



UNIVERSIDAD DE SOTAVENTO A. C



ESTUDIOS INCORPORADOS A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PEDAGOGÍA

“LOS BENEFICIOS DE LA EDUCACIÓN LÚDICA COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO MOTOR, COGNITIVO Y SOCIAL”

TESÍS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

ANA ISABEL BAUTISTA RAMÓN

ASESOR DE TESÍS:

PSIC. VICTORIA ALFARO RODRÍGUEZ

VILLAHERMOSA, TABASCO, 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

**“LOS BENEFICIOS DE LA EDUCACION LÚDICA COMO RECURSO
DIDÀCTICO EN EL DESARROLLO MOTOR, COGNITIVO Y SOCIAL”**

DEDICATORIAS

A dios:

Por permitirme llegar hasta donde estoy, por cosechar un éxito mas y Llenar mi camino de personas exitosas

A mis padres:

El Sr. Luis Bautista Domínguez y la Sra. Ana Luz Ramón Ramón, Por todo su amor, apoyo, comprensión y por heredarme el sacrificio más grande de sus vidas...mi carrera profesional. Gracias por guiar cada uno de mis pasos y darme las alas para volar muy alto, teniendo como único limite el cielo.

A mis hermanos:

Que sin ellos mi vida no tendría la luz que tiene.

A mi asesor de tesis:

PSIC. Victoria Alfaro Rodríguez y mi eterno agradecimiento a la Máster. **Georgina Jiménez Ramón**, Gracias por confiar en mi proyecto y contribuir en la elaboración.

INTRODUCCIÓN

Los niños que cursan la educación preescolar, se encuentra en una etapa determinante para la adquisición de hábitos, aptitudes y habilidades que les será de gran uso en su vida. Estos niños se encuentran en una momento determinante en el desarrollo motor, cognitivo y social, en donde se determina su personalidad, por ello es de suma importancia buscar estrategias didácticas que contribuyan exitosamente en su formación académica y beneficien un desarrollo integral.

La educación lúdica es una estrategia didáctica que busca mantener el interés de los niños por medio del juego, pretende enseñar y a la vez divertir a los alumnos; es una forma práctica y sencilla de elevar el conocimiento teórico a lo práctico, estimula y desarrolla las aptitudes, atendiendo las necesidades educativas de los alumnos. Por ello, es de suma importancia que los educadores de hoy en día conozcan los beneficios de la educación lúdica su impacto positivo en los niños y en el aprovechamiento académico.

Educar lúdicamente es, entonces, lograr un desarrollo Motor, cognitivo y social, mediante actividades recreativas que proporcionen la participación de los niños, involucrando una educación colectiva e individualizada.

Esta investigación de campo, se realizó con el fin de conocer a fondo mediante las teorías y aportaciones de Jean Piaget, Vigotzky y María Montessori los beneficios que aporta la educación lúdica en el nivel preescolar.

Los estudios han demostrado que cuando a los niños se les permiten jugar, la absorción de los conocimientos se da de manera más eficiente y rápida y sin darse cuenta que están aprendiendo. Esta es la fórmula de enseñanza que los profesores han encontrado para ser más eficaces en la enseñanza primaria.

Los maestros deben permitir a los niños que exploren su mundo usando los sentidos, para que puedan saborear, tocar, sentir, y jugar con un artículo que realmente les permita aprender y asimilar conocimientos básicos para su desarrollo individual.

Sin embargo, no se trata de jugar por jugar sino de una práctica lúdica que exija la participación creativa, libre, crítica, promoviendo la interacción social. Lo antes mencionado da como resultado que el niño experimente, desde temprana edad, la espontaneidad y libertad para involucrarse y desenvolverse sin timidez. Si el juego es una actividad recreativa, como se mencionó anteriormente, no implica una diversión vaga, su verdadero fin es lograr que el alumno aprenda, comprenda y construya un conocimiento, que explore, analice, critique y reflexione.

Es de vital importancia que los profesores solo intervengan si se presenta algún problema o duda que los alumnos no puedan resolver, pues en el juego ellos solo son guías del conocimiento, ya que si intervienen cuando el niño no lo desea el ambiente se torna inseguro para el que está aprendiendo.

Cabe mencionar que el éxito de la actividad lúdica-pedagógica depende exclusivamente de la buena preparación y liderazgo del profesor. Para lograr que un enfoque educativo prospere, los profesores deben tener en cuenta las características del grupo al que va a aplicar los juegos, los tipos de materiales que necesita, los programas de estudio y sobre todo que el contenido temático se adecue a la edad cronológica y mental del niño.

Para ser un buen líder en la enseñanza no se necesita ser autoritario, serio o llevar estrictamente la batuta y riendas del salón de clases, se necesita comprender las necesidades de los alumnos, aprender del ensayo y error, se necesita tener empatía, guía dentro del aula, y lo más importante conocer completamente lo que se está enseñando.

ÍNDICE

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Dedicatoria	
Introducción	
	PÁG.
1.1 Planteamiento del Problema.....	9
1.2 Delimitación del Problema.....	10
1.3 Justificación.....	11
1.4 Objetivos.....	12
1.5 Hipótesis.....	13
1.6 Marco Referencial.....	14

CAPITULO II MARCO TEÓRICO

APORTES SIGNIFICATIVOS DE LA EDUCACIÓN LÚDICA EN EL DESARROLLO DEL NIÑO Y LA EDUCACIÓN PREESCOLAR.

	PÁG.
2.1 Concepto de Educación.....	17
2.2 Concepto de Educación Lúdica.....	20
2.3 Historia de la Educación Lúdica.....	22
2.4 Concepciones Teóricas del Juego.....	26
2.5 Juego y Educación.....	30
2.6 El Educador y lo Lúdico.....	33
2.7 Educación Preescolar.....	36
2.8 Características Esenciales del Juego.....	39
2.9 ¿Qué debe lograr el Juego?.....	42
2.9.1 Desarrollo Motor.....	43
2.9.2 Desarrollo Cognitivo.....	45

2.9.3 Desarrollo de la Socialización.....	46
2.10 Terapia del Juego.....	47
2.11 Modalidades del Juego.....	49

CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

	PÁG.
3.1 Tipo de Investigación.....	52
3.2 Enfoque de la Investigación.....	53
3.3 Alcance de la Investigación.....	54
3.4 Diseño de la Investigación.....	55
3.5 Población.....	56
3.6 Instrumentos de la Investigación.....	57

CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

	PÁG.
Graficas.....	59
Conclusión.....	84
Sugerencias.....	86

Bibliografía

Anexos

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

CAPÍTULO I. MARCO TEORICO

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El aprovechamiento académico dentro del aula es un tema controversial, pues son muchos los factores que contribuyen en el, ya sean positivos o negativos. Los profesores deben estar capacitados y conscientes de que es lo que enseñan y como lo enseñan. Todos los individuos, sin excepción alguna, aprenden de diferentes formas; ya sea que cuenten con mejor retentiva al solo escuchar, ver, tocar, saborear; o incluso tener conocimientos teoricos. Sin embargo, el juego como recurso didáctico en el aula escolar proporciona un aprendizaje eficaz y divertido en los alumnos a través de la estimulación de los sentidos , beneficiando así el desarrollo motor , cognitivo y social.

La educación lúdica nos proporciona un aprendizaje integral y significativo dentro del aula ya que estimula y motiva al alumno a ser dependiente y responsable de sus actos, aprender jugando nos lleva a tener satisfacciones pasivas y un rendimiento académico superior en comparación a un alumno que no es motivado al momento de aprender. Sin embargo, el exceso de juego puede provocar el desinterés y aburrimiento de los niños, convirtiéndose en una rutina y entretenimiento fastidiosos.

Los profesores deben contribuir para lograr sonrisas y aprendizajes satisfactorios con sus alumnos. Deben enseñarles, sin que les cueste tanto esfuerzo transmitir sus conocimientos. Por la importancia del juego en el aula surgieron las siguientes preguntas de investigación.

- **¿Qué beneficios aporta el juego como recurso didáctico en el desarrollo motor, cognitivo y social?**
- **¿El uso adecuado del juego como recurso didáctico puede influir de forma positiva en el rendimiento académico de los alumnos de educación preescolar?**
- ¿Cuáles serian las verdaderas repercusiones del exceso de juego en el rendimiento académico de los alumnos?

1.2 DELIMITACIÓN

LOS BENEFICIOS DE LA EDUCACION LÚDICA COMO RECURSO DIDACTICO EN EL DESARROLLO MOTOR, COGNITIVO Y SOCIAL EN EL “JARDÍN DE NIÑOS FANTASÍA” con la clave 27DJN0091Z , ubicado en la calle Altamira Número 315 de la Colonia Atasta, en Villahermosa Tabasco, Centro. Ciclo escolar 2009-2010, con alumnos que cursan el Tercer grado, grupo A

1.3 JUSTIFICACIÓN

La educación lúdica está muy lejos de una concepción apropiada y no se toma en cuenta que el juego es, ante todo, un trabajo donde se aprende y se construye un conocimiento; pero sobre todo que existe una experiencia grata la cual quedará marcada en el binomio alumno-maestro, teniendo como resultado primordial el éxito académico y beneficios en el desarrollo integral en los aspectos motores, cognitivos y sociales de los alumnos que cursan el nivel preescolar.

La falta de implementar juegos en la educación o el exceso de estos afecta considerablemente en el rendimiento escolar de los infantes, pues la motivación de los alumnos varía y se ve reflejada en las calificaciones que se obtienen. Los educadores tienen el compromiso de garantizar la educación que imparten a los alumnos, una educación que se aplique a la realidad, que complemente y beneficie a un verdadero aprendizaje significativo. La falta de interés que presentan los alumnos para adquirir los conocimientos dentro del aula es cada día más preocupante pues los infantes son los profesionistas del mañana, en sus manos se encuentra el futuro de nuestro país, de la calidad humana y nivel socioeconómico de cientos de familias.

Es necesario que el profesor emplee el uso de la didáctica, para obtener beneficios positivos en los programas educativos con el fin de favorecer y enriquecer los conocimientos que desea transmitir.

Esta investigación aporta cuáles son los verdaderos beneficios que el uso del juego como recurso didáctico en el nivel preescolar, ya que en la actualidad es un factor que influye en la educación, en el proceso enseñanza aprendizaje y el aprovechamiento académico de los alumnos; así como la influencia que tiene en el desarrollo motor, cognitivo y social.

1.4 OBJETIVOS

General

Determinar cuales son los beneficios que aporta el juego como recurso didáctico en el desarrollo motor, cognitivo y social en los alumnos que cursan el tercer año de preescolar.

Específico

1. Identificar si el juego como recurso didáctico influye en el aprovechamiento académico.
2. Definir cuales son los juegos adecuados para los niños.
3. Exponer las teorías que sustentan la educación lúdica como un recurso didáctico en el nivel preescolar

1.5 HIPÓTESIS

El uso adecuado del juego como recurso didáctico influye positivamente en el desarrollo motor, cognitivo y social, favoreciendo el rendimiento académico de los alumnos que cursan el tercer grado de preescolar.

1.5.1 VARIABLES

1.5.2 Variable Independiente.

- **El juego como recurso didáctico en los alumnos del tercer año de preescolar.**

1.5.2 Variable Dependiente.

- **Desarrollo Motor, Cognitivo y Social de los alumnos del tercer año de preescolar.**
- **El rendimiento Académico de los alumnos del tercer año de preescolar.**

1.6 MARCO REFERENCIAL

En la ciudad de Villahermosa, Tabasco encontramos la colonia Atasta de Serra, ubicada al norte de la ciudad, colindando con las colonias de Tamúlte, Espejo, Linda vista entre otras. Cuenta aproximadamente con 30,000 habitantes. Esta comunidad cuenta con todos los servicios públicos como son: agua potable, luz eléctrica, patrullas de vigilancia, sistema de alcantarillado, teléfono, semáforos, zonas comerciales, centros de salud, mercados, panteones, hospitales que pertenecen a diferentes instituciones, escuelas con diferentes niveles académicos, parques recreativos, deportivos, bibliotecas públicas, cine etc.

El 70% de la población pertenece a la religión católica, el otro 30 % pertenece a diferentes religiones como son: evangelista, séptimo día, Pentecostés, etc.

El nivel socioeconómico de esta colonia es media-baja, en el cual el 55% son profesionistas, el resto de la población son comerciantes o empleados eventuales que no tienen un trabajo fijo. Las tradiciones o celebraciones de esta colonia son festividades que se realizan en la iglesia de Atasta, ubicada sobre la Avenida Gregorio Méndez.

En Atasta se encuentra “JARDÍN DE NIÑOS FANTASÍA” con la clave 27DJN0091Z, ubicado en la calle Altamira Número 315. Fue inaugurado en el año 1981 por la profesora Zoraida Chávez Jiménez. A lo largo de los años a crecido hasta convertirse en una institución conocida por los habitantes. No se encuentran registros escritos es por ello, que la información obtenida se debe a la narración de algunos habitantes y de la directora general de la institución.

El jardín de niños fantasía cuenta con 37 estudiantes, de nivel económico medio, 3 salones. La escuela cuenta con los servicios públicos necesarios como agua potable, baños, canchas, biblioteca, cuarto de intendencia, escenarios, dirección escolar, ventiladores, aulas completamente climatizadas, trabajadoras sociales, profesores etc. Por otra parte solo se imparten las clases solo en el turno matutino.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

**APORTES SIGNIFICATIVOS DE LA EDUCACIÓN
LÚDICA EN EL DESARROLLO DEL NIÑO Y LA
EDUCACIÓN PREESCOLAR**

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

Aportes significativos de la educación lúdica en el desarrollo del niño y la educación preescolar

2.1 CONCEPTO DE EDUCACIÓN

La presencia de la educación en la vida del hombre se remonta desde las sociedades primitivas, en las cuales, carecían de la presencia de maestros, pedagogos y escuelas, sin embargo la educación que recibían, por parte de la familia, era incluyendo al niño en la vida rudimentaria, cotidiana y participando en los quehaceres de la sociedad. Cabe mencionar que en los primeros sistemas de educación los adultos enseñaban a los pequeños la religión y tradiciones de los pueblos. En ciertas culturas no se limitaban en cuanto a la enseñanza por lo tanto se les instruían los principios de la escritura, la ciencia, matemáticas y arquitectura. Podemos decir, entonces, que la educación ha estado presente desde que el hombre se vio en la necesidad de transmitir sus conocimientos, experiencias y su forma de vida.

La palabra educación “proviene de la raíz latina *ducere* que significa conducir, acción intencional de preparar a los sujetos para la vida en sociedad”¹, por lo tanto la educación no es estática en la simple palabra, necesita de acciones, hechos y experiencias que contribuyan al desarrollo integral del ser humano como tal.

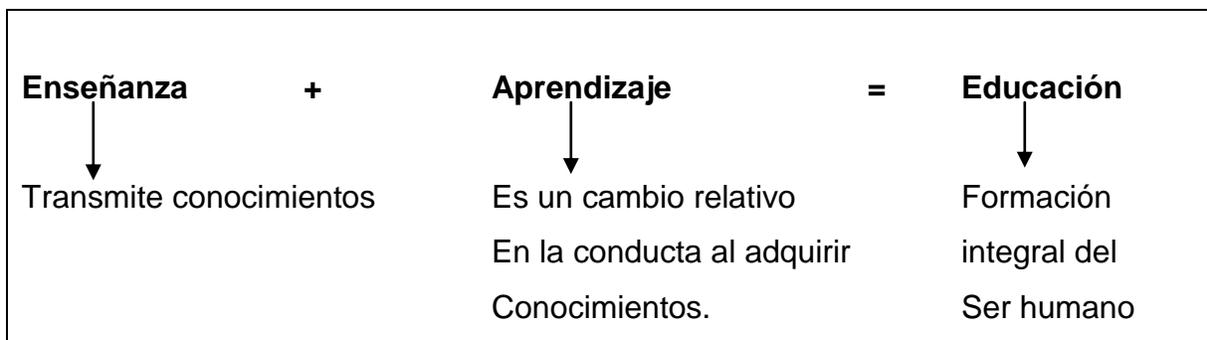
La educación no se limita en las paredes de una escuela ya que involucra la transmisión de sentimientos, valores, costumbres y formas de actuar ante la sociedad de la cual somos partícipes.

¹ <http://Monografias.com/trabajos66/laescuela/la.escuela2.shtml#laeducacion>

Podríamos decir, entonces ,que la educación “ es un método particular empleado para instruir y formar a la juventud con medios y causas que se desarrollan en la colectividad , la instrucción y sentimientos.”²

Dicho lo anterior se puede afirmar que la educación forma parte de la vida cotidiana en el ser humano ya que no existe un solo momento en donde el hombre no descubra, conozca, asimile e incorpore nuevos conocimientos y favorezcan su formación integral.

En el proceso de la educación adquirimos habilidades, actitudes, se desarrolla la creatividad y la formación de la personalidad la cual estará presente en la vida del individuo guiándolo en su quehacer dentro de la sociedad. Por lo tanto, podríamos englobar que la enseñanza, el aprendizaje y la educación son indispensables para la adquisición de conocimientos, haciendo posible el siguiente esquema:



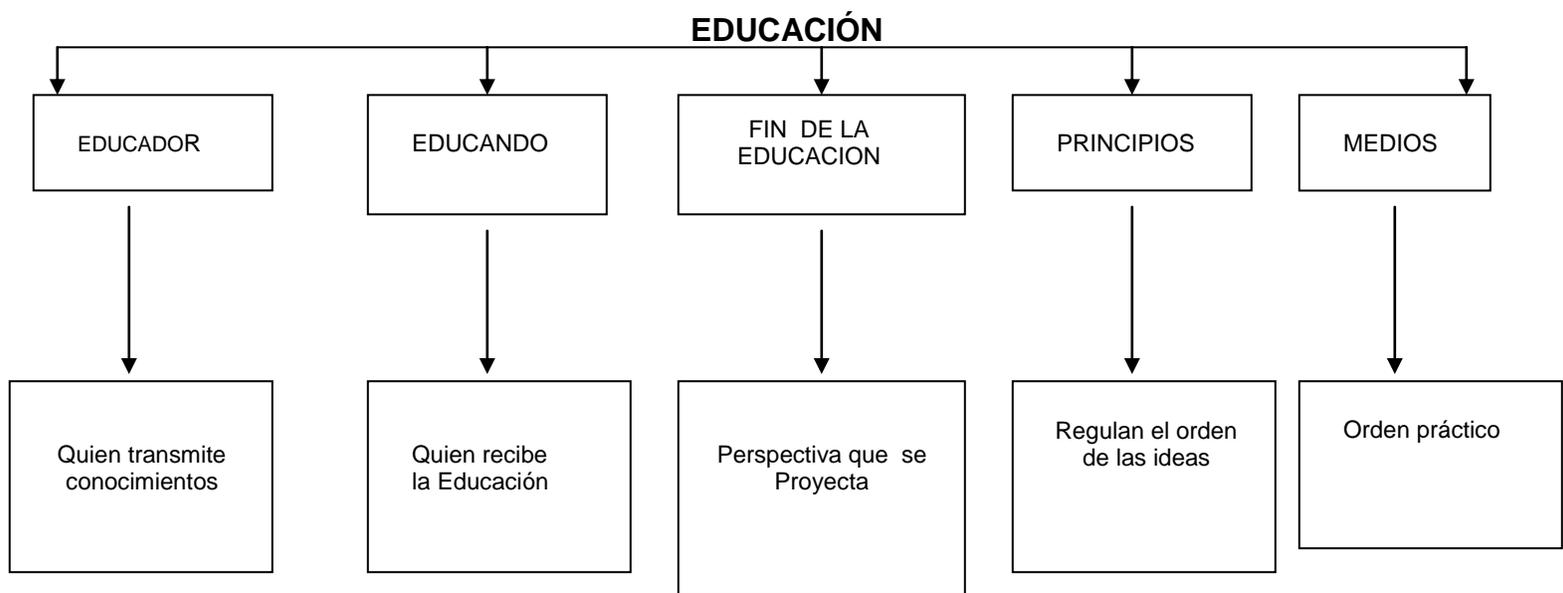
La verdadera educación se logra interiorizando la enseñanza y el aprendizaje , siempre y cuando se adecuen a las necesidades de los individuos respetando su integridad como personas razonables dignas de una formación integral. No esta de más mencionar que la educación logra un cambio en la conducta del individuo, pues las experiencias positivas o negativas se arraigan en lo más profundo de la persona.

² Enciclopedia universal ilustrada.EuropeoAmericana;espasa-calpesa. Página 111

Al producirse un cambio permanente en la conducta podemos afirmar que se produjo un aprendizaje significativo siendo este la aportación de David Ausubel: “esto solo se logra cuando el estudiante relaciona sus nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos ; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le esta mostrando”³

Los beneficios que aporta este tipo de aprendizaje en el individuo es que la información se conjuga con la anteriormente adquirida y es almacenada en la memoria a largo plazo por lo tanto se logra un cambio en la conducta.

Dentro del proceso enseñanza-aprendizaje “cabe señalar cinco elementos que son fundamentales dentro de la educación”⁴ los cuales se representan en el siguiente esquema:



Estos elementos en conjunto hacen posible el hecho de la educación, trabajando a la par en la realización e Impartición de esta. Es importante destacar que estos factores deben lograr la adaptación al medio natural y social del individuo favoreciendo la libre expresión logrando, así, el desarrollo de sus aptitudes mentales y físicas.

³ <http://www.Monografias.com/trabajos10/depaldapa.ahtml>; 27 /01/2009, 19:33pm

⁴ Enciclopedia Universal Ilustrada. EuropeoAmericana; Espasa-Calpesa. Página 111

2.2 CONCEPTO DE EDUCACIÓN LÚDICA.

La educación lúdica supone un acto de libertad, expresión, realizar una actividad con placer, la cual se convierta en el resultado de un conocimiento puro e innato en el alumno, además de despertar el interés por aprender de una forma divertida y espontánea. Es de suma importancia comprender que una actividad lúdica se refiere al hecho de jugar, manipular juguetes aprendiendo divertida y espontáneamente mediante objetivos previamente definidos por los padres o profesores. Además, durante el proceso del juego el niño crea una atmósfera de socialización, se convierte en un ser creativo capaz de tomar decisiones importantes desde la infancia.

Expuesto lo anterior, podemos afirmar que el juego es formalmente “una actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes. Su función es proporcionar entretenimiento y diversión aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las actividades prácticas y psicológicas”⁵. Por lo tanto, el juego no puede ser catalogado como una actividad de tiempo perdido u ocio ya que a través de él es posible adquirir nuevos conocimientos, estimulando el pleno desarrollo del área motriz, cognitivo y social. Desde el punto de vista educativo el juego es un recurso didáctico que facilita la comprensión de los contenidos temáticos dentro del aula ya que el alumno puede ver, tocar, oler, y manipular objetos.

El juego no tiene límite de edad y puede practicarse desde los primeros meses de vida a lo que llamamos *estimulación temprana*, siendo esta una serie de ejercicios, masajes o caricias que repercuten positivamente en el desarrollo físico y emocional de los infantes. Un niño que desde los primeros meses se encuentra rodeado de un entorno lleno de afecto y estímulos desarrollará pronto sus aptitudes y habilidades mucho antes de lo esperado.

⁵ <http://definicion.de/juego/>; 28/01/2009 9:27

Las actividades lúdicas pueden ser consideradas como “ una actividad de construcción del lenguaje, en la que los niños aprenden si esfuerzo las reglas gramaticales y léxicas que son el fundamento de su lengua.”⁶ Durante la realización del juego los beneficios que adquiere el infante son variados pues aprende sin ser presionado por los profesores, además, la socialización toma un papel decisivo pues en el proceso del juego el niño platica, habla y expresa sus emociones al máximo.

Además de ser una actividad recreativa, el juego estimula motivando al niño a ser independiente y responsable de sus actos desarrollando su personalidad la cual estará presente en cada momento de su vida.

En la etapa del preescolar, la educación lúdica es de suma importancia , pues las habilidades motrices suelen mejorar continuamente ,ya que en esta edad comprendida entre los tres y seis años los niños son cada vez mas fuertes, rápidos, y con mejor coordinación, por lo tanto “durante la niñez temprana las áreas sensorial y motriz están mas desarrolladas que antes , permitiendo que los niños hagan mas de lo que quieren hacer”⁷ de esta forma el uso del juego estimula el desarrollo integral de los infantes permitiéndoles construir un conocimiento individual y espontáneo. Impulsado por la curiosidad el infante de preescolar descubre el mundo que lo rodea por medio de los sentidos y de las actividades lúdicas recreativas en las cuales el niño se sienta a gusto e interesado por lo que hace, de esta forma, su participación será activa .

La educación lúdica surge por la necesidad de generar aprendizajes significativos, en donde el niño experimente, socialice y cree su propio conocimiento con ayuda de la experiencia,

⁶ Enciclopedia de la Psicopedagogía, Océano Centrum. Pagina 202

⁷ PAPALIA, Diane “Psicología del desarrollo”, 8 edición .Pág. 334

2.3 HISTORIA DE LA EDUCACIÓN LÚDICA

A lo largo de la historia, el juego ha significado una parte importante en el desarrollo intelectual, físico y afectivo de los niños. El juego y el juguete han sido elementos básicos en la educación y entretenimiento del hombre desde la antigüedad hasta nuestros días.

Por ello, “uno de los mayores pensadores de la antigua Grecia, Platón, (427-384) afirmaba que ; en los primeros años del niño debían ocuparse con juegos educativos, practicados por ambos sexos, bajo la vigilancia de los adultos y en los jardines infantiles”⁸. Pareciera increíble imaginar que desde Platón existen estas aportaciones significativas de la educación lúdica y la importancia de esta, sin embargo, los conocimientos eran impartidos solo a los niños que pertenecieran a las clases sociales sobresalientes de esa época. Antes de Platón, como se mencionó anteriormente, para algunas civilizaciones como los Egipcios, Mayas, Romanos etc.; los cantos, relatos y juegos eran métodos determinantes para transmitir los conocimientos a los jóvenes y más poderlos integrar a la sociedad.

Si bien, algunos filósofos antiguos hablaban del juego, la educación lúdica como tal cobra fuerza durante el pensamiento moderno, sin embargo, para lograr la escuela activa y el enfoque constructivista del cual hoy gozan los estudiantes de todos los niveles tuvieron que trascender muchos años.

A continuación se presentan de forma esquemática las aportaciones significativas del juego como recurso didáctico en la educación preescolar (Nunes de Almeida Paulo, 2002):

⁸ Nunes de Almeida Paulo. “EDUCACION LUDICA”. Bogota, Colombia. sociedad de san Pablo ,3ra reimpresión,2002 Pág.13

Inicios de la educación Lúdica

Los jesuitas

*Editaron en latín los tratados de gimnasia que ofrecían las reglas de los juegos y los transformaron en practicas educativas.

Montaigne

*Uno de los fundadores de la escuela nueva.
*Deseaba un hombre abierto a la verdad

**Jean-Jacques
Rousseau**

“Solo se aprende a pensar cuando se ejercitan los sentidos.”

Comenio

Resumía su método en

*Naturalidad
*intuición
*Auto-actividad

Pestalozzi

“El juego es un factor decisivo que enriquece el sentido de la responsabilidad y fortalece las normas de cooperación”

Dewey

“El juego recrea el ambiente natural del niño , en tanto que las referencias abstractas no corresponden a sus intereses

Froebel

“La educación mas eficiente es aquella que Proporciona a los niños actividades, como La auto-expresión y participación socia

Expuesto lo anterior, la verdadera educación es aquella en donde se estimulan los sentidos al tocar, ver, saborear, explorando el entorno, así mismo contribuye al desarrollo cognitivo, social y motor de los alumnos. Los personajes previamente mencionados nos ofrecen una idea clara del ser humano que pretendían formar a través de la educación lúdica, sin embargo, por el momento tradicionalista por el cual atravesaba la educación no permitía la formación de un alumno autocrítico, libre y reflexivo.

La escuela tradicionalista es el sentido opuesto a la escuela nueva, en ella reinaba el método memorístico, la conducta estrictamente sumisa, lecciones repetitivas dando como resultado alumnos reprimidos, los cuales aprendían los contenidos temáticos en base a maltratos verbales y físicos por parte de sus profesores. En el proceso de enseñanza, el maestro era el transmisor del conocimiento, el único poseedor de la verdad y verdugo de los estudiantes. El alumno toma el antagonismo durante la enseñanza, siendo pasivo, aislado y desarrolla un conocimiento totalmente empírico.

Por otra parte la escuela nueva propone un conocimiento basado en la realidad netamente experimental en donde el protagonista del conocimiento sea el alumno, este es el punto de partida para que se inicie el pensamiento constructivista y el juego es tomado como un recurso didáctico que se implementa en las escuelas.

La falta de interactividad, formalismo, el maltrato físico y verbal fueron la pauta para el surgimiento de la escuela nueva y el constructivismo, siendo estas las bases de una educación lúdica, progresista y activa.

Cabe mencionar que la aparición del "Jardín de Niños" es un movimiento influenciado por Froebel, "su doctrina propone el empleo de la actividad infantil no de un modo mecánico sino, espontáneo en la que el niño involucre todo su ser"⁹.

⁹ <http://cne.org.mx/informacion/teorica/educadores/froebel.htm>.

Para Froebel, la educación debería estar basada en la acción, juego y trabajo lo que daría como resultado un desarrollo integral de las capacidades intelectuales, motrices y sociales. De acuerdo con tal visión la educación era un proceso de construcción y reconstrucción de la experiencia fuera y dentro de la escuela.

La escuela nueva dio pie a diversas teorías y aportaciones pedagógicas entre ellas encontramos a Maria Montessori ; que en síntesis proponía: “despertar la actividad infantil a través del estímulo y promover la auto-educación del niño, colocando los medios adecuados de trabajo a su disposición”¹⁰ .Dentro de la educación las aportaciones de Montessori fueron significativas y de gran importancia pues su método empleaba material didáctico que incluía cubos, prismas, bastidores para armar cajas tarjetas etc. lo cual contribuía al desarrollo cognitivo , psicomotor y social. En el siguiente tema se abordara más sobre su teoría y método educativo.

La obra pedagógica de Antón Makarenko sigue siendo un punto clave para el análisis de la educación infantil. Para él “en todo buen juego existen esfuerzos físicos y mentales”¹¹ ya que considera que el juego proporciona alegría, emoción y creatividad, sin embargo no todo es vano puesto que supone un proceso mental, por lo tanto el niño crea su propio conocimiento. Sugiere que durante el juego el niño goce de plena libertad y acción mientras la actividad se desarrolla normalmente. Para Makarenko el juego tiene gran importancia educativa porque prepara al infante para el trabajo y las relaciones sociales.

De igual forma, las aportaciones teóricas de Jean Piaget son de gran importancia, ya que sugiere se tomen en cuenta las etapas del desarrollo infantil y las características de estas, para poder abordar la educación y necesidades de los infantes.

¹⁰ Moracir G. “Historia de las ideas pedagógicas”. pag.157

¹¹ Makarenko,A. “conferencias sobre educación infantil”, edit.mexicanos 1983. Me 2da ed;pag.86

2.4 CONCEPCIONES TEÓRICAS DEL JUEGO

En razón de la importancia que tiene el juego en el desarrollo infantil, ha sido motivo de gran cantidad de estudios e investigaciones de los cuales han surgido diferentes teorías y en las que analizaremos aquellos aspectos que resulten significativos en cuanto al desarrollo motor, social y cognitivo. El juego ha existido desde siempre, aunque son variadas las concepciones coinciden en que es una actividad lúdica que aporta beneficios positivos durante la educación preescolar. A continuación se explican las principales teorías que explican el juego infantil.

Las aportaciones de Jean Piaget , en la educación son de suma importancia, para él existe cuatro momentos por los que atraviesa el individuo para desarrollar el área cognitiva a los que denomino “estadios” los cuales se describen en la siguiente tabla:

Etapas del desarrollo cognitivo	
Estadio	Características
<ul style="list-style-type: none">• Sensoriomotor	Aproximadamente de un año y medio a dos el niño usa sus sentidos y habilidades confiándose de sus reflejos.
<ul style="list-style-type: none">• Preoperatorio	Tiene lugar entre los dos y siete años de edad; son procesos característicos de esta etapa : el juego simbólico , la centración, la intuición y el egocentrismo
<ul style="list-style-type: none">• Operaciones concretas	Comprende de los siete años a los once, en esta etapa el niño llega hacer generalidades atinadas. Se encuentra intelectualmente capacitado para comprender.
<ul style="list-style-type: none">• Operaciones Formales	De los doce años en adelante, el cerebro esta capacitado para formular pensamientos abstractos o pensamiento hipotético-deductivo

De acuerdo con lo anterior, el desarrollo cognitivo del ser humano, necesita una maduración a través del desarrollo cronológico para llegar a tener un pensamiento abstracto. Durante los primeros años de vida, el niño necesita estímulos que lo ayuden a comprender el mundo que los rodea. “Piaget plantea que, a través del juego, de manera espontánea, los niños y las niñas asimilan y acomodan el conocimiento que obtienen”¹² cabe mencionar que el estadio preoperatorio tiene lugar en el nivel preescolar y se caracteriza por el *juego simbólico*, que consiste en la representación corporal de lo imaginario donde predomina la fantasía ; por ejemplo: cuando un niño imita que duerme y junta sus manos, de igual forma cuando juega hacer caritas tristes o felices, son representaciones del juego simbólico.

Para Piaget ,el juego proporciona un contexto para crear, fantasear, planear estrategias solucionar problemas. Además, los niños deben de ser estimulados constantemente para comprender lo que experimentan en cada situación que se les presenta, siendo el profesor un guía, que logre satisfacer las necesidades educativas de los infantes. Conforme a su experiencia, recalco que los juegos se vuelven mas significativos en medida en que el niño se va desarrollando, puesto que a partir de la libre manifestación de elementos variados, él pasa a reconstruir objetos y reinventar cosas.

Una vez que el niño logra comprender que al jugar experimenta satisfacciones y logra objetivos; el juego cobra su verdadera formación educativa. Para Piaget que el juego no es inútil, aunque solo juegue por diversión, pues con el simple hecho de llevarlo a cabo el infante socializa y comparte roles que beneficia a su desenvolvimiento escolar.

Por otra parte , la infancia es una etapa significativa en la vida del niño pues en ella adquiere la mayor parte de conocimientos e información que lo acompañara en su desarrollo físico y emocional.

¹² El juego. Debate y aportaciones desde la didáctica; ediciones novedades educativas N°8 Pag.65

Para María Montessori los niños de preescolar absorben como “esponjas” la información que existe a su alrededor, mediante las experiencias adquiridas a lo largo de su crecimiento.

Montessori, no estaba de acuerdo con las técnicas rígidas y crueles a las que eran expuestos los niños en manos de los profesores que tenían el sistema educativo tradicionalista, anteriormente mencionado; este fue el motivo por el cual creó una nueva pedagogía basada en el respeto al niño y a su capacidad de aprender. “Los principios fundamentales de la teoría de Montessori están basados en: la autonomía, independencia, iniciativa, capacidad de elegir, el desarrollo de la voluntad y autodisciplina”¹³. De acuerdo a lo anterior el niño es quien construye su conocimiento basado en la experiencia dentro del tiempo adecuado a las necesidades e interés.

Cabe mencionar que dio suma importancia al juego y creó su propio material didáctico constituido por formas geométricas, palos, lápices, pinturas entre otras cosas para integrar al niño a la vida cotidiana y potencializar su autonomía. Más que juguetes y juegos hablo de *trabajo* ya que al jugar el niño realiza una serie de actividades físicas e intelectuales, por lo tanto concibe al juego como un factor decisivo en el desenvolvimiento de los sentidos junto con las facultades intelectuales, por lo tanto afirma que “Cada minuto que transcurre es precioso para él, pues representa el paso de un ser inferior a otro superior. En efecto el niño crece y se desarrolla continuamente, todo en cuanto se refiere a los medios de desarrollo es fascinador para el niño y olvida la actividad ociosa”¹⁴. Por lo tanto se puede concretar que gracias al juego se crea un ambiente interesante para el niño ya que es capaz de participar y tomar decisiones.

¹³ www.Espaciologopedagogico.com/articulos2.php?id_articulo=196 14 de febrero del 2009 10:46 pm

¹⁴ Montessori M. “El niño el secreto de la infancia”. Edit. Diana 1edición ,mayo 1982; Pág. 94

Por otra parte, para vigotsky, el “juego tiene dos facetas , en la primera , afirma que es una puesta en el ejercicio , en el plano imaginativo, de capacidades de planificar, figurar situaciones cotidianas y en la segunda , el carácter social de las situaciones lúdicas, sus contenidos, los procedimientos y estrategias que sugiere el desarrollo del propio juego, en tanto se trata de atenerse a las reglas socialmente elaboradas...”¹⁵

Para vigotsky , el juego desencadena una serie de imaginaciones que simbolizan la vida cotidiana; por ejemplo: jugar a interpretar a la mamá, al papá, al veterinario, etc; siendo estas unas representaciones del contexto social que los rodea. Dentro de la teoría de vigotsky, afirma que el juego es un poderos creador de zona de desarrollo próximo (ZDP) ya que esta es una situación en la que interactúan dos elementos; el sujeto experto en un dominio y el otro menos experto para resolver una situación. En el caso del juego , siempre existirá un niño que sepa las reglas del juego al pie de la letra y guíe a sus compañeros en dicha actividad , con el fin de respetar los limites y roles dentro del juego.

De igual forma afirmó que el niño debe jugar para aprender, pero así como aprende jugando , también tiene que aprender a jugar y el adulto es quien debe supervisar dicha actividad. Así, mismo mediante la socialización el infante asimilara las reglas a seguir dentro del juego y aprenderá con mayor facilidad los contenidos temáticos dentro y fuera del aula escolar.

¹⁵ <http://Alumno.elsabio.com/tmp/9605.PUNTUACIONES%20DE%20VIGOTSKY.doc>

2.5 JUEGO Y EDUCACIÓN

La educación por si sola hace referencia a un proceso multidireccional el en cual se transmiten conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. Por lo tanto esta presente en nuestras acciones, sentimientos y actitudes. Dentro de la educación existe un proceso de socialización y adquisición de información a través de actividades que faciliten el proceso enseñanza aprendizaje.

Por otra parte el juego es una actividad recreativa en la que participan dos o más individuos. Las teorías e investigaciones anteriormente mencionadas hacen hincapié en que los niños a partir de su nacimiento aprenden mucho más y mejor cuando las actividades se les dan en forma de juego, siendo, por lo tanto, el método por excelencia de este nivel de educación, ya que responde a los intereses y necesidades de los pequeños en esta etapa del desarrollo. El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego.

Anteriormente se menciona que el juego en la vida del niño es de suma importancia pues contribuye positivamente en el desarrollo motor (montessori), cognitivo (Piaget) y social (vogotsky) de acuerdo con las teorías expuestas.

El acto lúdico esta fuertemente ligado con los conocimientos y a las experiencias adquieren los infantes al jugar. Así mismo durante juego el niño incorpora a su conducta los aprendizajes adquiridos en la actividad lúdica. La importancia del juego en la edad preescolar supone el primer contacto con la realidad y de las relaciones sociales que se adquieren al jugar.

Las actividades lúdicas realizadas de manera individual o grupal permiten desarrollar aprendizajes de acuerdo a las necesidades e intereses que presentan los alumnos del preescolar, por lo tanto “durante las actividades el niño tiene la posibilidad de crear, expresar, sentir, explorar, observar, relacionar, representar, construir, resolver, dialogar e interactuar”¹⁶. Es por esto que el juego en la educación preescolar surge como una necesidad, para asegurarse que desde sus primeros años de vida el niño reciba una educación integral, la cual estimule su desarrollo espiritual, moral, intelectual y físico; respetando sus intereses así como su calidad de ser humano.

El juego en la educación toma un papel importante ya que da la oportunidad de resolver problemas, ayuda al niño a adquirir habilidades cognitivas, motrices y sociales, proporciona la oportunidad de aprender a trabajar en equipo de manera armónica, sobre todo brinda al niño el goce y la satisfacción de experimentar el logro de metas propuestas con anterioridad.

Además de beneficiar el desarrollo intelectual, el juego motiva al niño a alcanzar sus metas y valorar a sus compañeros ya que contribuye en la formación de hábitos de cooperación y ayuda.

El juego y la educación en el nivel preescolar van de la mano, si se suprimiera el juego como recurso didáctico sería privaría de uno de sus instrumentos eficaces en la realización de está. La educación necesita del juego, ya que sin él regresaríamos a una pedagogía tradicionalista convirtiendo a los niños en máquinas memorísticas y repetitivas; el alumnado no sería crítico mucho menos reflexivo. Los ideales de la educación constructivista y de la escuela activa es formar hombres capaces de afrontar y sobrevivir en la sociedad. El modelo constructivista en la educación consiste en crear un conocimiento basado en las experiencias y convertirlo en un aprendizaje significativo que perdure por siempre sin importar el paso del tiempo.

¹⁶ El juego. “Debate y aportaciones desde la didáctica”; ediciones novedades educativas N°8 Pag.20

Toda escuela activa deberá desarrollar el espíritu creador de los niños mediante actividades que reflejen lo que será la vida futura, por lo tanto el juego es el material idóneo que satisface estas necesidades educativas. No cabe duda que los beneficios del juego son múltiples ya que es una actividad básica y primordial para el desarrollo del niño, por lo tanto el educador debe estar preparado para vivir la experiencia y saber seleccionar los juegos y juguetes apropiados para cada contenido programático.

Es de suma importancia decir que toda actividad lúdica debe tener objetivos previamente estructurados, los cuales guiarán los conocimientos, tiene que contar con reglas explícitas e implícitas y un fin educativo. La educación lúdica es un arma poderosa en el proceso enseñanza-aprendizaje, es por ello que no se debe descartar en ningún momento, ya que como se menciono anteriormente los beneficios son múltiples y satisfactorios.

En el juego el niño se siente libre y motivado; si se equivoca vuelve a comenzar sin la culpa del fracaso al contrario desea empezar de cero una y otra vez (ensayo y error) ,porque para él es un reto que debe ganar sin importar el tiempo que le tome para conseguir el éxito y el reconocimiento social.

2.6 EL EDUCADOR Y LO LÚDICO

Es de suma importancia exponer que el educador es la persona que ejerce la función de educar ayudando en el pleno desarrollo de los alumnos. No debe convertirse en un simple repetidor de lecciones, su tarea abarca conocer a sus alumnos, intereses y limitaciones. El buen educador debe asimilar que sus alumnos son personas que necesita ser tratadas como tal en todo momento. La verdadera misión del educador empieza por la autoformación ya que no puede formar e instruir a otros si él no lo hace primero.

Para que el juego sea considerado como una actividad educativa, la función del docente es básica pues debe crear un ambiente de motivación que estimule a los niños a realizar las actividades lúdicas. Así mismo, los profesores deben invitar a jugar a sus alumnos; el educador puede integrarse al juego pero nunca dominar la actividad, pues de lo contrario inhibe la espontaneidad de los niños.

Dentro de la escuela activa y constructivista, el educador es solo un guía dentro del proceso enseñanza- aprendizaje, por lo tanto el niño es el centro de atención ; proporciona a los infantes las orientaciones y ayuda necesaria para que esta sea una actividad verdaderamente enriquecedora del desarrollo infantil .

Educador debe tener como base en la formación de los alumnos el amor, paciencia, integridad y conocer lo que verdaderamente quiere transmitir a sus niños por medio de las tareas escolares.

A continuación se presentan algunas sugerencias que los educadores deben tener en cuenta en las actividades lúdicas.¹⁷ Estas características son indispensables dentro de la educación lúdica , pues gracias a estas el niño podrá tener un desenvolvimiento idóneo y placentero al jugar y compartir la experiencia con sus compañeros.

¹⁷ <http://waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10135>

EL EDUCADOR Y SU FUNCIÓN DENTRO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

<ul style="list-style-type: none">✓ Enriquecer las vivencias del niño y la niña, mostrándoles las acciones en la vida real.	Crear condiciones para que los educandos realicen las acciones por sí mismos, apoyándose en las sugerencias, preguntas, consejos, teniendo en cuenta el nivel de desarrollo que han alcanzado.
<ul style="list-style-type: none">✓ Propiciar el desarrollo de juegos conjuntos y las relaciones de amistad.	Contribuir al desarrollo de sencillos argumentos donde los niños asuman papeles que reflejen aspectos de la actividad de las personas que los rodean, haciendo, si fuera necesario, pequeñas demostraciones y escenificaciones de cuentos cortos que puedan servir como base para el desarrollo de diversos argumentos
<ul style="list-style-type: none">✓ Propiciar el desarrollo de la función simbólica, ofreciéndoles a los pequeños materiales que puedan servir como sustitutos en sus juegos, demostrándoles su utilización.	Estimular el incremento de las relaciones lúdicas y reales entre estos y los maestros, velando porque respondan a sentimientos positivos.
<ul style="list-style-type: none">✓ Estimularlos para que hagan construcciones con los materiales utilizados en las actividades didácticas y las incorporen a sus juegos independientes, enseñarlos a que no destruyan lo construido.	Desarrollarles el hábito de colocar los juguetes en su lugar, no tirarlos al suelo ni romperlos.
<ul style="list-style-type: none">✓ Desarrollar los intereses manifestados por los infantes y propiciar el surgimiento de otros nuevos para que se reviertan en su actividad lúdica.	Crear las condiciones necesarias para que el niño y la niña puedan realizar diversos tipos de juegos con carácter independiente.

De acuerdo a lo anterior, el papel de educador infantil, consiste en facilitar la realización de las actividades y experiencias. Es el guía de la clase dando respuestas a las necesidades e intereses de los niños.

Cabe mencionar que, “aunque el profesor puede saber de memoria el funcionamiento y las reglas del juego, no se debe de dar el lujo de confiarse de su memoria , por ello, es interesante que elabore un guión”¹⁸ esto es con el fin para sentirse mas seguro y que el juego tenga organización para poder concretar los objetivos establecidos desde el principio.

El educador debe tener cuidado al momento de involucrarse con los alumnos, debe dejar que el niño verdaderamente juegue y no intimidarlo con la voz ; recordando que los gritos no ayudan en nada solo fastidian y cansan al profesor ,debe transmitir confianza, seguridad , intercambiar experiencias y guiar a los alumnos. Es preciso recalcar que “el buen éxito de toda actividad lúdica depende exclusivamente de la buena preparación y del liderazgo del profesor”¹⁹ por lo tanto, los beneficios de la educación lúdica no son el juego en sí, sino del desenvolvimiento de este y la dirección que tome ya sea educativa o recreativa.

¹⁸ Nunes de Almeida Paulo. “EDUCACION LUDICA.” Bogotá, Colombia. sociedad de San Pablo ,3ra reimpresión,2002 Pág.13

¹⁹ ibídem .Pág. 60

2.7 EDUCACIÓN PREESCOLAR

La educación preescolar es aquella que se imparte a los niños en edad de tres a seis años, es una educación previa a los estudios de educación primaria. El inicio y desarrollo del kindergarden o Jardín de la infancia, fue creado por las ideas novedosas de Froebel en 1837 y a partir de ese momento comienzan a funcionar estos centros educativos especialmente para educar a los infantes.

En un sentido formal y técnico se dice que el preescolar “son centros destinados a dirigir la educación de los niños, encargados de satisfacer las necesidades de crecimiento, desarrollo y adaptación al medio físico y humano”²⁰; de acuerdo con lo anterior, la educación preescolar es el inicio de la formación académica de los alumnos, por ello es de suma importancia que los contenidos programáticos y actividades prácticas sean adecuados a la edad de los infantes.

A lo largo del preescolar el los niños descubren, exploran, inventa, experimenta actividades escolares que son útiles para su desarrollo motor, cognitivo y social.

Por otra parte, la educación preescolar fomenta los inicios de la socialización, formas de expresión creativa, la autonomía e identidad personal mediante los diversos materiales, técnicas y recursos didácticos. El juego en el preescolar sitúa al niño como centro del proceso educativo y al docente como un guía permitiendo conocer cada uno de los aspectos del niño.

Ya que es un centro de educación formal, la educación preescolar tiene una serie de objetivos que dan sentido académico a la educación , logrando así una mera participación en conjunto con los profesionales que en ella laboran , como directores de la institución , psicólogos, pedagogos y profesores , los cuales contribuyen en el cumplimiento de los siguientes objetivos académicos:

- a) Ayudar al niño en su crecimiento integro, ofreciendo los medios, para que bajo la vigilancia de expertos, la vida física del niño se desarrolle e condiciones optimas y seguras.

²⁰ Enciclopedia técnica de la educación ,tomo VI Pág. 14

- b) Perfeccionar las bases sobre las que ha de cimentarse toda la vida del ser humano, incluyendo los valores como personas integra y únicas.
- c) Formar el carácter del niño, favoreciendo la libre expresión de la personalidad infantil
- d) Favorecer la adaptación del niño al medio social y natural.
- e) Proveer al los niños con experiencias de naturalezas cognitiva, psicomotriz, lingüística, social y emocional
- f) Fomentar la capacidad de razonamiento.
- g) Contribuir al razonamiento critico-reflexivo.

Estos objetivos proporcionan una visión global de lo que pretende consolidar la educación preescolar en los niños; podemos decir entonces que los objetivos son de desarrollo no de aprendizaje, puesto que el niño se encuentra en el primer peldaño de su vida académica, por lo tanto interesa desarrollar sus potencialidades como ser único e irrepitible. Cabe mencionar, que en ocasiones la educación preescolar pudiera ser igualada a una educación primaria, sin embargo no lo es, la educación preescolar es el primer peldaño de una pirámide de educación. A continuación se presenta un cuadro comparativo exponiendo lo que es y no es la educaron preescolar.

Lo que no debe de ser la educación preescolar	Lo que debe ser la educación preescolar
❑ Una mera preparación para la enseñanza primaria, ni siquiera una enseñanza primaria adelantada o anticipada reducida al tamaño del niño	❑ Un órgano eficiente de educación integral
❑ Una mera anticipación de instrucción general	❑ Un órgano de servicio social Un sistema educativo con características propias con métodos y técnicas adecuadas al niño

De acuerdo a lo anterior el nivel preescolar no debe desviarse de su fin educativo mucho menos confundir o adaptarse a la educación primaria ya que los niños de esta etapa tienen características propias por ejemplo; los alumnos del preescolar atraviesan por un periodo de curiosidad y experimentación en donde el juego es el medio principal para aprender, la actividad motriz esta ya de desarrollándose , pueden correr rápido, subir y bajar escaleras , comienzan a socializar con sus iguales, demuestran un gran interés por los materiales de trabajo, dibuja , pinta, colorea entre otras cosas es un individuo pequeño que comienza a descubrir el mundo que los rodea.

Por otra parte el juego en la acción educativa del nivel preescolar satisface las necesidades de los alumnos, ya que a través de él se logra cumplir algunos de los objetivos anteriormente expuestos. Es preciso señalar que el docente debe tener siempre en cuenta su función antagónica en las actividades lúdicas. El juego en el preescolar debe ser adecuado a la edad, a las necesidades e intereses de los niños para que puedan comprender los contenidos programáticos.

Se puede concluir que la educación preescolar proporciona un desarrollo integral, espiritual, moral, intelectual, cognitivo, social etc., siempre y cuando se ajuste a las necesidades o intereses del niño además propone la adaptación social, el cultivo de la originalidad y adquisición de los hábitos cotidianos.

2.8 CARACTERÍSTICAS ESENCIALES DEL JUEGO

Con anterioridad se expuso la importancia y los múltiples beneficios del juego en la educación favoreciendo en el rendimiento académico ,desarrollo intelectual, social, motriz pero sobre todo abarca una experiencia grata en los niños, lo cual contribuye en la captación y asimilación de la información de la información del mundo que los rodea, sin embargo la elección del juego y los juguetes dentro de la educación preescolar deben ser elegidos con preocupación y de manera responsable , por lo tanto , a continuación se presentan las características esenciales que debe tener el juego en la educación preescolar:

- a) **Sirve para descubrir:** Mediante la exploración y el descubrimiento el niño conoce, comprende e interpreta la información a su manera. El juego le proporciona al infante interactuar con lo desconocido para convertirlo en información conocida.
- b) **Sirve para relacionar a unos con los otros:** pues proporciona la convivencia, participación y socialización en el desarrollo de la actividad, lo cual es muy importante pues los seres humanos vivimos en sociedad y es menester que desde los primeros años de vida el infante desarrolle esta cualidad de convivir y respetar las ideas de las demás personas.
- c) **Sirve para equilibrar el cuerpo y el alma:** Los niños que cursan el nivel preescolar se encuentra en el primer peldaño de lo que será su cuerpo por lo tanto, el pleno conocimiento de su “yo” interno y externo es indispensable en esta edad. El niño necesita conocer e cuales son sus limitaciones en cuanto a su cuerpo . En este punto podemos aplicar el dicho popular de “mente sana ,cuerpo sano”

- d) **Sirve para transmitir valores , bienes y productos culturales:**
Durante la experiencia que se vive en la realización del juego podemos observar patrones de conducta ya sean positivos o negativos pudiéndolos abordar y solucionar de distintas formas de acuerdo en el grado que se presenten; por ejemplo: la niña que juega hacer la “mamá” recrea el ambiente en donde vive y los patrones de conducta que se realizan en su hogar imitando las reglas, pautas y gestos que hacen al personaje cada vez mas real.
- e) **Sirve para evadirse saludablemente de la realidad.**
- f) **Sirve para expulsar, expresar, sacar y destrabar :** El juego es una terapia que ayuda al niño a desinhibirse y encontrar un medio por el cual pueda expresar sus alegrías ,temores y deseos por ello es indispensable tomar notas de las conductas de lo que sucede a la hora de realizar las actividades para poder ayudar al infante a resolver sus problemas y canalizarlo oportunamente con un especialista ya sea pedagogos psicopedagogo o psiquiatras de acuerdo a las necesidades de los alumnos. El tratamiento debe ser interdisciplinario en el cual los niños sea apoyados por sus padres y profesionales.
- g) **Sirve para experimentar:** Durante la realización del juego se puede observar a los niños de preescolar experimentar el triunfo y la derrota en medida que se desarrolla la actividad lúdica. A este mecanismo se le denomina ensayo y error; por lo tanto al superar un obstáculo sabrá solucionar los problemas que se le presenten.

- h) **Sirve para el manejo de la libertad:** El niño necesita la libertad de escoger sus juguetes y tomar decisiones propias que lo lleven a obtener satisfacciones; por ejemplo: imaginemos a un niño al cual su profesora le pide que dibuje una casa con una puerta, dos ventanas y un árbol desde ese momento el niño esta limitando su creatividad por lo tanto su creatividad se reduce.

Es indiscutible decir que durante el inicio y desarrollo de la actividad lúdica debemos asegurarnos que el niño realmente juegue, proponga, construya y combine a su gusto gozando de plena libertad de acción para que no se sienta intimidado y actúe con plena confianza.

Recordemos que el juego tiene una gran importancia educativa porque prepara al niño hacia el trabajo y acción en un futuro. Expuesto lo anterior, se puede concluir y generalizar las características de la actividad lúdica dentro de la educación por medio de los siguientes puntos:

1. El juego es una actividad placentera.
2. Debe ser una actividad libre.
3. Todos los juegos deben tener una limitación espacial y temporal.
4. El juego es expresivo, comunicativo y explorador.
5. Favorece el proceso socializador.
6. Es una actividad productiva.

De acuerdo a lo anterior, es indispensable la aplicación del juego dentro y fuera del aula educativa por sus múltiples aportaciones y beneficios en el desarrollo integral del niño. El juego esta presente en cualquier etapa de los individuos, siendo este imprescindible en cada momento de la educación.

2.9 ¿QUÉ DEBE LOGRAR EL JUEGO?

Durante la infancia los cambios físicos, intelectuales y sociales se encuentran en constante desarrollo, por lo tanto, el juego en el nivel escolar es un recurso didáctico que fortalece y estimula las habilidades que se van adquiriendo para perfeccionar las capacidades de los niños. Por lo tanto, el juego es un instrumento de gran ayuda en la adquisición de hábitos, conocimientos y desarrollo integral en los individuos para enseñar productivamente.

El juego en la educación debe lograr el inicio del desarrollo motor, cognitivo y social. A continuación se presentan a grandes rasgos los beneficios del juego en la educación.

Aspectos que beneficia el uso del juego en el niño		
Desarrollo motor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social
<ul style="list-style-type: none"> ☒ Coordinación motriz. ☒ Capacidad de limitación. ☒ Equilibrio. ☒ Dominio de los sentidos. 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Estimula la atención. ☒ Estimula la creatividad. ☒ Desarrollo de la Fantasía. ☒ Estimula el pensamiento abstracto. 	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Desarrolla la Comunicación. ☒ Cooperación con lo demás. ☒ Estimula el desarrollo moral. ☒ Disminuye la conducta pasiva.

El esquema expuesto anteriormente, nos muestra que a través del juego el niño adquiere formando y combinando las estructuras físicas, mentales, emocionales y sociales por lo tanto, el profesor debe aprovechar el juego como recurso didáctico inclinándose siempre a lo didáctico y experimental.

2.9.1 DESARROLLO MOTOR

Los movimientos que realizamos para caminar, bailar, conducir una bicicleta, escribir, pintar, recortar etc., se deben gracias al desarrollo motor el cual podemos definir formalmente como una habilidad de movimientos corporales, permitiendo así la coordinación, equilibrio y dominio de los sentidos. En relación a esto, “entendemos por habilidad motriz a la capacidad adquirida por aprendizaje de reproducir resultados previstos con el mínimo de tiempo, de energía o de ambas cosas”²¹. El desarrollo motor es una actividad que contribuye al proceso de maduración e iniciación motriz. Mediante el juego el niño va conociendo su esquema corporal. Desarrollando sus capacidades sensoriales, adquiriendo destreza y agilidad. El desarrollo motor es diferente en cada niño, sin embargo, se presenta en el mismo orden; por ejemplo: en un bebe el desarrollo avanza de la cabeza a los pies, por ello vemos que el desarrollo funcional de la cabeza y manos se presenta antes que el movimiento de piernas y pies.

En el proceso escolar el juego es una descarga de energías que ponen en manifiesto las emociones a flor de piel tales como las risas, la euforia, los intereses, las alegrías y las tristezas. El juego puede ser imitativo, repetitivo, rítmico, de carreras, danza o expresión dramática pero en cualquier caso beneficia el desarrollo motor de los niños.

La experiencia de las actividades lúdicas en el preescolar contribuye en gran parte a la evolución de la personalidad, desarrollando evidentemente los músculos. En un niño cuyos músculos permanecen inactivos, no sería sorprendente encontrarlos ciertos modos atrofiados o débiles; por lo tanto el juego es un factor importante en el desarrollo físico y motor.

²¹ Enciclopedia. juegos para desarrollar habilidades motrices .Pág. 5

En el siguiente esquema se muestran las características significativas del desarrollo motriz en los niños.

Desarrollo motriz	
Edad	Características
Nacimiento	Responde con llanto a sus necesidades básicas
6 Semanas	Mira los objetos en su campo visual. No sostiene su cabeza.
3 Meses	Sus ojos siguen los objetos en movimiento, sostienen la cabeza al estar sentados, toma los objetos con sus manos.
9 Meses	Primero se sienta completamente solo, gatea y gira sobre su propio eje, puede transferir sus juguetes de una mano a otra. Camina con ayuda de los adultos.
18 Meses	Camina sin ayuda de los demás, sube las escaleras con ayuda tiene control de sus dedos, come solo.
2 Años	En esta etapa, el niño corre, sube y baja escaleras sin ayuda, puede pasar las páginas de un libro una a una.
3 Años	Es capaz de subirse y conducir un triciclo.
4 Años	Lanza las pelotas lejos y puede saltar sobre un pie
5 Años	Atrapa con la mano la pelota, Puede vestirse y desvestirse sin ayuda.

De este modo se puede comprender que la estimulación temprana ejerce positivamente en el desarrollo motor de los niños. Los padres y profesores deben fomentar y dejar que los niños jueguen solos o acompañados con el fin de ejercitar y trabajar su cuerpo.

En todo buen juego existen esfuerzos físicos y mentales que proporcionan al niño alegría, emociones, creatividad y triunfos. Posteriormente, la maduración y práctica hacen que algunos movimientos sean cada vez más precisos y exactos como recortar con tijeras, colorear sin salirse de los límites del dibujo, delinear, pintar etc. Por otra parte, el desarrollo motor puede continuar desarrollándose a lo largo de la vida siempre y cuando los ejercicios motores y corporales se practiquen en tiempo y forma.

2.9.2 DESARROLLO COGNITIVO

En relación al plano cognitivo, este se enfoca en el uso del razonamiento y el proceso de la interiorización del conocimiento adquirido a lo largo de los años. Durante la infancia el desarrollo cognitivo aumenta de manera sorprendente. “Aun en las actividades de juego menos serias, las mentes de los niños se desarrollan tan inevitablemente como cuando están ocupadas en actividades mas profundas y formales”²². De acuerdo a lo anterior es necesario mencionar que en la infancia los niños son como esponjas absorbiendo el conocimiento del mundo que los rodea y cada paso, cada experiencia y descubrimiento son adquiridos y asociados de forma inmediata contribuyendo positivamente en el desarrollo cognitivo.

El desarrollo cognitivo se concentra principalmente en los procesos del pensamiento, siendo estos el producto de los esfuerzos del niño para comprender y actuar en su mundo. Para Jean Piaget, el desarrollo cognitivo atraviesa por una serie de estadios que proporcionan madurez en el pensamiento abstracto, utilizando los recursos del razonamiento deductivo e inductivo. Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales se encuentran ligado al desarrollo sensorio-motor, cabe mencionar que el modo de adquirir estas capacidades dependerá de los recursos, medios del entorno pero sobre todo de la estimulación que los padres y profesores proporcionen al niño.

La educación preescolar tiene lugar en el estadio Preoperacional pues se comprende entre los dos y siete años de edad siendo los procesos característicos de esta etapa el juego simbólico, la contracción, intuición y el egocentrismo. Podemos decir entonces, que el niño a través del juego realiza un descubrimiento intelectual ejercitando los sentidos, manipulando los materiales, sintiéndose el autor capaz de modificar el curso de los acontecimientos.

²² Enciclopedia, Cajita de sorpresas “El niño y su mundo” Edit. Océano , ed, 1985, Barcelona Vol. IV Pág. 3

2.9.3 EL DESARROLLO DE LA SOCIALIZACIÓN

A lo largo de la vida el ser humano necesita convivir e interactuar con otras personas para lograr sus propósitos y fines. En el preescolar la socialización, al igual que el desarrollo cognitivo y motriz juega un papel importante en el crecimiento de los niños. La socialización es un proceso que se lleva a cabo cuando dos o mas personas comparten ideas, intereses, sentimientos o bien interactúan en un medio físico y espacial.

La socialización “se desarrolla en dos planos. En lo individual , se va profundizando la propia personalidad y en lo colectivo, se va tejiendo una red de contactos sociales en la que nos encontramos en cada momento”²³ , por lo tanto el desarrollo social es fundamental en los primeros años de vida porque favorece las relaciones interpersonales ; mediante la socialización el niño aprende a conocerse e interactuar con otras personas lo que constituye las bases de las relaciones sociales.

Podemos concretar que durante los primeros años de vida, el niño necesita de la protección, afecto y socialización de sus padres, sin embargo a partir de esta edad preescolar se presenta un cambio significativo pues, el niño se relaciona buscando familiarizarse con sus compañeros y adultos. Las relaciones sociales en el preescolar benefician la plena participación del infante en el juego, demostrando así que, no es una perdida de tiempo o una actividad ociosa.

²³MARTINEZ Gerardo, “El juego y el desarrollo infantil” colección 23, segunda edición, Barcelona , agosto 1999.

2.10 TERAPIA DEL JUEGO

Anteriormente se expuso la importancia del juego y como contribuye en el desarrollo cognitivo, social y motor. Sin embargo, las actividades lúdicas proporcionan una visión amplia que permite identificar e interpretar los problemas emocionales que presenta el niño. Para que el juego sea visto como una terapia es necesario basarse en la teoría del psicoanálisis que podemos definir como “un método de exploración o tratamiento de ciertas enfermedades mentales”²⁴. Esta corriente psicológica fue expuesta y practicada por Freud, basándose principalmente en el análisis retrospectivo de sueños o circunstancias que conlleven a la solución de problemas psíquicos, diferenciando entre la actividad consciente de la inconsciente.

A nivel consciente realizamos diferentes actividades como caminar, hablar, comer, etc.; sin embargo muchas de estas actividades conscientes surgen a nivel inconsciente hasta que logran ser manifestadas. En los adultos los conflictos internos se pueden analizar mediante el análisis e interpretación de los sueños. Así, “el terapeuta interpreta y otorga significados a los sueños que el paciente le relata durante el tiempo de la terapia”²⁵. Al igual que un paciente adulto, el niño puede ser un objeto de estudio y análisis, así como el sueño es el material con el que trabaja el terapeuta el juego en el niño sería el sustituto del sueño.

De manera consciente actuamos guiados por las normas que se rigen en nuestra sociedad, sin embargo a la hora del juego el niño actúa sin censura y proyecta la realidad en la que vive, por lo tanto “lo que el niño es incapaz de expresar mediante el lenguaje oral, aparece en las secuencias del juego”²⁶; esto ocurre porque el niño da rienda suelta a sus deseos o aspiraciones dejando visible su personalidad y temperamento.

²⁴ Diccionario enciclopédico espasa 1997

²⁵ MARTINES Gerardo. “El juego y el desarrollo infantil” 2 edición, Barcelona, 1999 Pág. 117

²⁶ Opcit

Para los niños de preescolar, el juego es una acción liberadora de emociones por lo que actúan de manera inconsciente y natural. El profesor debe estar alerta en todo momento realizando anotaciones , ya que cualquier alteración podría ser un indicador de problemas internos . La solución de los problemas emocionales y conductuales pueden abordarse de manera interdisciplinaria siempre y cuando el niño sea atendido de forma adecuada obteniendo la ayuda precisa de los padres y profesionales.

2.11 MODALIDADES DEL JUEGO

Como se mencionó en los capítulos anteriores, el juego siempre debe tender a lo práctico y experimental, por ello beneficia el desarrollo integral del niño en edad preescolar. Los juegos infantiles ha evolucionado marcando significativamente una época en el transcurso de los años; pasó de ser una actividad ociosa a convertirse en un apoyo pedagógico y didáctico en el área educativa, por lo tanto, a continuación se exponen las modalidades en las cuales se presentan los juegos; (KOPLAN, Beatriz ; 1999):

a) Juegos funcionales o de ejercicio: El juego se presenta en el niño desde los primeros años de vida, este tipo de juego se manifiesta cuando el niño de nivel inicial corre, salta, grita, repite palabras o lanza pelotas. Hacia los cuatro o cinco años los niños practican a lo que llamamos “juego turbulento” el cual consiste en carreras, luchas, golpes, risas, muecas en fin un sin actividades rudas que implementa el niño en su rutina diaria.

b) Juego simbólico: En esta modalidad, el juego consiste principalmente en representar acontecimientos cotidianos, “los niños utilizan dos tipos de personaje, que se llaman estereotipados y de ficción. Los estereotipados se caracterizan por su ocupación o actividad (la mamá, el policía, doctor, etc.,)...mientras que los de ficción son personajes que proceden de cuentos y que tienen conductas impredecibles...”²⁷ el juego simbólico esta presente cuando los niños imitan algunas conductas antes vistas o representan con gestos actividades que piensan realizar. La importancia de estos juegos radica en la socialización que implica al momento de realizarlo, de igual forma favorece la resolución de conflictos y la representación de roles y estatus sociales. Cabe mencionar que el juego simbólico provoca la manifestación de los miedos, sentimientos, deseos y percepción que tiene de la realidad.

²⁷ DELVAL .Juan , “Desarrollo humano” 3ra edi ,Méx,1995 Pág.279

c) Juegos reglados: A diferencia del juego simbólico donde ningún niño gana, el juego reglado consiste en competir para ganar estableciendo y respetando las reglas del juego. En esta modalidad, los niños deben cooperar y competir para lograr un objetivo.

d) Juego en grupos: Este tipo de juego es improvisado, los niños del preescolar se juntan y organizan juegos en cualquier momento entre ellos sin que el profesor les diga. Gracias a los grupos los niños amplían su campo cognitivo, aumenta la creatividad y la afectividad con sus compañeros se encuentra a flor de piel.

e) Juegos de construcción: La capacidad de construcción en los niños se encuentra determinada por el desarrollo intelectual, el juego de construcción requiere un manejo mental y preciso. A los niños les atraen las piezas sueltas, rompecabezas, materiales didácticos como los botones, palillos, hojas, gomitas todos esos instrumentos que puedan manipular y crear algo nuevo.

Por sus fines y medios los juegos también se clasifican en:

1. **Juegos de lenguaje, expresión oral, escrita e interpretación:** Estos juegos enriquecen el lenguaje de los alumnos, favorecen la participación activa e interacción social.
2. **Juegos de interiorización (fijación de conocimientos):** Estos juegos favorecen la asimilación de los contenidos programáticos, al igual que las modalidades anteriores pretende lograr un aprendizaje significativo al tener como finalidad la incorporación de nuevos conocimientos.
3. **Juegos intelectuales (cálculo, lógica y creatividad):** estas actividades lúdicas estimulan las habilidades cognitivas del alumno en tanto que permite el desarrollo de las habilidades lógico-matemático, formando así alumnos críticos-reflexivos en la vida escolar y cotidiana.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA
INVESTIGACIÓN

CAPITULO III METODOLOGÌA DE LA INVESIGACION

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación “Educación Lúdica” se realizó con la investigación documental y de campo. La primera hace referencia a una investigación que se apoya en fuentes de carácter documental, esto es, en documentos de cualquier especie que se relacionen el fenómeno a estudiar; y la segunda se encarga de obtener la información de los sujetos o elementos que se encuentran directamente ligados al fenómeno.

El corte que se utilizó fue transversal pues los datos se recolectaron en un solo momento, describiendo así las variables y analizando su incidencia en un momento determinado.

3.2 ENFOQUE DE LA INVESTIGACION

Se trabajó mediante el enfoque cuantitativo , siendo este el que se encarga de obtener y analizar la información desarrollando modelos matemáticos para luego determinar la asociación o correlación entre las variables ,lo cual nos lleva tener un conocimiento amplio de forma controlada, aportando una concepción objetiva y una comprensión explicativa.

3.3 ALCANCE DE LA INVESTIGACIÓN

Se trabajó bajo el alcance correlacional ya que esta establece la relación entre la variable dependiente y la independiente.

3.4 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Para realizar esta investigación, se recurrió al trabajo descriptivo el cual se refiere al uso del diseño cuasi-experimental, además se encuentra ligada al estudio de campo para poder comprobar la relación entre las variables.

3.5 POBLACIÓN

El universo poblacional es de 37 estudiantes, con una población de 10 alumnos del tercer grado, tomando como muestra probabilística a 10 alumnos del tercer grado grupo "A" ya que todos los elementos tienen posibilidad de ser escogido.

3.6 INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los instrumentos que reforzaron la investigación son la entrevista, la cual se utilizan para recabar información en forma verbal, a través de preguntas que propone el analista. La entrevista es un intercambio de información que se efectúa cara a cara. Es un canal de comunicación entre el analista y la organización; sirve para obtener información acerca de las necesidades y la forma de satisfacerlas.

La encuesta es un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa de la población o instituciones, con el fin de conocer estados de opinión o hechos específicos.

La observación, que consiste en ver detenida y detalladamente un hecho o fenómeno que se desee estudiar y puede ser participativa y no participativa. Para esta investigación el tipo de observación que se utilizó fue no participativa.

CAPÍTULO IV

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE
LOS RESULTADOS

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA

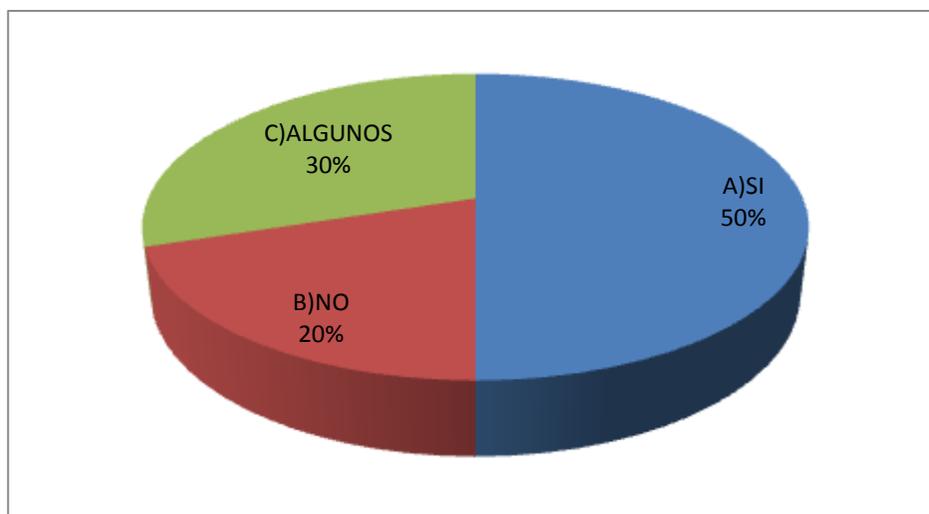
GRÁFICA N°1

1. ¿Conoce usted los beneficios del juego como material didáctico en tercer año de preescolar?

a) Si

b) No

c) Algunos



En la pregunta número uno se detectó que de la población encuestada el 50% contestaron que A) sí conoce los beneficios del juego como recurso didáctico en el tercer año de preescolar el 20% contestó que b) No y 30% menciono C) Algunos.

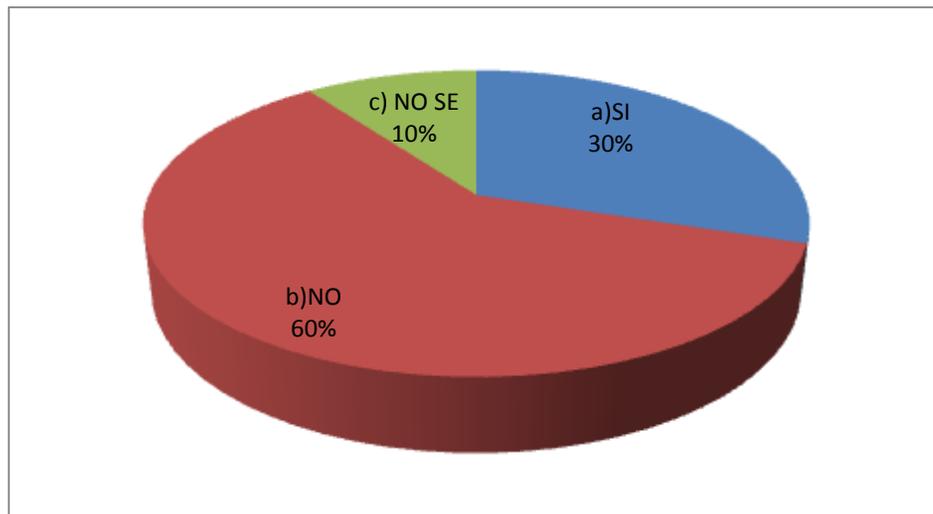
GRÁFICA N°3

3. ¿Considera que el juego es una actividad relacionada con la pérdida de tiempo?

a) Si

b) No

c) No se



En la pregunta número tres se detectó que de la población encuestada el 30% contestó que A) Si, considera que el juego es una actividad relacionada con la pérdida de tiempo el 60% que B) No y el 10% mencionó c) No se.

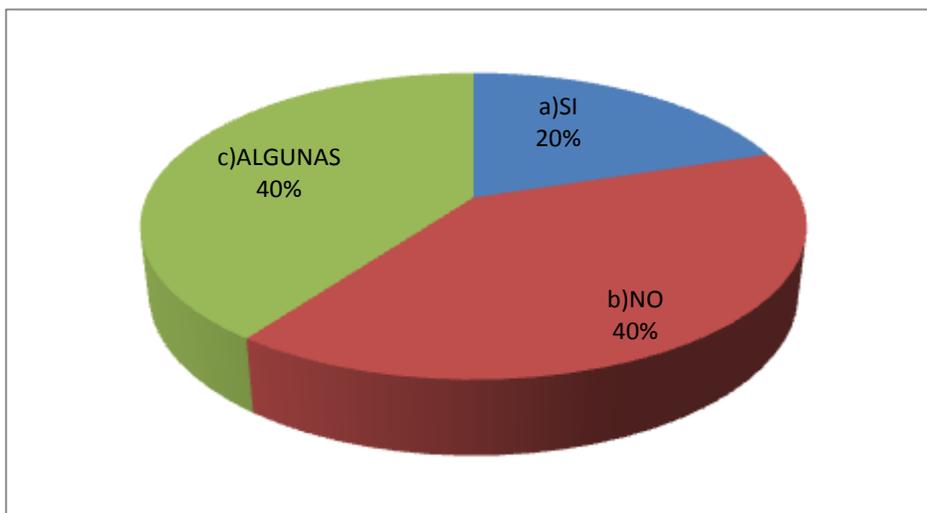
GRÁFICA N°6

6. ¿Conoce las habilidades cognitivas que adquiere su hijo a través del juego en la educación preescolar?

a) Si

b) No

c) Algunas



En la pregunta número seis de la población encuestada el 20% contestó que A) Si conoce las habilidades cognitivas que adquiere su hijo a través del juego en la educación preescolar el 40% contestó B) No y el 40% mencionó C) Algunas.

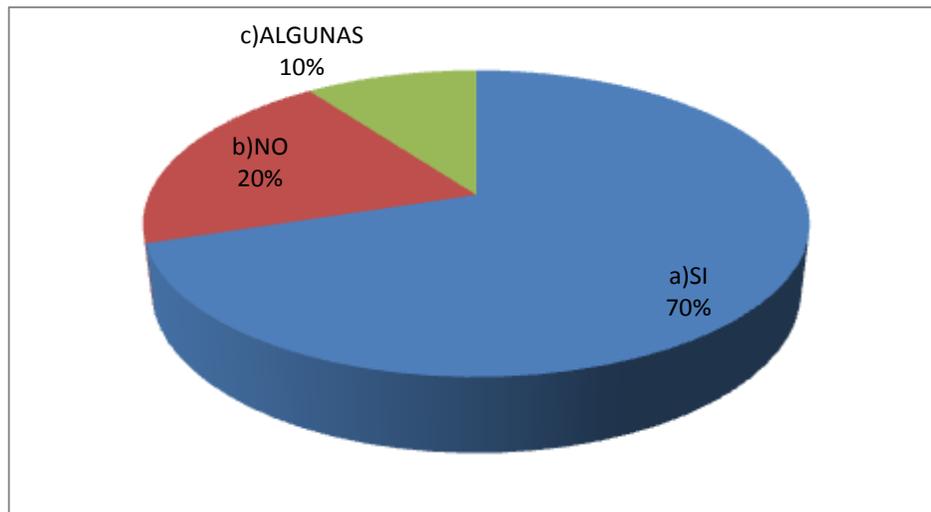
GRÁFICA N° 7

7. ¿Conoce las habilidades sociales que adquiere su hijo a través del juego en la educación preescolar?

a) Si

b) No

c) Algunas



En la pregunta número siete de la población encuestada el 70% contestó que A) Si conoce las habilidades sociales que adquiere su hijo a través del juego en la educación preescolar el 20% contestó que B) No y el 10% mencionó C) Algunas.

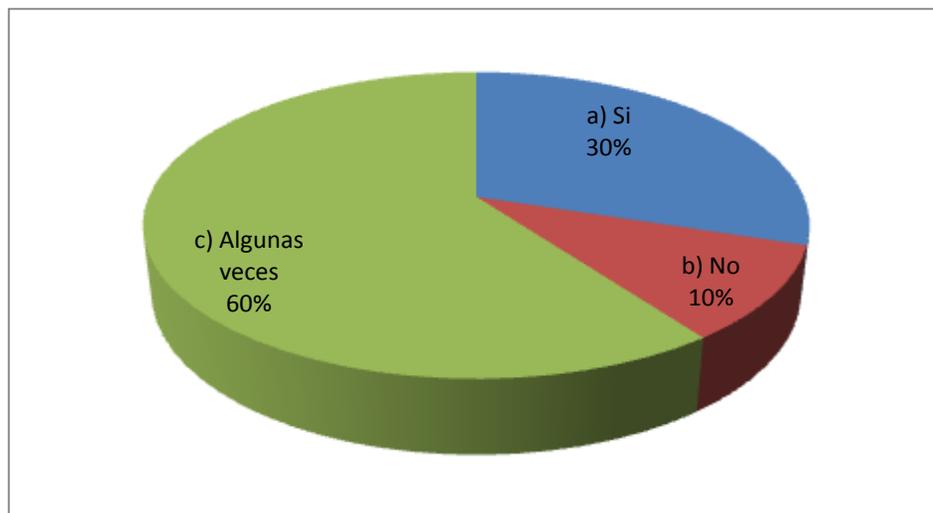
GRÁFICA N°8

8. ¿Considera que su hijo aprende mejor enseñándole con teoría y no con la práctica?

a) Si

b) No

c) Algunas veces



En la pregunta número ocho de la población encuestada el 30% contestó A) Si considera que su hijo aprende mejor enseñándole con teoría y no con la practica. 10% contestó B) No y el 60% mencionó C) Algunas veces.

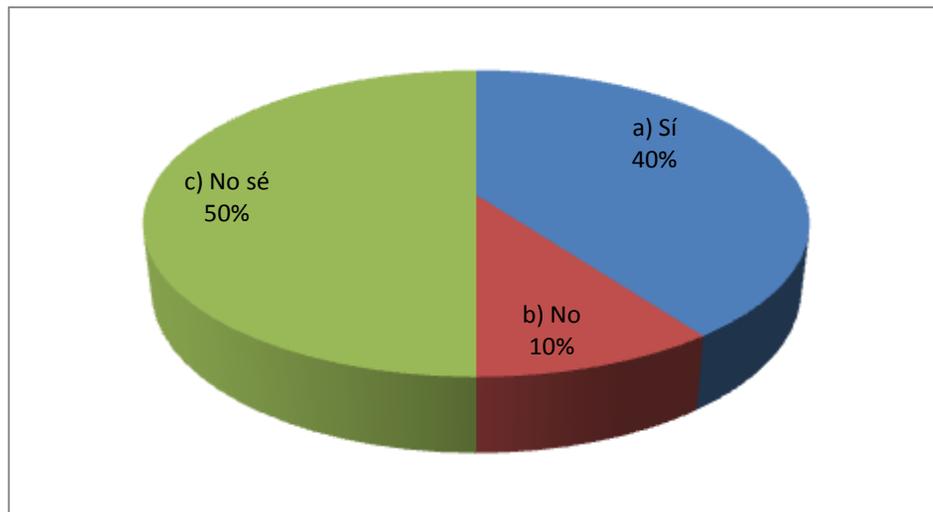
GRÁFICA N° 9

9. ¿Cree usted que el rendimiento académico de su hijo mejoraría si se suprimiera el juego como recurso didáctico en la educación preescolar?

a) Sí

b) No

c) No se



En la pregunta número nueve de la población encuestada el 40% contestó A) Si cree que el rendimiento académico de su hijo mejoraría si se suprimiera el juego como recurso didáctico en la educación preescolar, el 10% contestó que B) No y el 50% mencionó C) No se.

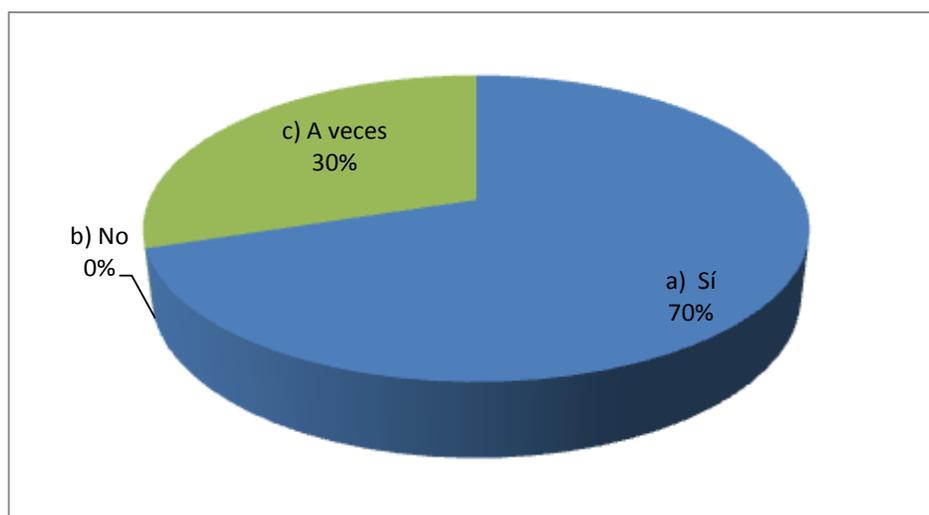
GRÁFICA N° 10

10. ¿Confía en la educación preescolar que se le imparte a su hijo porque se utiliza como recurso didáctico el juego?

a) Si

b) No

c) A veces



En la pregunta diez de la población encuestada el 70% contestó A) si confía en la educación preescolar que se le imparte a su hijo porque utilizan al juego como recurso didáctico y el 30% mencionó que c) A veces.

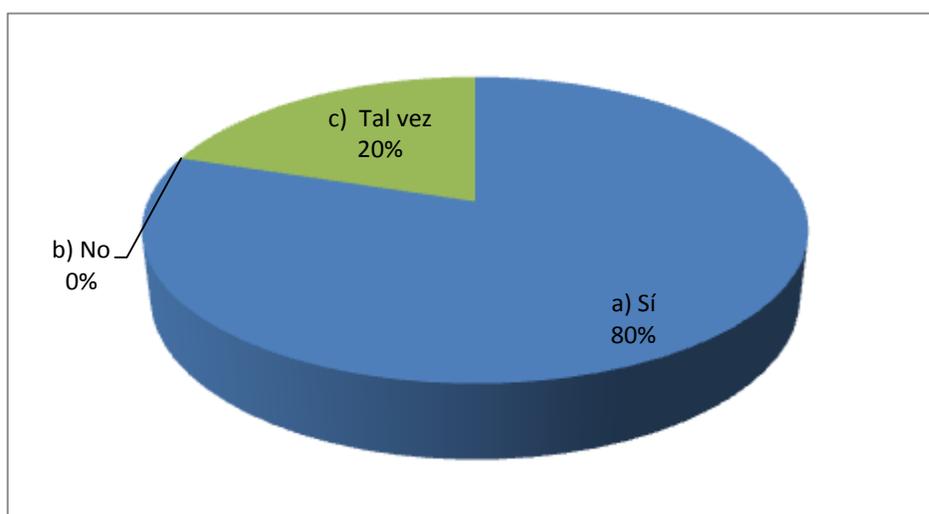
GRÁFICA N° 11

11. ¿Le interesaría participar en un taller en el cual se aborden temas relacionados con el juego infantil y sus beneficios en la educación preescolar?

a) Si

b) No

c) Tal vez



En la pregunta número once de la población encuestada el 80% contestó A) si le interesaría participar un taller en el cual se aborden temas relacionados con el juego infantil y sus beneficios en la educación preescolar y el 20% mencionó C) Tal vez.

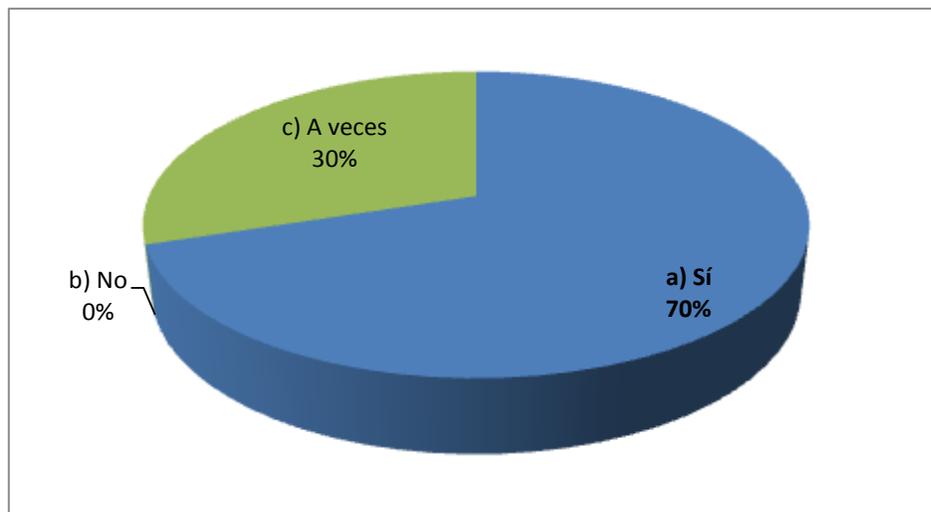
GRÁFICA N° 2

2. ¿El juego como recurso didáctico influye positivamente en el rendimiento académico de los alumnos del tercer año de educación preescolar?

a) Sí

b) No

c) A veces



En la pregunta número dos de la población encuestada el 70% contestó que el juego como recurso didáctico si influye positivamente en el rendimiento académico y el 30% mencionó que c) A veces.

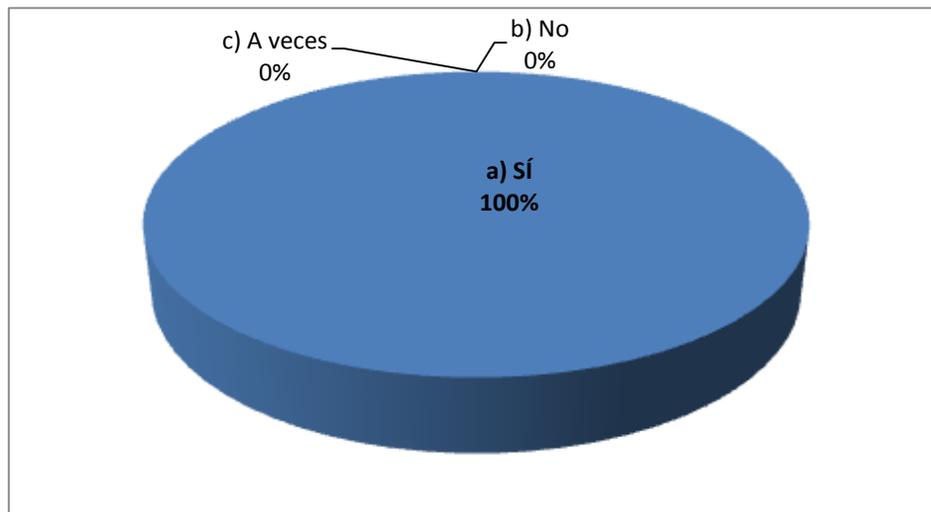
GRÁFICA N°3

3. ¿Cree usted que el uso del juego como recurso didáctico beneficia el desarrollo cognitivo de los alumnos que cursan el tercer año de preescolar?

a) Sí

b) No

c) A veces



En la pregunta número tres de la población encuestada el 100% contestó A) Si Cree que el juego como recurso didáctico beneficia el desarrollo cognitivo de los alumnos que cursan el tercer año de preescolar.

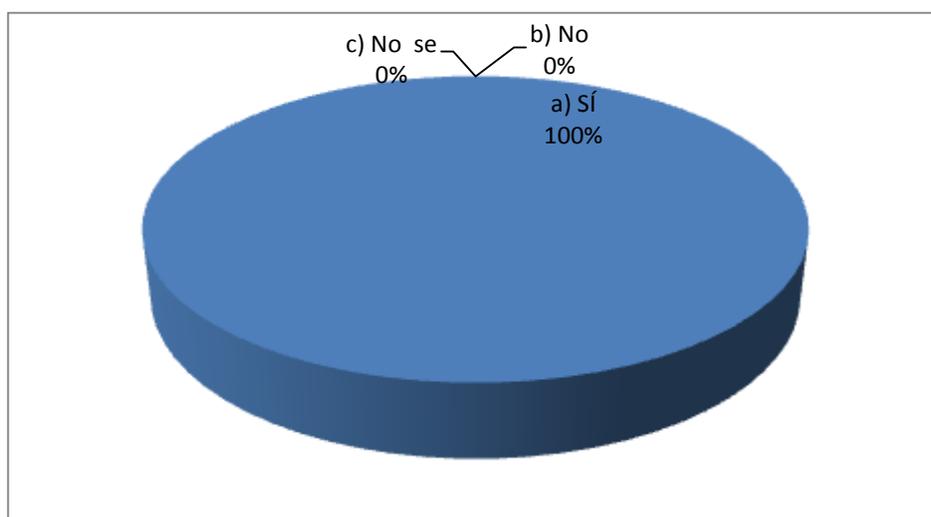
GRÁFICA N°4

4. ¿Cree usted que el uso del juego como recurso didáctico beneficia el desarrollo Motor de los alumnos que cursan el nivel preescolar?

a) Sí

b) No

c) No se



En la pregunta número cuatro de la población encuestada el 100% contestó A) Si, Creen que el juego beneficia el desarrollo motor de los alumnos.

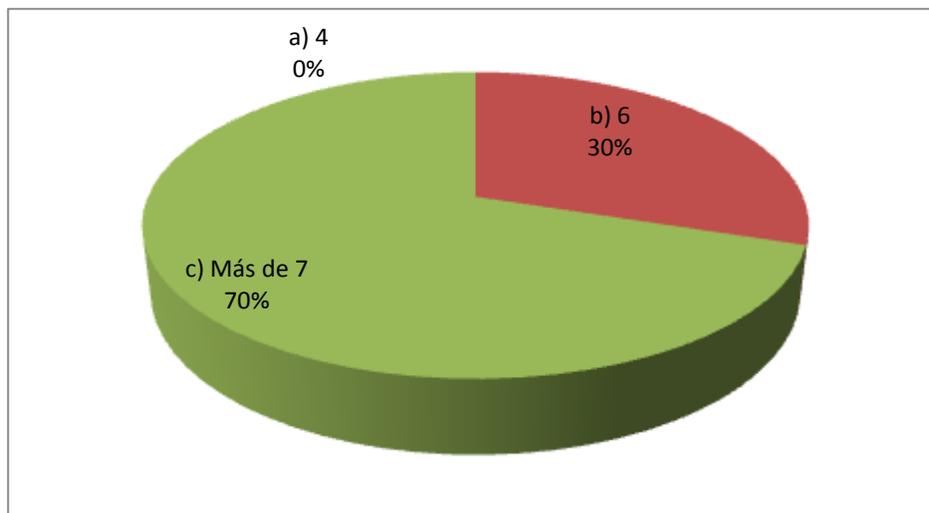
GRÁFICA N° 5

5. ¿Cuántos juegos conoce que se puedan aplicar en la educación preescolar para mejorar el aprovechamiento académico?

a) 4

b) 6

c) Más de 7



En la pregunta número cinco de la población encuestada el 30% contestó B) 6 y el 70% mencionó C) Mas de 7.

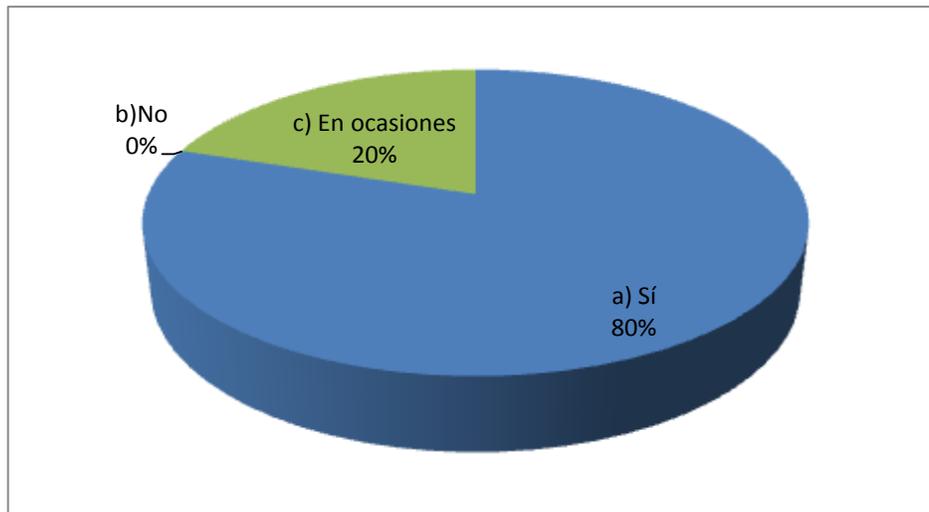
GRÁFICA N° 6

6. ¿Considera usted que la educación lúdica es un recurso didáctico necesario en el nivel preescolar?

a) Sí

b) No

c) En ocasiones



En la pregunta número seis de la población encuestada el 80% contestó que la educación lúdica si es un recurso didáctico si, y el 20% mencionó que c) En ocasiones.

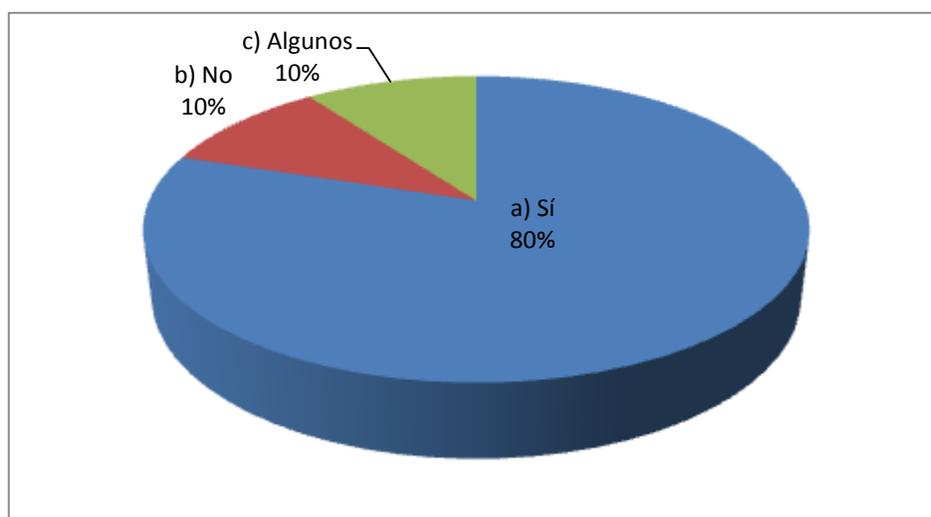
GRÁFICA N°8

8. ¿Conoce los beneficios que aporta el uso del juego como material didáctico en la educación preescolar?

a) Sí

b) No

c) Algunos



En la pregunta número ocho de la población encuestada el 80% contestó A) Si, el 10% contestó B) No y el 10% mencionó C) Algunos.

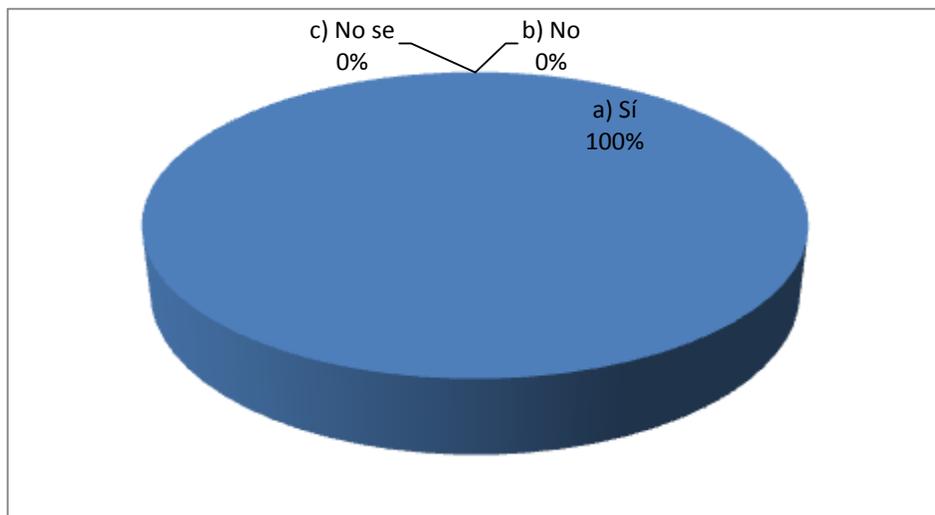
GRÁFICA N° 10

10.¿Considera que los profesores deben estar capacitados en el uso adecuado del juego como material didáctico en la educación preescolar?

a) Sí

b) No

c) No se



En la pregunta número diez de la población encuestada el 100% contestó que los profesores deben estar capacitados en el uso adecuado del juego como material didáctico en la educación preescolar.

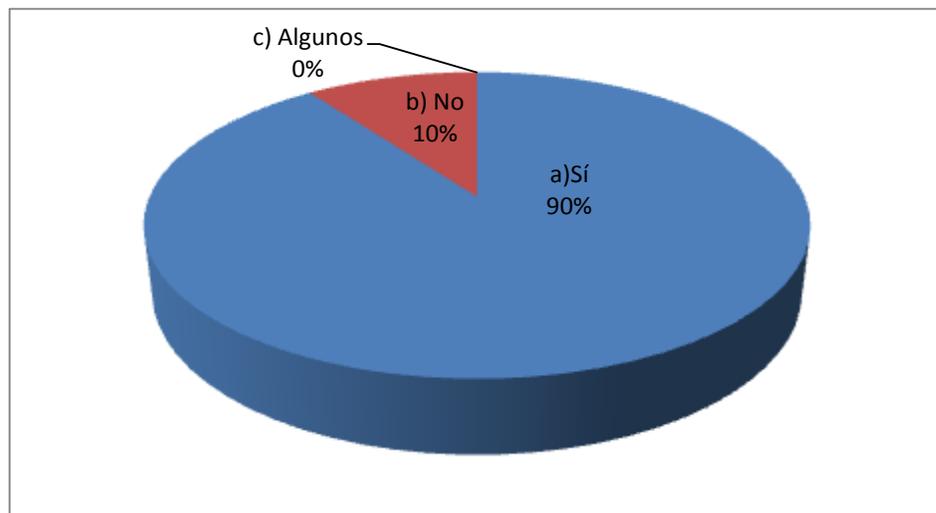
GRÁFICA N° 11

11. ¿Considera que los juegos implementados en su clase son los adecuados para los alumnos que cursan el tercer año de preescolar?

a) Sí

b) No

c) Algunos



En la pregunta número once de la población encuestada el 90% contestó A) Si, el 10% contestó B) No.

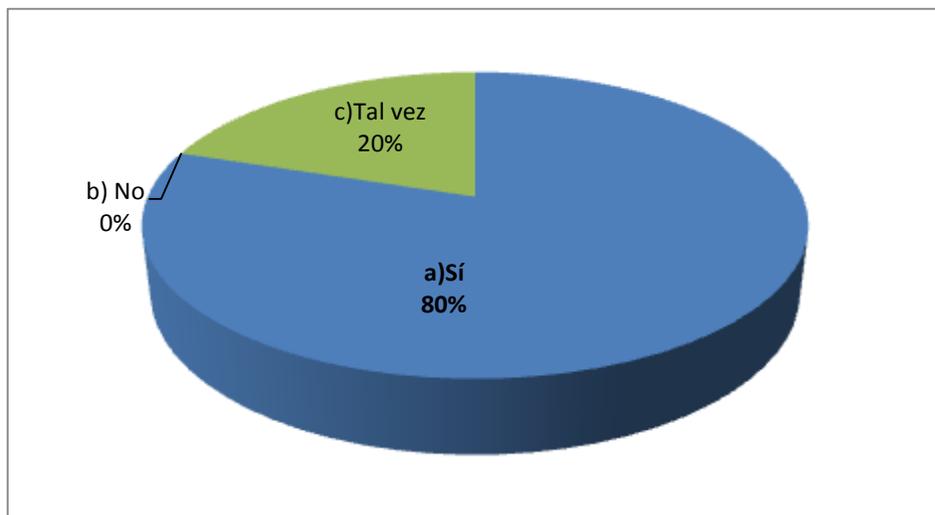
GRÁFICA N° 12

12. ¿Le interesaría participar en un taller donde se abordan temas relacionados al juego infantil y sus beneficios en la educación preescolar?

a) Sí

b) No

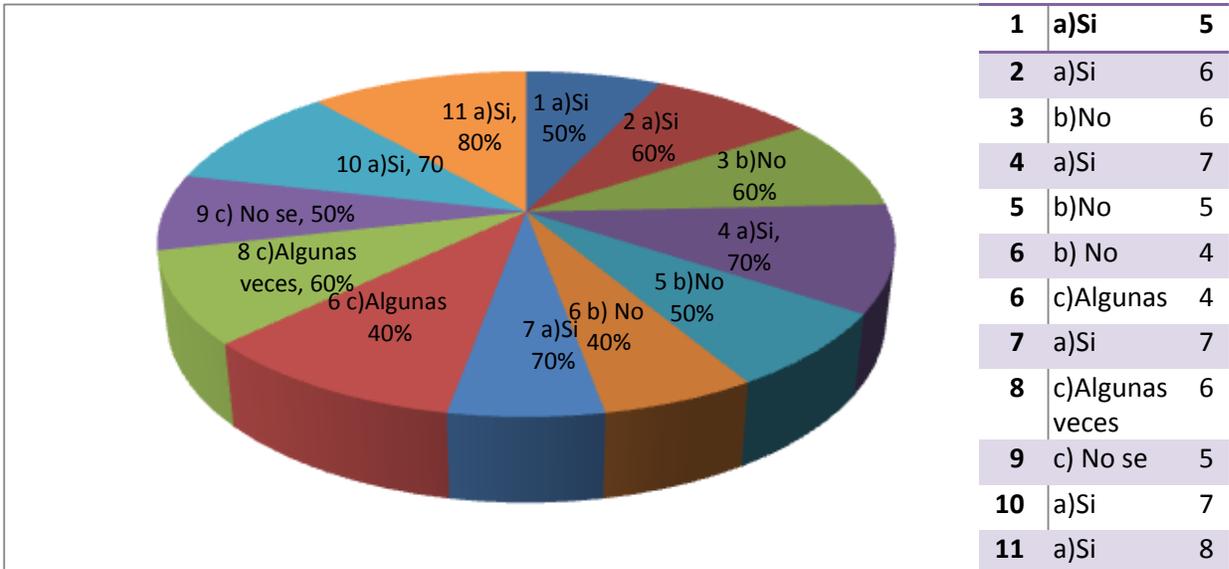
c) Tal vez



En la pregunta número doce de la población encuestada el 80% contestó que A) Si, y el 20% mencionó que C) Tal vez.

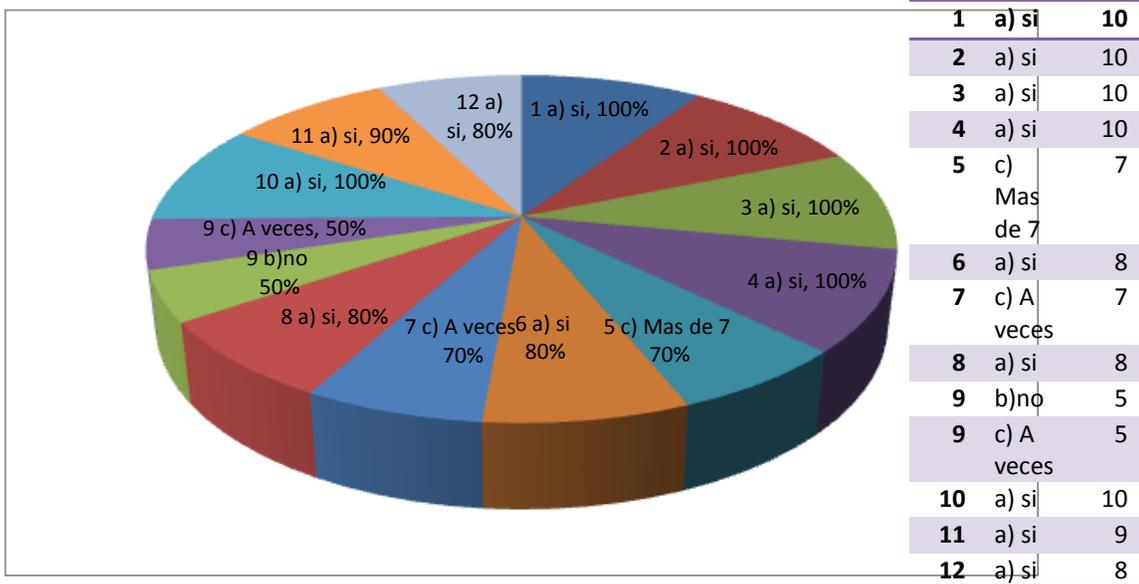
GRÁFICA GENERAL

ENCUESTAS APLICADAS A LOS PADRES DE FAMILIA



GRÁFICA GENERAL

ENCUESTAS APLICADAS A LAS PROFESORAS DEL “KINDER FANTASIA”



CONCLUSIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos a lo largo de la investigación realizada, se puede concluir que “Los beneficios de la educación lúdica en el desarrollo Motor, Cognitivo y Social en los alumnos de tercer año de preescolar” son múltiples además de contribuir en el rendimiento escolar de los niños, ya que la hipótesis fue sustentada y de carácter real.

La hipótesis comprobada fue la siguiente:

El uso adecuado del juego como recurso didáctico influye positivamente en el desarrollo Motor, Cognitivo y Social, favoreciendo el rendimiento académico de los alumnos que cursan el tercer grado de preescolar.

De acuerdo con esto un niño que crece en un ambiente de creatividad, Motivación, Juego, Experiencias gratas, Aprendizajes significativos es sin duda un alumno que se encuentra con un desempeño académico elevado en comparación de un niño desmotivado, con clases memorísticas y viviendo aislado de la sociedad.

Por otra parte, las profesoras son conscientes de los beneficios que aporta la educación lúdica, ya que en la tierna edad del preescolar los niños necesitan conocer el mundo que los rodea, experimentando e interactuando con sus compañeros. Los padres de familia desempeñan un papel importante en la educación de sus hijos, es por ello que para esta investigación se les tomó en cuenta, porque la familia es la base de la sociedad.

Cabe recalcar que, el uso rutinario de un solo juego en el aula escolar propicia el ocio en los alumnos y el desinterés de los alumnos. Es necesario aplicar diversas técnicas didácticas y estrategias para un mejor aprendizaje.

Dentro de la educación lúdica se puede encontrar una gama extensa de recursos y materiales didácticos que contribuyen en una educación de calidad. Con esta investigación se invita a los profesores de preescolar que sigan las nuevas teorías pedagógicas, las cuales contribuyen en la formación integral de los niños bajo una corriente humanista, respetando los intereses, necesidades y aptitudes de los alumnos.

La educación preescolar es el primer peldaño de la vida académica de los alumnos, como profesor deja huella y recuerdos gratos; la educación lúdica es sin duda un recurso didáctico indispensable para el nivel preescolar.

SUGERENCIAS

❖ PARA LA INSTITUCION EDUCATIVA

Esta investigación documental se le proporcionará a la institución con el fin de dar a conocer los resultados obtenidos.

Las educadoras de la institución fantasía se mostraron dispuestas a cooperar y ser parte de un taller en el cual se aborden temas relacionados con la educación lúdica y sus beneficios en la educación preescolar. Esta investigación será de gran ayuda para realizar talleres o conferencias con padres de familia y educadoras, Con el firme propósito de mejorar el rendimiento académico de los alumnos y capacitación constante de las educadoras.

- ❖ Realizar excursiones para padres y alumnos
- ❖ Visitas a parques turísticos
- ❖ Realizar talleres de actualización constate para conocer las nuevas tendencias educativas y educación lúdica
- ❖ Incorporar a pedagogos
- ❖ Adquirir recursos didácticos para los alumnos

PADRES DE FAMILIA

- ❖ Implementar juegos caseros en sus hogares
 - ✓ Rompecabezas
 - ✓ Tangram
 - ✓ Manualidades
 - ✓ Etc.
- ❖ Asistir a la institución para participar en las actividades que se realicen.

BIBLIOGRAFÍA

- Amat salas oriol. Aprender a enseñar. Edit. j. Gestión
- El juego. Debate y aportaciones desde la didactica; ediciones novedades educativas N°8
- Enciclopedia de la psicopedagogía, océano centrum. Pagina 202
- Enciclopedia universal ilustrada. EuropeoAmericana;espasa-calpesa. Página 111
- <http://monografias.com/trabajos66/laescuela/la.escuela2.shtml#laeducacion>
- [http://alumno.elsabio.com/tmp/9605.PUNTUACIONES%20DE%20VIGOTS KY.doc](http://alumno.elsabio.com/tmp/9605.PUNTUACIONES%20DE%20VIGOTS%20KY.doc)
- <http://cne.org.mx/informacion/teorica/educadores/froebel.htm>.
- <http://definicion.de/juego/> ; 28/01/2009 9:27
- http://www.visitetabasco.com/portal/index.php?option=com_content&task=view&id=17&Itemid=10
- <http://waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10135>
- L.Bigge Morris. Teorías del aprendizaje para maestros. Edit. Trillas Pag. 78-97
- M. Axline virginia. Terapia del Juego. Edit. Diana.
- Makarenko,A.Conferencias sobre educación infantil, edit. mexicanos 1983. Me 2da ed;pag.86
- Montessori M. El niño el secreto de la infancia. Edit. Diana 1edición ,mayo 1982; Pág. 94
- Moracir G. Historia de las ideas Pedagogicas.pag.157
- Nunes de Almeida Paulo. EDUCACION LUDICA. Bogotá, Colombia. sociedad de san pablo ,3ra reimpresión,2002
- Papalia Diane E. Psicología del desarrollo, 8 edición .Pág. 334
- www.articulosinformativos.com.mx/Educacion_Primeria-a854773.html
- www.espaciologopedagogico.com/articulos2php?id_articulo=196 14 de febrero del 2009 10:46 pm
- www.monografias.com/trabajos10/depaldapa.ahtml; 27 /01/2009, 19:33pm

ANEXOS

“JARDÍN DE NIÑOS FANTASIA”



ALUMNOS DEL TERCER GRADO DE PRESCOLAR



