizables y deseos pospuestos.

Supongamos que un niño muy pequeño desea algo, por ejemplo, ocupar el puesto de su madre, lo desea enseguida, inmediatamente, si no logra obtenerlo aquello que anhela hará una papeleta, pero después puede desviar su atención hacia otra cosa y calmarlo, hasta conseguir que olvide su deseo.

Para resolver esta tensión, el niño en edad escolar entra en un estado ilusorio e imaginario, en el que aquellos deseos irrealizables encuentran cabida, este mundo es el que llamamos juego.

Desde este punto de vista, resulta evidente que el placer derivado del juego preescolar, etapa regido por motivos distintos de la simple succión del chupete. Esto no quiere decir que el juego surja siempre como resultado de todo deseo insatisfecho.

Así, pues al establecer criterios para distinguir el juego infantil de otras formas de actividad, el niño crea una situación imaginaria.

La situación imaginaria no constituida una característica definitoria del juego en general, sino que era tratada con atributo de la subcategoría específicas de aquel.

Ante tal situación, una serie de investigadores iniciaron sus estudios e investigaciones de los primeros juegos del niño, a la luz basado en una serie de reglas que se desarrolla más tarde, concluyeron, a partir de lo observado, que el juego que comporta una situación imaginaria, de hecho el juego provisto de reglas.

Por ello la noción que sostiene que el pequeño se comporta de modo arbitrario y sin reglas en una situación imaginaria es sencillamente errónea. Si el niño (a) está representando el papel de madre y su relación con el objeto, estarán siempre sujetos a las reglas correspondientes.

En este contexto, los llamados juegos puro con reglas son esencialmente juegos con situaciones imaginarias, del mismo modo que toda situación imaginarias contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contienen una situación imaginaria.

El juego más simple desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido, tan pronto como el juego queda regulado por unas normas, se descartan una serie de posibilidades de acción.

2.7.1.-ACCIÓN Y SIGNIFICADO DEL JUEGO

La influencia del juego en el desarrollo del niño es enorme. El juega en una situación imaginaria que resulta totalmente imposible para un niño de tres años, pues que es una nueva forma de conducta que libera al pequeño de las coacciones a que se ve sometido.

La conducta de un niño pequeño está determinada en gran medida por las condiciones en las que se desarrolla la actividad. Tal como han demostrado los experimentos de Lewin y otros, acerca de la dificultad que supone para el niño al darse cuenta de que ha de ponerse de espaldas a una piedra, si quisiera sentarse en ella: ilustrar hasta que punto un niño se halla limitado en cada una de sus acciones por obstáculos situacionales.

A raíz de las limitaciones situacionales impuestas al pequeño reside en un factor básico de conocimientos característicos de la primera infancia: la función de los impulsos y la percepción. A esta edad, la percepción no suele ser un rasgo independiente, sino más bien integrado a la reacción motora.

Desde el momento en que una situación se comunica psicológicamente a través de la percepción y que la percepción no se halla separada de la actividad motora, resulta totalmente comprensible, con el conocimiento estructurado de esta forma, el niño se vea limitado por una situación en el que se encuentra.

La acción de una situación imaginaria enseña al niño a guiar su conducta no solo a través de la percepción inmediata de objetos o por la situación que le afecta de modo inmediato, sino también por el significado de dicha situación.

Los experimentos realizados y la observación día a día muestran claramente que los niños muy pequeños resulta de todo imposible separar el campo del significado del campo visual, porque existe un íntima fusión entre el significado y lo que perciben visualmente.

La primera divergencia entre los campos del significado y la visión suelen darse en edad preescolar. En el juego el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas; un trozo de madera se convierte en una muñeca y un palo en un caballo. La acción, de acuerdo a las reglas, está determinada por las ideas, no por los objetos en sí mismos. Ello supone un cambio tan radical de la relación del niño con la situación real, concreta e inmediata que es difícil subestimar su total significación.

Durante el juego, el niño opera con su significado separado de sus objetos y acciones acostumbrado; sin embargo, surge una interesante contradicción en las que funde las acciones y los objetos reales. Esto caracteriza la naturaleza transicional del juego; en un estadio entre la limitación puramente situacionales de la temprana infancia y el pensamiento adulto, que puede ser totalmente libre de situaciones reales.

El juego plantea demandas al niño constantemente para evitar el impulso inmediato. A cada paso el niño se enfrenta a un conflicto entre la regla del juego y aquello que le gustaría hacer si de improviso pudiera actuar espontáneamente.

Así pues el atributo del juego es una regla que se ha convertido en deseo. Respetar las reglas es una fuente de placer. La regla vence porque el impulso es más fuerte. Una regla de este tipo, es una regla que el niño obedece como si se tratara de una ley física.

En pocas palabras el juego le brinda al niño una forma de deseo. Le enseña a desear relacionando sus deseos a un "YO" ficticio, a su papel en el juego y sus reglas. De este modo, se realizan en el juego los mayores logros del niño, logros que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moralidad.

2.7.2.-SEPARACIÓN DE ACCIÓN Y SIGNIFICADO

Ahora, podemos decir exactamente lo mismo acerca de la actividad del niño que lo que afirmamos en cuanto a los objetos. Al igual que teníamos la proporción objeto/ significado, tenemos también el quebrado acción/ significado. Mientras que la acción domina el desarrollo temprano, esta estructura queda invertida; el significado se convierte en numerador y la acción ocupa el lugar del dominador.

El niño en edad escolar, la acción domina en un principio sobre el significado, siendo comprendido solo a medias. El pequeño es capaz de hacer más cosas de las que puede comprender. Sin embargo la estructura de acción emerge en lo que el significado es determinante, aunque este influya en la conducta del niño dentro de los límites establecidos por los rasgos estructurales de la acción. Un niño que da patadas al suelo e imagina que está montado en un caballo, ha invertido la proporción acción, acción/ significado por la de significado/ acción.

“Aunque la relación juego – desarrollo pueda compararse a la relación instrucción – desarrollo proporciona un marco mucho más amplio para los cambios en cuanto a necesidades y conciencia. La acción en la esfera imaginaria, la creación de propósitos voluntarios y al formación de planes de vida reales e impulso volitivos aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo, el punto más elevado del desarrollo preescolar. El niño avanza esencialmente a través del a actividad lúdica. Solo en este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la evolución del niño”. (UPN 1995 p 68)

Al final del desarrollo, surgen las reglas y cuanto más rígidas son, tanto mayores son las demandas que exigen al niño; cuanto mayor es la regularización de su actividad, tanto más sutil se hace el juego. Por consiguiente, un complejo de rasgos originalmente no se desarrollan al final del desarrollo del juego, rasgos que habían sido al principio simplemente secundarios o accidentales, ocupan ahora posición central al final y viceversa.

Desde el punto de vista del desarrollo, el hecho de crear una situación imaginaria puede considerarse como un medio de desarrollar el pensamiento abstracto. El desarrollo correspondiente de las reglas conducen a acciones en cuya base la división entre el trabajo resulta factible, una división con la que todo niño se encuentra cuando accede a la etapa escolar.

2.7.3. JUEGO, PENSAMIENTO Y LENGUAJE. JEROME BRUNER

El dialogo, entre quienes investigan sobre el desarrollo infantil y quienes se dedican al trabajo diario con los niños en guarderías y preescolar, tiene una enorme importancia y debe ser renovado continuamente. Ha habido un notable progreso en los conocimientos aportados por biólogos, psicólogos y lingüistas sobre el desarrollo humano, conocimientos que es muy relevantes para nuestra forma de orientar la educación y los juegos de los niños. Dentro del esquema de las funciones fundamentales del juego infantil se encuentran cuatro aspectos.

En primer lugar, el juego supone una reducción de las consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de una actividad seria. Es en cierto modo, una actividad para uno mismo y para los otros y por ello, es un medio excelente para poder explotar. Es más, el juego en sí mismo un motivo de exploración.

En segundo lugar, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculos entre los medios y los fines. No es que los niños no perciban los fines, ni que dejen de utilizar los medios para llegar a ellos, sino que muy a menudo cambian estos fines, para que encajen con medios que acaban de descubrir o modifican estos medios para que se adapten a fines nuevos. De forma que este no solo es un medio para la exploración, sino también para la inversión.

En tercer lugar, y pesar de su riqueza, el juego no sucede al azar o por casualidad, al contrario, se desarrolla mas bien en función de algo que llamamos “un escenario”.

En cuarto lugar, se dice que el juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo exterior hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo.

En el juego transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo externo.

Por último, el juego proporciona placer, incluso los obstáculos que con frecuencia establecemos en el juego nos proporciona un gran placer cuando logramos superarlos.

El juego es además un medio para poder mejorar la inteligencia, según algunos usos de que hacemos. Por lo tanto, hay múltiples razones para aconsejar al niño libre, en un medio honesto y rico en materiales, con buenos modelos culturales a los que poder imitar.

Por ello es necesario recordar que los niños cuando juegan no están solos, y que no es mejor que estén solos, por mucho que necesiten un periodo de soledad. Pero, igual que necesitan un cierto tiempo para ellos solos, necesitan combinar las ideas que tienen en la cabeza con las que tienen en las suyas sus compañeros; llamamos a esto negociación, se trata sin duda de la sustancia, no solo del juego, sino del pensamiento.

Por ello, no dejemos que la escuela cultive únicamente la espontaneidad del individuo, porque los seres humanos necesitamos también la negociación del dialogo. Este le proporcionara al niño modelos y técnicas con las que poder operar después por sí mismos. (UPN, 1995)

Por tales razones, el juego que está controlado por el propio jugador, le proporciona a este la primera y más importante oportunidad de pensar, de hablar e incluso de ser el mismo.

2.8.-TEORÍA PSICOANALÍTICA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

2.8.1.-JUEGO Y ACTUALIDAD H.E. ERIKSON.

Parar Erikson, cuenta la historia de su experiencia con un niño de cinco años que proyecta un tema personal relevante sobre el microorganismo de una mesa de juego.

Piaget habla de logros cognoscitivos, pero ¿Cuál parece ser la función del ludismo en la respuesta de los niños, tanto al desafío cognoscitivo de Piaget como el desafío expresivo de Erikson?

La respuesta más general señala una cualidad de todas vivas, a saber: la restauración y creación de un margen de dominio en un grupo de acontecimientos o circunstancia. Es aquí que la palabra "juego" parece adherirse a los orígenes lingüísticos que connota oscilación despreocupada como la cualidad de estar comprometido.

El lenguaje, además, transmite un número indefinido de, atices destructivos y autodestructivos, tales como a jugar a algo o con alguien o hasta agotarse; todas estas y otras clases de juego connotan límites que ponen fin a todo juego.

Sin embargo, lo que constituye o lo que imita la ritualización lúdica en el hombre es tan fácil de definir como el juego mismo; puede que los fenómenos como la disposición al juego o la juventud o al estar vivo se defina por el hecho mismo de que no pueda definirse totalmente, porque haya una reconciliación de lo irreconciliable en todas las ritualizaciones, como el encuentro de los amantes hasta toda suerte de reuniones, en las cuales hay un sentido de elección y comodidad y pese a ello, también un sentido de necesidad imperiosa.

Por ello la vida de toda escolaridad depende de todo lo anterior, lo mismo le ocurre la suerte de los niños que pronto entran en la fase de la adolescencia y esto a menudo en la línea fronteriza de lo que los adultos consideran, la licencia de la juventud. (UPN 1995 p 79-86).

2.8.2.- ¿QUÉ ES EL JUEGO INFANTIL? C. GARVEY

El juego infantil puede llamarnos la atención, en ocasiones, como delicado, como alborotador y turbulento, ingenioso o tan solo tonto y molesto, cuando imita los actos y las actitudes de los adultos: sin embargo, cuando lo consideramos mas atentamente, podemos distinguir en le pautas de asombrosa regularidad y consistencia.

La variedad de formas de juego, junto con los diferentes enfoques de estudio, ha dado lugar a una proliferación de ideas relativas a sus causas y las funciones a cuyo servicio puede estar.

Sin embargo, la especificación de este fenómeno es básica para cualquier posición teórica que intenten responder a cuestiones relativas a sus causas o a su papel, en la vida de cualquier criatura, especie o sociedad.

Ciertas características del juego, son ampliamente citadas como importantes para su definición y que la mayoría de quienes la estudian aceptarían:

- a) El juego es placentero, divertido. Aun cuando no haya acompañado por signos de regocijo, es el resultado positivamente por el que lo realiza.

- b) El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas. Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherentemente improductivo.
- c) El juego es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- d) El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- e) El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.

Esta última cualidad es la más enigmática. Si el juego fuese precisamente un brote único, aislado, una aberración ampliamente difundida, pero temporal e inicu, de la infancia, sería quizás interesante como hecho, pero su estudio tendría escaso valor científico.

Sin embargo ha sido vinculado a la actividad, a la solución de problemas al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Las relaciones sistemáticas del juego con aquello que no lo es implica algo importante, de hecho, la idea propiamente dicha de juego depende del contraste.

La noción de contraste entre juego y no juego y el hecho de que existan ciertas semejanzas entre el campo lúdico, ha influido sobre recientes tentativas para llegar a una definición del juego.

Cabe señalar, que durante los últimos decenios se ha ido viendo cada vez más claramente, que resulta imposible definir el juego como un tipo o una serie particulares de acciones. Saltar, arrojar una piedra, perseguir a alguien incluso dirigir una pregunta o imitar el modo de hablar o los movimientos de otra persona, son actitudes que pueden realizarse como un juego pero que puede efectuarse, desde, luego, de un modo no lúdico y sin intenciones de jugar.

(UPN 1995 p 88-92).

CAPÍTULO III
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

CAPÍTULO III

3.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.- TIPO DE INVESTIGACIÓN

En el proceso metodológico para fundamentar la investigación es documental y de campo, las cuales se conformaron de un conjunto de actividades en métodos y técnicas de recopilación, por medio de libros y revistas, así como de la observación en el aula.

El enfoque de la investigación es de corte descriptivo, ya que se basa en la experiencia.

3.2.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Para realizar esta investigación se recurrirá al trabajo descriptivo en el cual se utilizara grupos ya determinados como será el caso de esta.

3.3.- POBLACIÓN Y MUESTRA

Existe un total de 70 alumnos de cual la muestra de la investigación se llevara a cabo con 30 alumnos del tercer año, grupo "A" del jardín de niños "Justo Sierra Méndez" 5 y 6 año, para ello no se recurrió a un muestreo no probabilística.

3.4.- INSTRUMENTOS PARA LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Para la observación sistemática, los instrumentos más comunes son:

La observación

Consiste en ver determinadamente un hecho o fenómeno que se desee estudiar.

Entrevista

Es un instrumento valioso para la investigación que consiste en obtener datos importantes por medio de una conversación entre el entrevistado y entrevistador.

Cuestionarios

Es una serie de preguntas que tienen como finalidad obtener datos para una investigación; en la en la elaboración de este se necesita de un previo conocimiento del fenómeno de investigación.

3.4.1 EL CUESTIONARIO

Entre las muchas funciones del Orientador como del Profesor Jefe, está la de diagnosticar las necesidades de orientación individual y grupal de los alumnos: este profesional de la educación, buscará identificar y responder a los llamados educativos de sus alumnos. Para ello, el Docente, sujeto competente en las estrategias, métodos y técnicas que operativizan su acción orientadora, deberá "desarrollar la capacidad de intervenir en el proceso educativo con técnicas, estrategias y metodologías apropiadas a las necesidades de los alumnos".

Si una de las funciones del Profesor Jefe consiste en ayudar a los requerimientos concretos de sus alumnos. Para esta tarea deberá dominar, construir y aplicar Métodos y Técnicas de conocimiento e indagación que le permitan conocer las necesidades de ellos, como de quienes participan en el proceso escolar. Uno de estos instrumentos es el CUESTIONARIO. Por medio de la información que este instrumento entregue, podrá más fiel y profesionalmente, diagnosticar y responder a las necesidades educativas Individuales y/o colectivas de sus alumnos y así optimizar su desempeño en el proceso educativo.

Por lo anterior, es que me parece sumamente útil el conocimiento y manejo profesional de este instrumento: EL CUESTIONARIO.

El Cuestionario es un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza, de un modo preferente, en el desarrollo de una investigación en el campo de las ciencias sociales: es una técnica ampliamente aplicada en la investigación de carácter cualitativa.

No obstante lo anterior, su construcción, aplicación y tabulación poseen un alto grado científico y objetivo. Elaborar un Cuestionario válido no es una cuestión fácil; implica controlar una serie de variables.

El Cuestionario es "un medio útil y eficaz para recoger información en un tiempo relativamente breve".

En su construcción pueden considerarse preguntas cerradas, abiertas o mixtas.

CARACTERÍSTICAS

- Es un procedimiento de investigación.
- Es una entrevista altamente estructurada.
- "Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto a una o más variables a medir".
- Presenta la ventaja de requerir relativamente poco tiempo para reunir información sobre grupos numerosos.
- El sujeto que responde, proporciona por escrito información sobre sí mismo o sobre un tema dado.
- Presenta la desventaja de que quien contesta responde escondiendo la verdad o produciendo notables alteraciones en ella. Además, la uniformidad de los resultados puede ser aparente, pues una misma palabra puede ser interpretada en forma diferente por personas distintas, o ser comprensibles para algunas y no para otras. Por otro lado, las respuestas pueden ser poco claras o incompletas, haciendo muy difícil la tabulación.

3.4.2.- LA ENTREVISTA

La encuesta es pesquisa o averiguación en la que se emplean cuestionarios para conocerla opinión pública. Consiste en el acopio de testimonios orales y escritos de personas vivas. En la investigación de campo para la recopilación de información pueden utilizarse las entrevistas, lo cuestionarios y el muestreo, entre otros. La entrevista es una de las técnicas más usuales en ciencias sociales. Pueden definirse como la relación que se establece entre el investigador y los sujetos de estudio. Pueden ser individuales o grupales, libres o dirigidas.

Objetivos de la entrevista:

Obtener información sobre en objeto de estudio.

Describir con objetividad situaciones o fenómenos.

Interpretar hallazgos.

Plantear soluciones.

Pasos para la entrevista. Planeación, ejecución, control y cierre.

Planeación de la entrevista:

Elaborar la guía:

Definir de manera clara los propósitos de la misma.

Determinar los recursos humanos, tiempo y presupuestos necesarios. Planear las citas con los entrevistados, mostrando respeto por el tiempo del mismo.

Ejecución de la entrevista. Propiciar durante esta un ambiente positivo. Presentarse y explicar los propósitos de la misma. Mostar interés y saber escuchar.

Actuar con naturalidad. No mostrar prisa. Hacer las preguntas sin una respuesta implícita. Emplear un tono de voz modulado. Ser franco.

No extraer información del entrevistado sin su voluntad. No apabullar con preguntas. Evitar aparecer autocrático. Permitirle salidas airoasas.

3.4.3.- OBSERVACIÓN

De Gortauai dice: “En la observación de campo es menester distinguir dos clases primordiales: la observación participante y la no participante. (En la primera participan) varios investigadores dispersos, con el fin de recoger reacciones colectivas. Otro tipo de investigación participante es aquella en la que los investigadores participan de la vida del grupo, con fines de acción social”

En la observación no participa el investigador es ajeno al grupo. Solicita autorización para pertenecer en el, y observar los hechos que requiere.

La observación simple no controlada se realiza con el propósito de “explorar” los hechos o fenómenos de estudio que permitan precisar la investigación.

La observación sistemática se realiza de acuerdo con el plan de observación preciso, en el que se han establecido variables y su relación, objetivos y procedimientos de observación.

La observación es la más común de las técnicas de investigación; la observación sugiere y motiva los problemas y conduce a la necesidad de la sistematización los datos. La observación científica debe trascender una serie de limitaciones y obstáculos.

La palabra observación hará referencia explícitamente a la percepción visual y se emplea para indicar todas las formas de percepción utilizadas para el registro de respuestas tal como se presenta a nuestros sentidos.

CAPÍTULO IV

ANALISIS E INTERACCIÓN DE LOS DATOS

CAPÍTULO IV

4.- ANÁLISIS E INTERACCIÓN DE LOS DATOS

4.1.- PROPUESTAS DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

1. La formación de los docentes en lo que concierne al juego, necesita que primero se entiendan que es el juego y en otro momento se pueda iniciar la transformación de la educación. para ello se argumenta que se precisa saber observar, es decir ver con el pensamiento las actividades del niño, reconocer los distintos tipos de juegos y las posibilidades que tienen en el aprendizaje.
2. Fomentar la observación sistemática en todos los espacios y momentos escolares, aprovechar las reformas a los sistemas de trabajo, ya sean diarios o semanales, rescatar de los programas, todo lo que se ha vertido en relación al juego y los juegos que el niño trae del contexto de la comunidad, son las tareas mínimas que un docente hace para fomentarse como tal y como un docente que sabe jugar.
3. Preparar a los docentes para una plena y total reintroducción del juego en la escuela requiere ante todo iniciarlos en una observación cuyo objetivo será comprender más que transformar. conviene después capacitarlos para abordar el juego como una disciplina en sí.
4. Es indispensable hacer de ellos adultos que sepan jugar, hay que mostrarse entonces más exigentes con respecto a sus “posibilidades de hacer” no estrictamente intelectuales, lo que no es sencillo.
5. Que los educadores no caigan en el error de exigir si no que sean capaces de partir del juego espontaneo del niño sin “abandonarlo” es preciso que vuelva a él.

4.2. CONCLUSIÓN

El cuidado y la educación de los niños pequeños mediante una acción integrada adecuada proporciona un medio para remediar el problema evidente de la desigualdad de oportunidades. La Educación Infantil proporciona una valiosa experiencia y preparación para la transición a la escolarización a nivel primario.

No hay segunda oportunidad para la infancia. Por tanto con todos los conocimientos basados en las investigaciones sobre la importancia de esos primeros, años de la vida, es fundamental hacer todo lo que sea posible por el bien de cada niño, tomando en cuenta su salud, la nutrición, su crecimiento, su desarrollo, su felicidad y su aprendizaje integral.

El juego es un principal elemento de socialización para el niño. Este va a aprender a compartir, a esperar y a respetar; hecho, que adquiere una gran relevancia, ya que se presenta como la estructura intermedia entre la propia familia e integración del niño en los diferentes ámbitos sociales.

A través del juego, los educadores facilitarán los medios para favorecer el desarrollo del niño, generando en este sentido de afecto, amistad, compañerismo, ternura y, en general, contribuyendo a una mayor sensibilidad con los otros, lo cual es facultad para otra serie de actividades, como la observación, captación, comprensión de estímulos, etc., que crean en ellos una mayor independencia y autonomía.

Es por ello que el juego es importante dentro de la educación del niño ya que mediante este el niño aprende mejor y sus sentidos son estimulados para una mayor comprensión. Por ello concluyo que el juego es una importante herramienta dentro del proceso de enseñanza aprendizaje del niño.

BIBLIOGRAFÍA

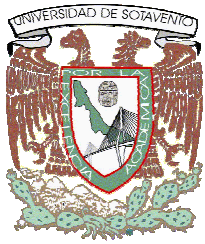
- 1.- A. Héller. El Juego. 1977. Pág. 372
- 2.- Bruner. Antología básica UPN 1995
- 3.- CONAFE. El Juego 1993
- 4.- CONAFE. Te Cuento o Través 1997. Pág. 17
- 5.- G. Weisl. El Viviente. Antología Básica UPN 1994. Pág. 107- 110
- 6.- H.E. Erikson. Antología Básica UPN. 1995. Pág. 79- 86
- 7.- Hidegard. Hetzer. El Juego y los Juguetes
- 8.- http. El Juego Como Estrategia. Org. Educ.
- 9.- Piaget. Aprender Jugando CONAFE. 1989 Pág. 51
- 10.- UPN. Antología Básica del Juego 1994
- 11.- Vigostki. El Juego. UPN. 1993. Pág. 16

ANEXOS

RESEÑA DEL JARDÍN DE NIÑOS JUSTO SIERRA MÉNDEZ

El jardín de niños Justo Sierra Méndez fue fundado por la Lic. Rosa Isabel Zurita en el año de 1980, siguiendo como directora la maestra Martha Adela Ilurueta Martínez, actual mente la directora es la maestra Rosa Gelis Martínez Pérez y cuenta con 27 años de servicio en este preescolar de los cuales 26 años de estos ha sido directora. El jardín se encuentra ubicado en la calle José María Pino Suarez NO. 304 de Jonuta, Tabasco, teniendo un alumnado de 163 niños en Turno matutino y ofrece un servicio de preescolar general. Cuenta con una plantilla docente de 13 personas que laboran este jardín, como son 2 niñeras, 2 intendentes 6 educadoras, 1 maestro de música, 1 de educación física y la directora.





UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A.C.
CUESTIONARIO PARA LA EDUCADORA.



Instrucciones: subraya la respuesta que consideres correcta.

1.- ¿consideras el juego como estrategia en el proceso de aprendizaje de sus niños?

Si

No

A veces

2.- ¿Ha leído sobre la importancia que tiene el juego como parte fundamental en el desarrollo del niño?

Si

No

A veces

3.- ¿Emplea el juego cuando desarrolla actividades de español y matemáticas?

Si

No

A veces

4.- ¿Cuando realiza la rutina diaria emplea juegos?

Si

No

A veces

5.- ¿Le gusta desarrollar su labor educativa tomando en cuenta el juego como parte integral en el contexto formativo del niño?

Si

No

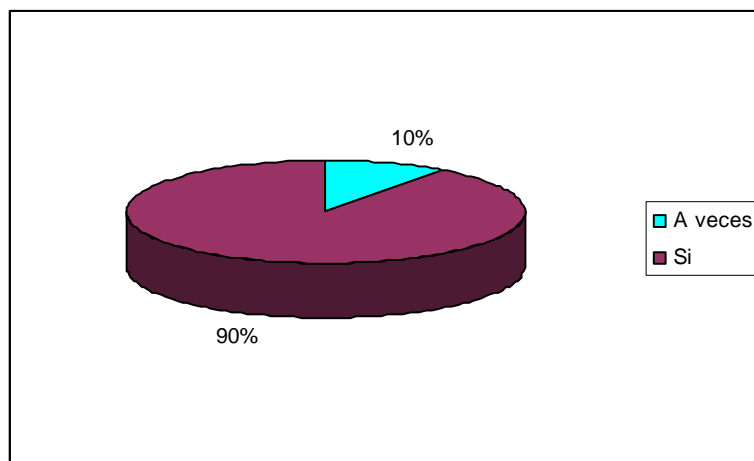
A veces

GRÁFICAS

1. ¿Usted como padre de familia considera indispensable el juego en la educación de su hijo?

En esta pregunta el 90% de los padres contestaron que si consideran indispensable el juego en la educación de sus hijos mientras que el 10 % de ellos no lo consideran indispensable.

TABULACIÓN	
OPCIONES	PORCENTAJE
A veces	10%
Si	90%

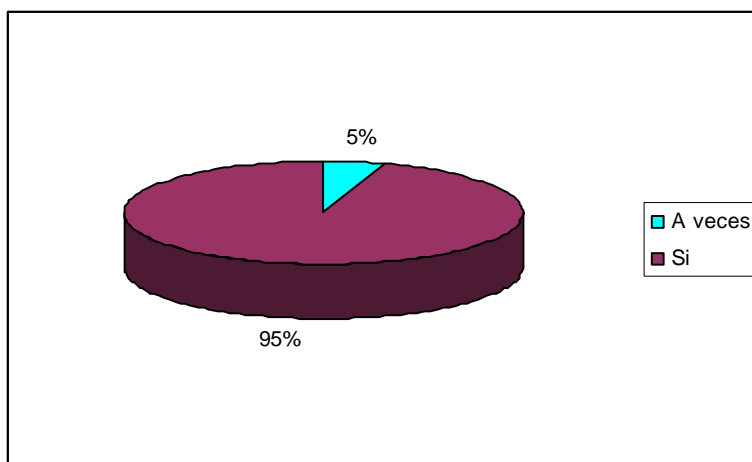


Se puede observar que la mayor parte los padres están consientes que el juego es indispensable para la educación de sus hijos.

2. ¿Ha notado que a través del juego su hijo aprende con mayor facilidad?

En esta grafica se observa que el 5% contesto que a veces su hijo aprende mediante el juego mientras que el otro 95% contesto que si.

TABULACIÓN	
OPCIONES	PORCENTAJE
A veces	5 %
Si	95 %

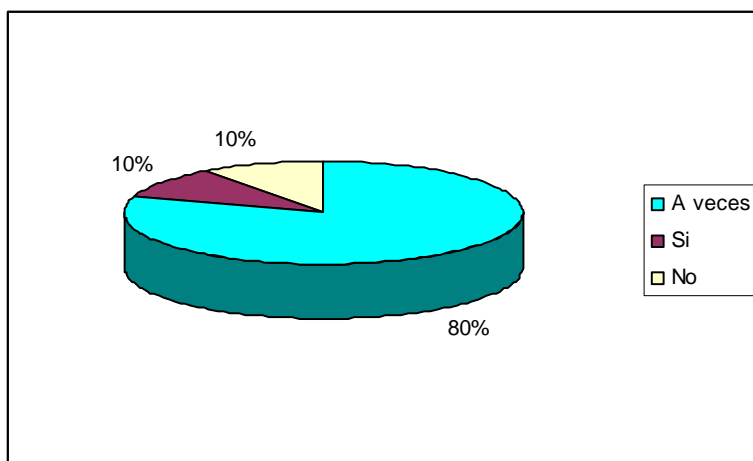


En esta pregunta se observa que la mayoría de las personas han notado que a través del juego su hijo aprende con mayor facilidad y les ayuda a un mejor aprendizaje.

3. ¿Usted le dedica tiempo a su hijo para jugar?

En esta cuestión podemos ver el 80% a veces le dedica tiempo a su hijo para jugar con ellos mientras que el solo el 10% de ellos si le dedica tiempo y un 10% no.

TABULACIÓN	
OPCIONES	PORCENTAJE
A veces	80%
Si	10%
No	10%

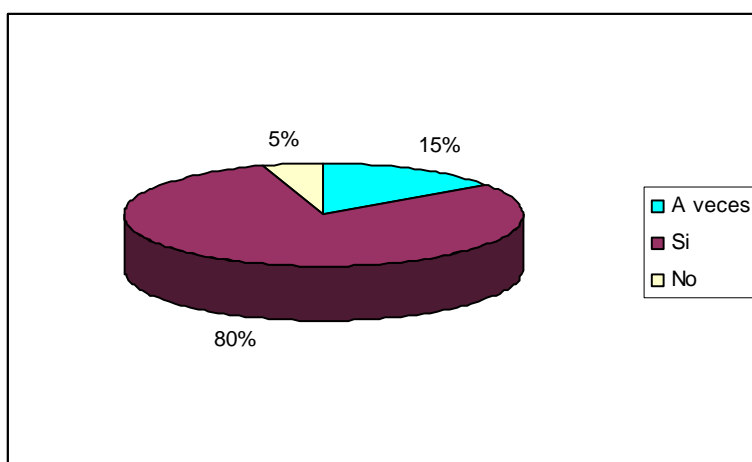


En esta grafica observamos que la mayoría de los padres de familia solo a veces les dedican el tiempo a sus hijos para jugar con ellos y solo un 10% si les emplean tiempo a los menores.

4. ¿Considera importante que la educadora realice juegos en la impartición de sus clases?

Aquí observamos que el 80% de los padres consideran que importante que la educadora realice juegos al impartir sus clases para un mejor aprendizaje de los educando y otro 15% solo a veces y un 5% no.

TABULACIÓN	
OPCIONES	PORCENTAJE
A veces	15%
Si	80%
No	5%

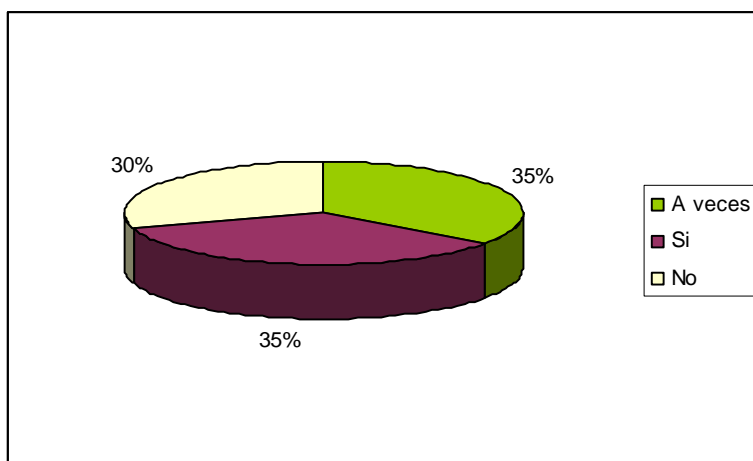


En esta grafica observamos que una mayor parte de los padres esta consiente que el juego es importante para la educación de sus hijos.

5. ¿Ha participado en actividades lúdicas en el jardín de niños?

En esta pregunta el 35% de los padres solo a veces ha participado en estas actividades, un 35% si sea involucrado en ésta y un 30% no.

TABULACIÓN	
OPCIONES	PORCENTAJE
A veces	35%
Si	35%
No	30%



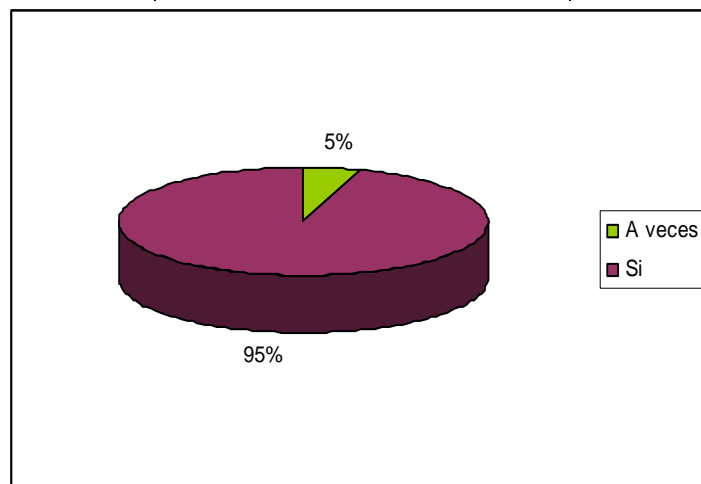
Se observa en esta grafica que los padres muestran apoyo al participar en las actividades que se realizan en los jardines.

GRAFÍCAS

1.- ¿Considera el juego como estrategia en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus niños?

Podemos observar que la mayor parte de las educadoras consideran al juego como una estrategia importante para el aprendizaje.

TABULACIÓN	
OPCIONES	PORCENTAJE
A veces	5%
Si	95%

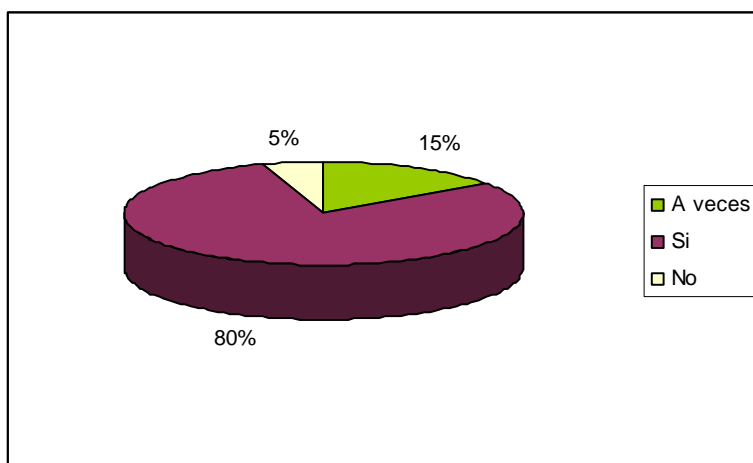


En esta grafica observamos que el juego para las educadoras es un recurso importante en el aprendizaje.

2.- ¿Ha leído sobre la importancia que tiene el juego como parte fundamental en el desarrollo del niño?

En esta pregunta podemos observar que un 80% de las educadoras si ha leído sobre la importancia del juego, un 15% a veces y solo un 5% no.

TABULACIÓN	
OPCIONES	PORCENTAJE
A veces	15 %
Si	80 %
No	5 %

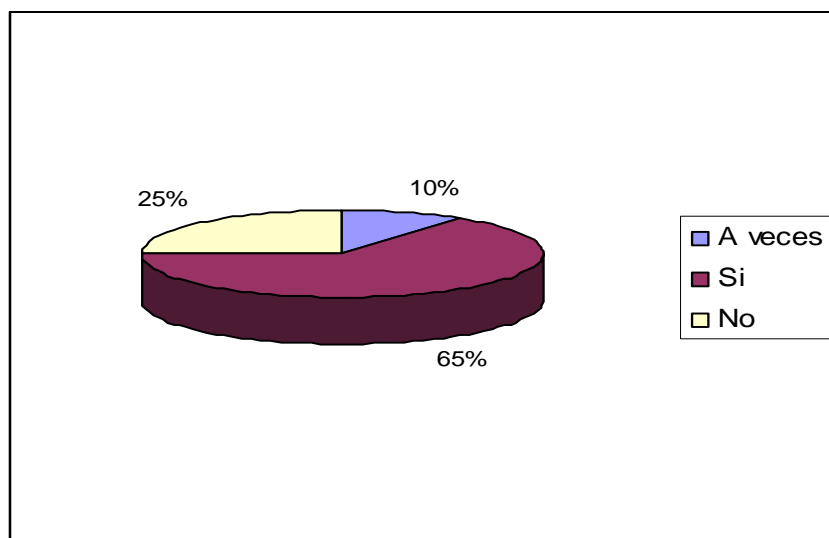


Se observa que la mayoría considera importante el juego para el desarrollo de los niños.

3.- ¿Emplea el juego cuando desarrolla actividades de español y matemáticas?

Se puede observar que solo un 10% a veces aplica el juego al impartir clases un 65% si y el 25% no.

TABULACIÓN	
OPCIONES	PORCENTAJE
A veces	10%
Si	65%
No	25%

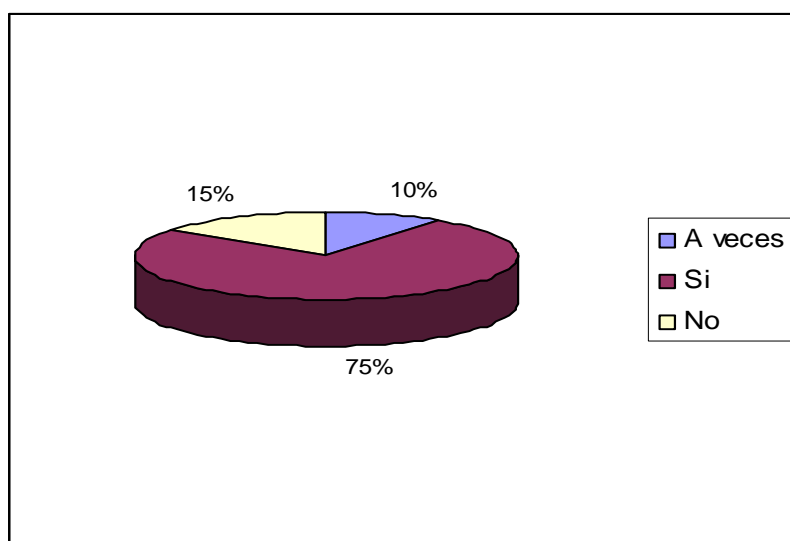


En esta pregunta podemos observar que la mayoría de las educadoras aplica el juego en la educación para facilitar el conocimiento en los niños.

4.- ¿Cuándo se realiza la rutina diaria se emplea el juego?

En esta cuestión un 10 % contesto que a veces, un 75 % si y el 15% no

TABULACIÓN	
OPCIONES	PORCENTAJE
A veces	10%
Si	75%
No	15%

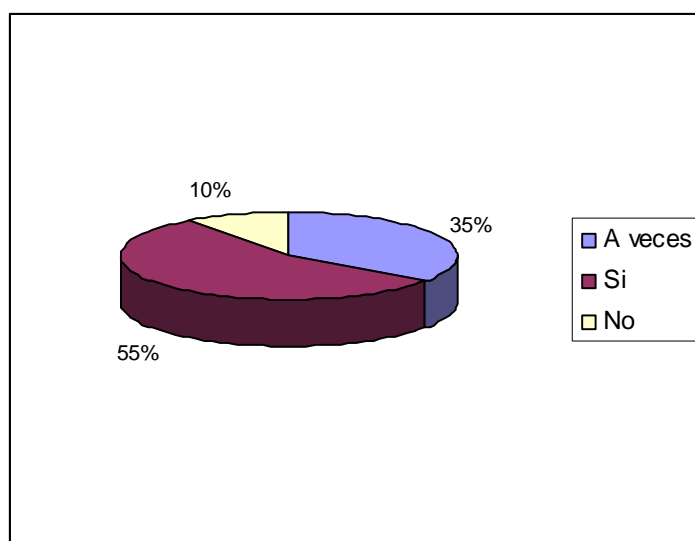


En esta grafica se observa que la mayoría de las educadoras emplean el juego teniendo en cuenta la importancia del juego dentro de la labor educativa.

5.- ¿Le gusta desarrollar su labor educativa tomando en cuenta el juego como parte integral en el contexto formativo del niño?

En esta cuestión el 35% contestó que a veces un 55% que si y solo el 10 % que no

TABULACIÓN	
OPCIONES	PORCENTAJE
A veces	35%
Si	55%
No	10%



Podemos observar en esta grafica que las educadoras consideran al juego como un auxiliar dentro del aprendizaje de los niños.









