



SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 19A

✓
El valor educativo del juego en el tercer grado de primaria

DIAMANTINA / SERRATO CAMACHO

Tesina presentada para obtener el título de Licenciada en
Educación Básica

Monterrey, N., L., Febrero de 1998

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Monterrey, N.L., a 3 de MARZO de 1998.

C. PROFR.(A) DIAMANTINA SERRATO CAMACHO

Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

"EL VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO EN EL TERCER GRADO DE PRIMARIA".

opción TESINA modalidad ENSAYO a propuesta del asesor


C. Profr.(a) ROSARIO FUENTES MUÑOZ

manifiesta a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

GOBIERNO DEL ESTADO

Atentamente.


PROFRA. SANJUANA RODRIGUEZ TOVAR
Presidente de la Comisión de Titulación
de la Unidad 19A Monterrey

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
UNIDAD 19 A
MONTERREY, N. L.

INDICE

	Página
I. INTRODUCCION	1
II. FORMULACION DEL TEMA	4
A. Antecedentes	4
B. Definición	5
C. Justificación	6
D. Objetivos	8
E. Delimitación	9
III. MARCO TEORICO CONCEPTUAL	11
A. Premisas y supuestos teóricos	11
1. Fundamentación psicológica	11
a. Imitación, juego y reglas	14
b. El juego infantil y el desarrollo cognoscitivo	19
2. Fundamentación pedagógica	21
a. pedagogía Operatoria	22
b. El valor educativo del juego	24
3. Fundamentación científica	27
a. Teoría de Vigotsky	27
B. Definición de términos y conceptos	30
C. Limitaciones	31
IV. EL JUEGO, LAS EDADES Y LOS CARACTERES	32
A. El juego y las edades	32

B. El juego y los caracteres	36
V. EL JUEGO Y LA ESCUELA	39
A. El juego	39
B. El juego como aspecto formativo en la escuela	41
VI. VALORES DEL JUEGO DRAMATICO	47
A. Contribución al desarrollo integral	47
B. La satisfacción del niño	48
C. El teatro y la actividad lúdica	49
VII. ACTIVIDADES DIDACTICAS ESTRUCTURADAS	54
A. Valores de las actividades Didácticas Estructuradas	54
B. Tipos de materiales didácticos estructurados	57
CONCLUSIONES	64
NOTAS BIBLIOGRAFICAS	
BIBLIOGRAFIA	
ANEXOS	

INTRODUCCION

En el desarrollo de este trabajo se trata de establecer la importancia del juego, como un medio valioso para fomentar el aprendizaje en el niño.

Por educación se entiende la influencia constante e intencionada que tiene la finalidad de producir un cambio persistente y duradero en el niño.

La primera educación que recibe el niño fuera de su hogar, es en las guarderías o en los jardines de niños, en estas instituciones los niños desarrollan diversas actividades que favorecen sus actitudes tanto sociales como psicológicas.

Los objetivos de la educación preescolar se basa principalmente en actividades de integración social.

El niño se desenvuelve en un medio flexible, donde no se le exige demasiado. El se encuentra en una etapa en la que el juego es aún su único interés y las actividades pueden ser no realizadas en su totalidad.

Esto hace la diferencia cuando los niños ingresan a primer año de primaria, donde se les exige actividades que no están acostumbrados a realizar. Nos encontramos con niños que no pueden adaptarse fácilmente a sus nuevas responsabilidades.

Los maestros olvidamos por lo regular que el niño y el juego van de la mano en el aprendizaje.

El juego debe ser una actividad que el maestro coordine de tal forma que el niño se habitúe al esfuerzo constructivo, desarrollando todas sus potencialidades físicas, intelectuales y sociales.

Por lo tanto en el presente trabajo, veremos algunos aspectos relacionados a este.

En el segundo capítulo vemos los antecedentes en relación al tema, así como la definición del mismo, los motivos que nos llevaron a retomarlo, también una serie de objetivos que pretendemos alcanzar al término del trabajo y lo delimitamos a ciertos aspectos teóricos que nos permiten esclarecer nuestro tema.

En el capítulo tercero, o marco conceptual retomamos la teoría psicogenética de Piaget así como aspectos de la pedagogía operatoria y también algunos puntos en relación al tema que mencionara Vygotsky, hicimos también una definición de algunos términos y conceptos manejados en el trabajo y por último las limitaciones que tuvimos para realizarlo.

En el capítulo cuarto, hablamos del juego y las edades de los niños, así como también la influencia que tiene este en el aspecto formativo del alumno, específicamente en su carácter.

En el capítulo quinto, nos referimos al juego en la escuela primaria, manejando, la gran importancia de este para el mejor desempeño de su aprendizaje.

En los siguientes dos capítulos tratamos de demostrar el valor del juego dramático en la contribución que hace en el desarrollo integral del niño. Ya que le brinda satisfacción, y esto favorece aspectos físicos y emocionales del niño.

Otro aspecto importante es que las actividades didácticas estén bien estructuradas, así como el tipo de material utilizado en cada actividad.

Por último damos a conocer algunas conclusiones a las que llegamos con la realización del trabajo.

II. FORMULACION DEL TEMA

A. Antecedentes

Una de las actividades esenciales del ser humano es la necesidad de jugar, el juego surge con la humanidad misma.

El juego a lo largo de la historia parece unido a conceptos tan complejos como los de "rito" sagrado o diversión, que está conectado con la risa y la diversión. Los niños primitivos jugaban con lo que tenían al alcance, lo demuestran restos de culturas que existieron hace muchos años, y todavía ahora entre las tribus africanas y en México en las regiones de Oaxaca y Chiapas; los motivos del juego y los objetos son determinados por las diferentes condiciones de vida, por la habilidad manual, en la complejidad de los procesos mentales, en los intereses las relaciones y en las diversas etapas fisiológicas.

El niño aprende mejor mientras mayor número de sentimientos intervienen en su desarrollo, por eso es importante que toque, juegue, oiga, pero también cante, baile, recorte y pegue y emprenda diversas actividades en torno de un mismo conocimiento y emprenda diversas actividades en torno de un mismo conocimiento para evitar la monotonía y la rutina. Desde 1959, el derecho al juego está reconocido en el principio 7 de la Declaración de los Derechos del Niño, adoptadas por la

Asamblea General de la "ONU" y se considera para el niño tan fundamental como la "Salud, Seguridad o Educación".

B. Definición

El juego es de gran importancia en el desarrollo del niño, a través de él surge la actividad creadora de todo ser humano.

De tal forma que el desarrollo de un adulto en sus diversas actividades se consideran, resultado de las experiencias (conocimientos, frustraciones) que alguna vez enfrentó en sus juegos durante la etapa de la niñez.

Cuando el niño debe ingresar a las instituciones educativas, se le responsabiliza de situaciones a las que no estaba acostumbrado, ya que las actividades de la escuela están encaminadas al aspecto social y establece conceptos claros y definidos, que determinan el rol que el alumno desempeñará en una vida futura, y es precisamente en esta etapa cuando el niño se enfrenta a una serie de conflictos (que en ocasiones terminan en agresiones verbales o físicas) como resultado de la desición de abandonar los trabajos escolares poco placenteros, y dedicarse a hacer lo que él desea.

Jugar cobra aquí gran importancia, la forma respecto a como se ha orientado el juego infantil, si nunca se establecieron

límites, en cuanto a tiempo, manera de conducirse, reglas, etc., y si a esto se le agrega la prohibición y castigo del juego al que se enfrenta al llegar a la aulas escolares, se puede considerar algo castrante para él, ya que el juego representa el medio por el cual se apropia de conocimientos, experiencias que le permiten enfrentarse a diversas situaciones, además de lograr reproducir la realidad, transformándola según sus propios gustos y necesidades, siendo por ello una forma natural de mitigar angustias, tensiones y una válvula de escape para las situaciones vividas con desagrado y dolor.

C. Justificación

En la mayoría de las escuelas normales los catedráticos piden a los alumnos docentes que para la exposición de una buena clase deben planear antes que nada la "motivación"; ¿Qué es la motivación?, ¿por qué es necesaria y en qué nos ayuda?

¿Qué relación puede existir entre el juego y la motivación? Muchos de nosotros como docentes, nos enteramos de una u otra manera, de como los maestros especialistas tienen gran fama entre sus alumnos, por la manera en como imparten su aprendizaje, a través de juegos.

Por qué no imitar su forma de conducirse. Otra situación que nos muestra la gran motivación de los alumnos por el juego es

cuando llega el momento de deportes, que aunque sus actividades no tienen la finalidad de las del maestro del grupo, nos demuestran la gran importancia que tiene el juego para el niño.

Entonces por que no intentar que las actividades de aprendizaje sean más atractivas e interesantes a través del juego; el niño tiende a familiarizarse con el mundo circundante, de explicárselo así mismo, de percibir y asimilar impresiones y acontecimientos porque no aprovecharlo, para facilitar los propósitos educativos en la Enseñanza Primaria. Esto sería una mejor motivación en lugar de presentarle un material vistoso y además costoso.

Es por esto que se quiso tomar este tema de importancia trascendental en la vida del niño.

En estas últimas décadas el juego, como vehículo didáctico ha adquirido una importancia capital en la enseñanza y en el aprendizaje de niños, jóvenes y adultos se han venido a colocar en el centro de reflexión metodológica de esta actividad, que es la de propiciar conocimientos, actividades y actitudes.

Sus posibilidades son múltiples y ha demostrado su ductilidad para la optimización de resultados pedagógicos.

Como base a una mayor interiorización y permanencia de contenido en los participantes de los procesos formativos.

El interés por desarrollar el tema del juego es más que nada conocer de que manera como docente puedo auxiliarme de él, para lograr los propósitos que establecen nuestros planes y programas de estudio a nivel primaria.

Hay dos procesos clave en las interacciones mediadoras a través de las cuales se presta ayuda al proceso de construcción de conocimientos y capacidades: la facilitación de la comprensión y el traspaso del control. Es aquí en la facilitación de la comprensión donde ubicamos la utilización del juego, como un recurso didáctico, ya que el alumno no le basta recibir ayuda educativa, sino que, es necesario la participación activa del alumno en los intercambios comunicativos y en las actividades conjuntas de aprendizajes.

D. Objetivos

- Analizar el juego como factor importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para mejorar este.

- Conocer los juegos de interés para el niño de acuerdo a sus diferentes etapas de desarrollo, para enfocar mejor el trabajo con él.

- Analizar la importancia de algunos juguetes en el proceso educativo para conducirlo mejor.

E. Delimitación

El juego ha sido considerado por diversos investigadores, como un medio a través del cual el niño se desarrolla y crece, el juego es una actividad placentera para el niño a través de él puede comprender ciertas actividades de los adultos.

Considero que si el juego por su propia naturaleza, despierta el interés del niño, utilizarlo como estrategia en el desarrollo de algunos temas en cada uno de los niveles de la educación primaria, nos ayudaría grandemente a mantener la atención de los alumnos, en consecuencia obtener mejores resultados de los temas.

En mi investigación trataré de enfocarme en un análisis sobre el interés de los niños por los juegos en las edades propias de los grados de primaria, que corresponde al nivel básico que llevo a cabo en mi profesión docente, y que desempeño en la escuela Primaria Juan Garza Fernández, del turno matutino perteneciente al sistema estatal y que se encuentra ubicada al poniente de la ciudad de Monterrey en la colonia Valle verde primer sector.

Apoyándome para ello en las teorías de Piaget, Fingerman, Quillet, entre otros.

III. MARCO TEORICO CONCEPTUAL

A. Premisas y supuestos teóricos

1. Fundamentación psicológica

La teoría de Piaget, es única en cuanto a la formulación de objetivos educacionales. Esto se debe a que separa dos procesos que si bien están conceptualmente relacionados son totalmente diferentes: El desarrollo y el aprendizaje.

El desarrollo esta relacionado con los mecanismos generales de acción y pensamiento y corresponde a la inteligencia en el sentido más amplio y cabal. Todo lo que se denomina característica de la inteligencia humana proviene del proceso de desarrollo más que del aprendizaje.

El aprendizaje se refiere a la adquisición de habilidades y datos específicos y a la memorización de información. La teoría de Piaget afirma claramente que todo aprendizaje específico se basa en el desarrollo de la inteligencia en general. El aprendizaje sólo se produce cuando el niño posee mecanismos generales con los que puede asimilar la información contenida en dicho aprendizaje.

En este sentido la inteligencia es el instrumento más importante para el aprendizaje. El aprendizaje de nombres

geográficos, por ejemplo, no tendría sentido si el niño no poseyera una comprensión general de las relaciones espaciales, históricas y sociales. Uno no debe enseñar que Resistencia es la capital del Chaco, a un niño que confunde los conceptos de provincia y ciudad. El aprendizaje de fórmulas matemáticas no tendría sentido si el niño no comprendiera el sistema numérico.

El aprendizaje de cualquier dato depende, en parte de la capacidad general de niño para relacionar en forma lógica estos datos específicos con otros datos. En todos estos ejemplos la comprensión inteligente es el ingrediente más vital de todo el proceso de aprendizaje, por lo tanto, la escuela para pensar, reconoce la prioridad psicológica de la inteligencia sobre el aprendizaje.

La teoría de Piaget le permite a la escuela separar conceptualmente lo que se puede separar en la práctica: Los aspectos del aprendizaje y del pensamiento. No se puede aprender sin pensar y tampoco se puede desarrollar el pensamiento sin algún aprendizaje.

Los niños aprenden en una "escuela para pensar" datos y habilidades específicas como en cualquier escuela tradicional, pero este aspecto del aprendizaje está subordinado por su importancia al pensar, que es la razón esencial de todas las actividades.

La teoría de Piaget aplicada a la escuela para pensar, trata de la naturaleza y el pensamiento. su función principal desde nuestro punto de vista es la de proporcionar un criterio al pensamiento, esta es la pauta con la que se comparan las actividades en el aula y por la que se asigna una justificación teórica a estas actividades.

¿Qué es lo original en la teoría de Piaget y cuál es su importancia para la educación? Desgraciadamente, los especialistas, en general, no han sido demasiado explícitos con respecto al tema de pensar. Una lista de los temas piagetanos nos parecería como clisés familiares: "El pensamiento se basa en la experiencia, la inteligencia es el producto de las capacidades innatas en relación con el ambiente" (1)

De esta manera, el maestro de una "escuela para pensar" no necesita saber los detalles de una adecuada teoría del pensamiento ni de su desarrollo, implícitamente utiliza la teoría en las actividades diarias del aula.

La estructura de la escuela le da el apoyo y el marco objetivo que le brindan las oportunidades y el estímulo para hacerlo. Saber parte de la teoría de Piaget, ayuda sólo cuando el maestro demuestra tener un interés teórico.

Así mismo, el maestro tendrá posibilidad de discutir y justificar las actividades para el desarrollo del pensamiento

en la escuela, tanto en términos de lo que está haciendo como quizás de lo que ha hecho.

Para las personas que de alguna manera se encuentran involucradas en la educación del niño, el juego es un factor de gran relevancia, ya que a través de él podrá conocer el pensamiento del niño, ¿cuantas veces no hemos escuchado a nuestros hijos, interpretar personajes y asombrarnos de lo que expresan?

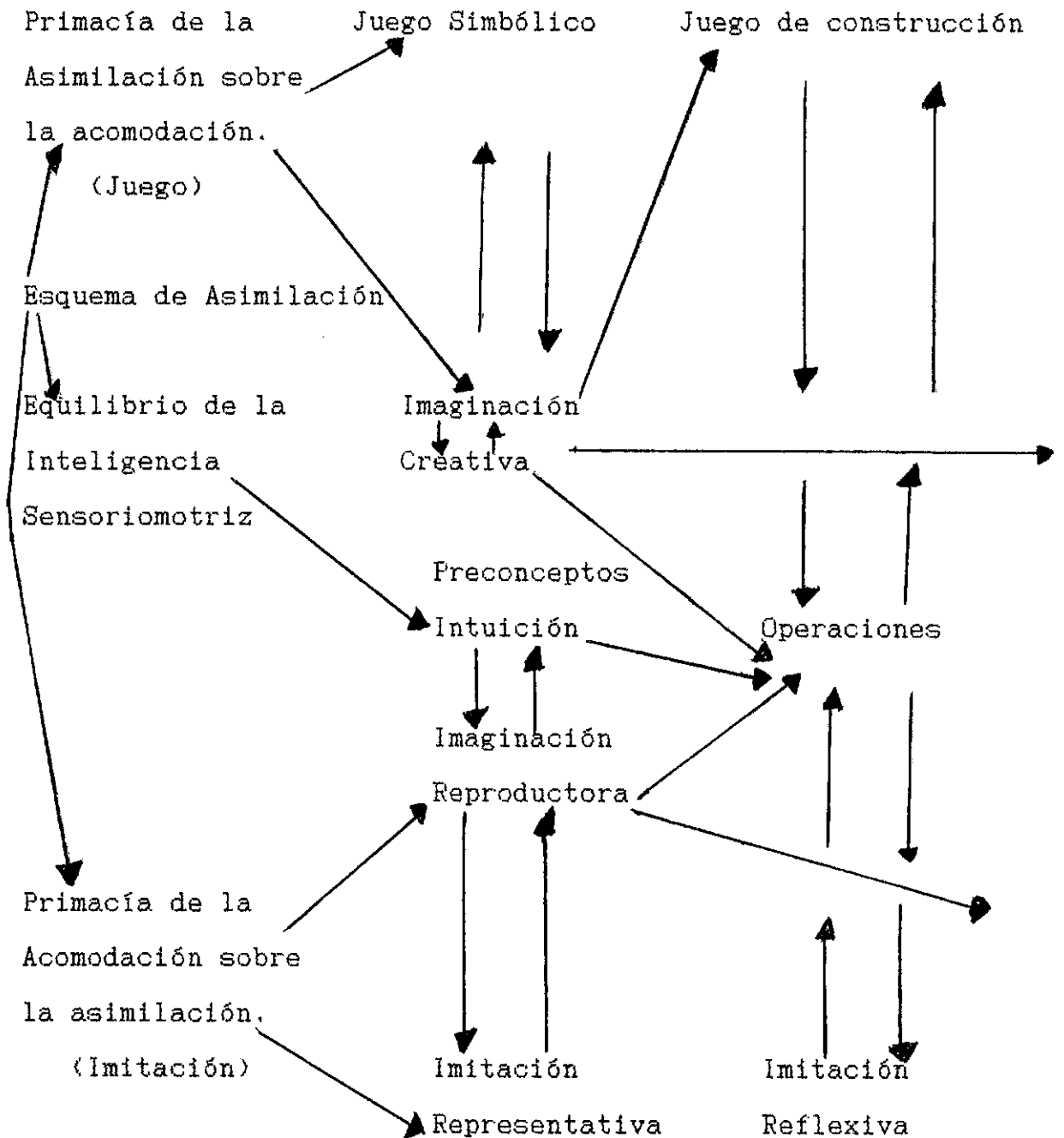
Los adultos no estamos acostumbrados a escuchar a los niños, los cuales sólo se dirigen hacia los anteriores para pedir alguna cosa; la gran mayoría de nosotros no sabemos lo que piensan nuestros niños, ¿por qué no auxiliarnos de los momentos en que el niño realiza la actividad lúdica para conocerlo mejor? ¿Por qué no considerar el juego la forma en que los niños manifiestan su concepción del mundo que los rodea?

a. Imitación, juego y reglas

Mientras que el pensamiento preconceptual es el resultado del equilibrio entre la asimilación y la acomodación, el juego y la imitación revelan el predominio de una u otra.

El siguiente diagrama de Piaget, (1951) muestra como este investigador concibe el desarrollo del juego, la imitación y el pensamiento.

Período I	Período II A	Período II B y III
Actividad Sensoriomotor	Actividad Representativa Egocéntrica	Actividad Operativa



"Un niño pequeño sabe más de lo que puede expresar verbalmente".

A pesar de estas afirmaciones están totalmente de acuerdo con la teoría de Piaget, y esta es la diferencia esencial, deben ser interpretadas en un sentido más preciso y selectivo del que generalmente se dopta.

Para esclarecer la teoría de Piaget y su importancia para la educación demostraremos como sin interpretados estos conceptos por Piaget, y hasta que punto diferentes interpretaciones pueden llevar a opiniones diametralmente opuestas. En otras palabras la importancia y las dificultades del pensar se ejemplifican con este ejercicio de encontrar detrás del enunciado verbal de la teoría su verdadero significado en la práctica.

Antes de volcar nuestra atención en algunas de las disposiciones revolucionarias de Piaget sobre psicología evolutiva, pensamos en una madre que educa bien a su hijo sin tener conocimientos teóricos de lo que está haciendo ni por que lo hace. De la misma forma mecanismos de pensamiento que el niño posee y que la escuela para pensar, activa por medio de algunos juegos que deben ser usados en relación con una tarea inmediata, ya que estos no son meros propósitos que hay que saber. Por ejemplo el niño no sabe si necesita saber que

posee mecanismos de la probabilidad comprensiva (Piaget lo denomina operaciones) cuando acierta el color de las bolitas que extrae de una bolsa, pero los juegos para el pensamiento dentro de la probabilidad, demuestran que él posee y puede utilizar sus mecanismos inteligentemente. A medida que el niño crezca será capaz de reflexionar sobre los mecanismos y podrá entonces formular reglas matemáticas específicas de la probabilidad.

Piaget ve el papel del juego como algo más que una preparación para las actividades del adulto. La teoría del pre-ejercicio que sugiere que el juego es solo eso. Piaget considera que los juegos reproducen lo que ha impresionado al niño, evocan lo que le ha agradado o lo capacitan para que forme, más plenamente parte de su ambiente. "En una palabra, dice, "forman una vasta red de medida que permiten al yo asimilar la totalidad de la realidad, es decir integrarla a fin de volver a vivirla, o dominarla ó compensarla" (2)

Tanto los esquemas simbólicos como los imitativos revelan una evolución en la asimilación que se produce. En un principio el niño proyecta los esquemas simbólicos sobre objetos nuevos, por ejemplo el niño que finge hablar por teléfono, luego hace hablar a una muñeca y, en los días subsiguientes enrolla una hoja en forma de cucurucho para usarla como teléfono. Algo más tarde, los niños asimilan un objeto a otro, por ejemplo el niño

que hace rodar una botella vacía y dice "auto". Al imitar se asimila ella misma a otros, así, la niña que finge ser madre y abraza a su padre diciendo "soy mamá, besa a mamá". Una evolución más reproduce cuando el niño trata de acomodar objetos cada vez más distintos, o de asimilar hechos reales por medio de la ficción simbólica, por ejemplo, la niña que pone la cabeza de su muñeca entre las rejas del balcón y le dice lo que "puede ver". "ver árboles, etc.". En este estadio, la imitación es, en gran parte inconsciente.

Juzga que es más probable romper once tazas debido a un accidente que romper una taza al hurtar mermelada.

Durante el período de operaciones concretas disminuye aun más el número de los juegos simbólicos y desaparecen los compañeros "imaginarios", pero hay una evolución hacia la representación teatral.

Desde al rededor de los siete años, los niños quieren hacer réplicas exactas o construir modelos "que funcionan". Se desarrollan además los juegos en los que se usan por lo menos, algunas de las ocho categorías de grupos: se goza con la clasificación al estudiar ciencias naturales y clasifica colecciones de varias clases. Se clasifican números de todas maneras, por el solo gusto de hacerlo.

b. El juego infantil y el desarrollo cognoscitivo

Se conoce en el hecho de que los niños a partir de los tres años proyectan en sus juegos las pautas espacio-temporales básicas de su vida. Se ha visto también que esto no es exclusivo de los niños occidentales, sino también por ejemplo, en niños de la india, en esta edad los niños suelen formar un amplio círculo de muñecos, como si representara la familia ampliada. Así en cientos de observaciones hechas en el continente asiático y en el norteamericano, se ha llegado a la conclusión de que en los niños, la capacidad para interpretar jugando su pauta espacio-temporal se desarrolla de manera natural, del mismo modo que aprender a andar.

El niño reproduce y asimila movimientos e ideas de otras personas sin advertir si lo hace.

Podría suponerse que el niño aprende inmediatamente las reglas del juego por imitación, pero las observaciones de Piaget revelan que los niños no obedecen por lo común a las reglas hasta que tienen cerca de los 7 años.

Hay pruebas de que las reglas surgen espontáneamente. Los bebés y los niños pequeños hallan placer en las regularidades de una acción pero sin ningún sentido de obligación, como habría en el caso una regla, y según la opinión de Piaget, la

obligación comienza cuando hay una relación entre por lo menos, dos individuos.

Durante el estadio intuitivo, los juegos de simulación comienzan a hacerse cada vez menos frecuentes. En vez de usar una cosa para representar otra en la fantasía, los niños empiezan a imitar la realidad; representan escenas de la vida familiar con muñecos, tratan de construir modelos exactos y, en los juegos colectivos imitan acontecimientos de la vida familiar, tales como ir de compras, viajar en vehículos públicos de transporte, etc.

Aunque los niños no intervienen mucho todavía en juegos con reglas prefieren como antes, ejercitar meramente su habilidad, tienen conciencia de ellas y las creen absolutas, es decir manifiestan su egocentrismo infantil.

Los juicios morales están regidos por reglas de conducta absolutas similares y están sujetas a parecidas confusiones.

La maldad se juzga por las consecuencias de una acción y no por la intención.

Los niños de dos o tres años descubren otra dimensión de la resolución de problemas jugando por ejemplo a ir al hospital y meterse en cama al lado de su mamá y de su nuevo bebé, la

habilidad de convertirse el anhelo en fantasía compensatoria con el fin de soportar la pérdida, utiliza el dominio cognoscitivo interior, al que probablemente contribuye las explicaciones de la madre.

Al llegar a los tres o cuatro años de edad, entre las niñas bien maternalizadas (no todas) de la clase media, cuando la autonomía y las habilidades básicas son suficientes para valerse por sí mismos y, por ende, es posible la separación de la madre se producen mapas cognoscitivos con pautas espacio-temporales despegadas de la relación madre-bebé, ahora el niño puede crear el zoológico la granja, o secuencia de actividades que se desarrollan en algunas de estas marcas sin que, no obstante se preocupe por la relación con su madre.

La estructura cognoscitiva puede utilizarse para organizaciones espacio-temporales, complejas y planificadas de materiales no estructurales existentes en el medio ambiente.

El pequeño ha diminado su mundo lo suficiente para recrearlo y luego utilizar el potencial constructivo desarrollado de la infancia para la resolución de problemas, la sublimación y la creatividad.

2. Fundamentación pedagógica

¿Qué es la pedagogía operatoria? (Montserrat Moreno). Los descubrimientos realizados por la psicología de la

inteligencia han permitido describir una serie de procesos por los que atraviesa la inteligencia a lo largo de su desarrollo.

Los estudios realizados por Piaget y sus colaboradores han mostrado que lo que llamamos "inteligencia" es algo que el individuo va construyendo a lo largo de su historia personal y que en esta construcción intervienen, como elementos determinantes factores inherentes al medio en que vive.

La descripción de la forma en que se desarrolla la inteligencia en el niño nos permite hoy dar un enfoque distinto a los aprendizajes que se realizan en la escuela. Esto es lo que intenta hacer la Pedagogía Operatoria.

a. Pedagogía Operatoria

La pedagogía operatoria es una corriente pedagógica que ha empezado a desarrollarse a partir de los aportes que ha realizado la Psicología Genética respecto al proceso de construcción del conocimiento.

Esta pedagogía tiene como propósito elaborar consecuencias didácticas como base en dicha teoría psicológica que pueden ser aplicadas en el marco escolar.

Aprender de la realidad se ha hablado y se sigue hablando mucho de los intereses del niño, de la necesidad de tenerlos

en cuenta en el mundo escolar, en los aprendizajes, en los juegos en todo tipo de actividades educativas de que es necesario trabajar en las escuelas partiendo de centros de interés que evidentemente deben de interesar al niño.

Pero todos estos esfuerzos por acercarnos y acercar el trabajo a los niños, lo anulamos fácilmente precipitándonos y adelantándonos al prever lo que creemos que puede interesarles, como consecuencia, palpamos la realidad de que aquello que tan estusiastamente habíamos preparado para la clase, no despierta ningún interés en los niños, o si lo hace este va decreciendo poco a poco, hasta llegar a un abandono, desinterés o desprecio hacia el estudio que se lleva a cabo.

La pedagogía operatoria nos muestra como llegar a la adquisición de un concepto, es necesario pasar por estadios intermedios que marcan el camino de su construcción y que permiten posteriormente generalizarlos.

Antes de empezar un aprendizaje es necesario determinar en que estadio se encuentra el niño respecto de él, es decir, cuales con sus conocimientos sobre el tema en cuestión, para conocer el punto del que debemos partir y permitir que todo nuevo concepto que se trabaje, se apoye y construya en base a las experiencias y conocimientos que el individuo ya posee.

En la programación operatoria de un tema de estudio, será por tanto necesario integrar estos diversos aspectos. Intereses,

construcción genética de los conceptos, nivel de conocimiento previo sobre el mismo y objetivos del contenido que nos proponemos trabajar. Para llevar a la práctica esta programación será preciso seguir en todo momento el ritmo evolutivo del razonamiento infantil que se manifiesta a través de sus intereses, preguntas, respuestas, hipótesis, medios que nos propone, etc., evitando cualquier precipitación por parte del adulto que anule este proceso de construcción, al facilitar respuestas y resultados ya elaborados. El papel del maestro se centrará en recoger toda la información que recibe del niño y en crear situaciones (de observación, de contradicción, de generalización, etc.) que le ayuden a ordenar los conocimientos que posee y avanzar en el proceso de construcción del pensamiento.

b. El valor educativo del juego

Los juegos en los niños tienen una gran importancia tanto fisiológica como psicológica, algunos nos sirven para desarrollar las funciones generales, como los sentidos, los movimientos, los sentimientos, la atención, etc. En todo esto el juego nos prepara para hacer y actuar en la vida adulta.

El juego infantil es considerado como un pre-ejercicio, como un adiestramiento para el futuro. El valor educativo pone de manifiesto si comparamos la vida del niño con la del adulto.

Mientras que el niño juega el adulto trabaja; pero el juego servirá al niño de tránsito de la vida y el juego de la vida el trabajo. En la edad preescolar el niño no conoce el trabajo, salvo en las clases menesterosas y de escasa cultura, aún así su vida es un juego.

Si mencionamos por ejemplo a un salvaje, él trabaja en forma sistemática cuando lo acosa el hambre, sale a cazar o pescar, para satisfacer una necesidad por un momento. Estas actividades adquieren entonces el doble carácter de trabajo y de juego por tener elementos comunes. Participan del trabajo en tanto que con dicha actividad consiguen un fin utilizarlo.

Muchos deportes de los adultos civilizados tienen el carácter mixto como la caza, la pesca, la equitación, etc., si bien el niño no conoce bien el trabajo necesita sin embargo, aprender a trabajar, este aprendizaje no puede efectuarse de golpe, privándolo del juego, como pretenden algunos educadores, creen que la enseñanza atractiva transformaría el trabajo escolar en una diversión, cuando lo que necesita es ejercitar al niño en el esfuerzo.

Es indudable que el niño debe aprender a realizar esfuerzos. Dice Claparede que no debe confundirse la enseñanza del esfuerzo con la enseñanza por el esfuerzo desproporcionado, como ya lo vimos, puede conducir al agotamiento y originar una aversión por el trabajo.

En este aspecto debemos reconocer que el juego es uno de los mejores medios para aprender a trabajar. Hay ciertos juegos en cuya proporción entran una cantidad de actos que implican un verdadero trabajo por las dificultades que es necesario vencer. Las organizaciones juveniles por ejemplo "Boy-Scouts" resultan sumamente educativos, porque participan por igual del juego y del trabajo serio.

Mediante estas actividades sumamente agradables el niño se habitúa a vencer gradualmente las dificultades y se hace apto para la vida adulta.

La verdadera educación no está reñida pues con la enseñanza agradable. Cuando un trabajo no es fácil no resulta penoso, ni fatiga tanto por que la atención sigue sin esfuerzo la línea de interés y no trata de desviarse. La conducta en el juego, en los patios del recreo, y en los campos de deporte, el maestro puede conocer mejor a sus alumnos que en clase, con solo observar bien sus juegos y su comportamiento, es precisamente en estas actividades donde se desarrolla el temperamento del niño y el carácter.

En el juego, el niño se muestra si es tímido o decidido, si es honesto o tramposo, si prefiere obedecer o mandar, si es egoísta o alturista, si es delicado o brutal.

Por otra parte en la escuela misma, donde todas las actividades están regidas por un programa, tiene así mismo

muchas oportunidades para hacer observaciones mediante la combinación de ejercicios adecuados a las tendencias de los niños de cada edad.

Una de las tendencias naturales es la curiosidad que se manifiesta por el interés de saber cosas nuevas. Por esto los juegos deben ser en lo posible lo más variables. Algunos ejercicios deben revestir el carácter de juego para que sean agradables, esto no quiere decir que sean fáciles, al contrario ciertos juegos que ofrecen dificultades, suscitan el interés de los niños. El niño se aburre con las cosas demasiado fáciles.

Para los niños pequeños los juegos educativos más indicados son los que ponen en acción los músculos, los sentidos, y la imaginación. Para los niños de más edad se pueden planear juegos que tienen a desarrollar la memoria, la atención, la inteligencia y los sentimientos estéticos, mediante marchas rítmicas y dramatizaciones.

3. Fundamentación científica

a. Teoría de Vigotsky

Vigotsky, concebía la evolución del ser humano y su desarrollo, si formamos al niño y lo comparamos con animales

superiores, notaremos que en el aspecto biológico, hay muchas semejanzas, pero en el aspecto psicológico, el animal no posee sino un sistema de funciones elementales, mientras que en el hombre esas funciones se transforman en funciones psicológicas superiores, lo que constituye el proceso de hominización.

La memoria, la inteligencia y todos los elementos que en ella intervienen, están desarrollados a través de una actividad transformadora, que permite al hombre pensar, juzgar, reflexionar y también inventar, imaginar y crear, estas últimas actividades tienen su origen en la etapa infantil, desarrollada a través del juego.

Las primeras actividades directas del niño sobre los objetos lo llevan a modificar los movimientos reflejos. En el desarrollo cultural del niño, toda función aparece dos veces, primero a nivel social y más tarde a nivel individual.

La explicación de la aparición de las funciones psicológicas superiores nos lleva naturalmente al estudio de su desarrollo-aprendizaje.

Aspectos importantes sobre esta teoría.

1) La importancia de la acción transformadora del niño sobre los objetos.

- 2) La importancia del gesto, signo o símbolo, como instrumentos básicos en la formación de la mente.
- 3) El hecho de que la internalización del lenguaje social y la transformación de éste lenguaje, en lenguaje personal permiten la toma de conciencia es decir subjetivación del lenguaje.
- 4) La importancia de considerar la evolución del desarrollo como un proceso y no como una suma de reflejos o de reacciones parciales.
- 5) La posibilidad de aprender a partir de acciones transformadoras que pueden ser facilitados por un instrumento externo que a su vez permita la réplica y luego la forma de conciencia del significado del objeto.
- 6) La posibilidad de que el sujeto adquiriera ciertos niveles de signifiación dependerá del nivel de desarrollo real en que este se encuentre, y de la habilidad para conjuntar el apoyo de otros desarrollos reales de sujetos que los ponen a disposición permitiendo la ampliación del nivel de desarrollo real al inmediato superior.

Para Vigotsky, el desarrollo sigue el aprendizaje, que crea una area de desarrollo potencial con ayuda de la mediación social e instrumental.

La explicación de la aparición de las funciones psicológicas superiores nos lleva naturalmente al estudio de su desarrollo, y el estudio de este al aprendizaje.

El juego y el aprendizaje en el niño son procesos que se pueden integrar, él aprende a través del juego y puede jugar mejor cuando domina los elementos motrices del mismo.

Cuando se realizan en grupo, el juego brinda mayores satisfacciones recíprocas, siempre y cuando el nivel de desarrollo de las habilidades sea parejo.

Por ello se deben ofrecer oportunidades iguales de participación a todos los niños incluyendo a los que tengan impedimento físico, ya que para estos, como para los demás, es importante ir desplegando sus capacidades potenciales, apreciar sus posibilidades inmediatas y superarse así mismos.

Es importante que los maestros observen los juegos de sus alumnos para que puedan encauzar esa importante actividad hacia los fines de la educación.

B. Definición de términos y conceptos

Durante el desarrollo del presente ensayo, se anotaron varios términos y conceptos; los cuales me pareció importante definir, para la mejor comprensión del mismo.

Intrínseca.- Valor intrínseco de por sí a diferencia del convencional.

Jurisprudencia.- Ciencia del derecho, enseñanza doctrinal que se deduce de las resoluciones o fallos de las autoridades.

Rito.- Orden establecido para las ceremonias de una religión.

Tetli.- Taller de escuela de Teatro y Literatura Infantil.

C. Limitaciones

El presente ensayo, contiene los resultados de la investigación en algunos textos, sobre el valor educativo del juego en la educación del niño y algunos juicios personales, tratando de que la presentación sea sencilla y clara y que el contenido abarque los aspectos más importantes de dicho tema.

Para desarrollar este trabajo, se me presentaron varios contratiempos, que no me permitieron darle una continuidad rápida al mismo.

También otros aspectos que considero necesario mencionar como; falta de salud, falta de material, disponer de tiempo para trasladarme de un lugar a otro, lo económico, etc. Sin embargo espero que el presente trabajo, tenga los requisitos necesarios para que me sea aceptado.

IV. EL JUEGO, LAS EDADES Y LOS CARACTERES

A. El juego y las edades

A las variaciones según los sexos corresponden las variaciones según las edades. El juego, no es estable ó inmutable, como puede serlo un carácter y se pueden distinguir por lo menos cuatro aspectos genéticos del juego.

El primero que incumbe a la sociología, concierne al origen de las reglas tradicionales.

El segundo se relaciona con las variaciones de los juegos practicados en cada etapa de la infancia, un infante no juego con un chico de trece años. Igualmente puede considerarse el ritmo de sucesión de los juegos a través de las partidas y preguntas cómo los juegos se suceden durante un recreo o durante un período limitado, un año por ejemplo, esto lleva a investigar si hay un calendario de juegos.

Todos los niños, escribe Ch. Buhler, primero construyen, después dibujan y pintan, nosotros mismos llegamos a igual conclusión.

El juego con los cubos aparece desde el segundo año, después viene el moldeado y finalmente el dibujo y la pintura. Los primeros juegos del infante, son juegos sin ninguna regla. La

regla aparece con las primeras imitaciones bajo una forma encubierta e inferior, durante el segundo año, pero le hace falta cierto tiempo para liberarse completamente de esta forma inferior.

Durante todo el tiempo, los juegos no reglados permanecen en el primer plano. Podemos por lo tanto hacer una primera clase de esos juegos no reglados. Estos se encuentran también en los animales, mientras que los juegos reglados son propiamente humanos.

Entre esos juegos no reglados de la pequeña infancia, los primeros son puramente funcionales, responden a movimientos espontáneos que el niño repite por efecto de esa reacción circular cuya importancia hemos señalado, en la que se puede estudiar la aparición progresiva de esos juegos, Daniels y Mudry, han demostrado que en esos juegos interesa en primer lugar la mano; después el antebrazo adquiere importancia hacia los tres meses y medio, y por fin hacia los seis meses y medio, el brazo íntegro entra casi siempre en juego.

El estudio de esos juegos en relación con la edad a permitido perfeccionar los tests de desarrollo característico de cada edad, que permiten vigilar el desarrollo del niño.

Los modelos imitados por los varones de 7 a 8 años ya no son en general modelos humanos, juegan a hacerse los osos, el

lobo, el conejo, el tren, la moto. Un poco más tarde, esos juegos de imitación ocasionan una organización del grupo, se imitan escenas y ya no son individuales, el grupo juega a "la trilla", a la "caravana" y a muchos otros juegos cuyos modelos están próximos y en los cuales cada niño, tiene una función que cumplir.

En la tercera infancia, desde los 7 años más o menos vemos aparecer juegos de carácter nuevo, los juegos sociales.

Los juegos figurativos y los juegos de regla arbitraria pueden ser utilizados ya por un grupo. Hay otros juegos que conducen a la actividad científica, no se puede por cierto, vincular fácilmente la actitud lúdica y la actitud científica. El juego se vuelve hacia el yo, en lugar de dirigirse hacia el objeto, como hacia la ciencia, tenemos dos modelos de actividad que se orientan en sentidos contrarios. Los juegos que se llaman objetivos; juegos de explicación, de manipulación o de experimentación no deben engañarnos.

Lo que el niño busca en ellos no es tanto una verdad como un triunfo personal. La curiosidad que manifiesta el juego es una curiosidad de sí mismo el niño no llega sino muy lentamente, y por otras vías, a la búsqueda objetiva.

Si la conciencia procede del juego, es pues una manera muy indirecta como todo conocimiento desinteresado proviene al fin

de cuentas del juego, por intermedio del arte o de la religión.

Es tanto más interesante señalar las aportaciones de la actividad lúdica a la ciencia. En primer lugar el juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y hasta el facultad de sistematizar (por ejemplo en juegos como las damas o los juegos matemáticos), además lleva al trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte.

Pero también puede ayudar más directamente a la ciencia como técnica particular. Hay inventos científicos inspirados, en juegos de niños, la pólvora por ejemplo ha servido al principio para hacer juegos de artificio y la aguja inmantada fué un juego entre los chinos.

EL juego llevó a inventar la bicicleta, los primeros hallazgos en el dominio de la electricidad provinieron de verdaderos juegos. Hasta las matemáticas han partido a veces de juegos. Interrogándose sobre las probabilidades de ganar en el chaquete el caballero de mere, llevó a Pascal a plantear las bases del cálculo de probabilidades; los juegos de ajedrez han hecho surgir problemas matemáticos.

No menospreciemos por lo tanto la importancia del juego en nuestros niños. No solamente es para ellos un ejercicio de

todas las facultades sino que fue y sigue siendo una rica fuente de actividades superiores, arte, religión, deporte, la ciencia misma.

"Con el juego, el hombre comienza, anteriormente no existían más que actividades prácticas o funcionales, ninguna actividad gratuita teórica.

En el juego contemplamos, proyectamos, construimos. Esta fuente puede aparecer en su origen muy poco abundante y muy pobre, pero es sin embargo por el juego que resuma por doquiera la humanidad y es por el juego que esta humanidad se desarrolla." (3)

B. El juego y los caracteres

El juego puede en efecto asumir fines artificiales. El hombre adulto puede usar de él a fin de conocer y de formar el niño.

Hemos dicho conocer y formar al niño desde dos puntos de vista diferentes se puede procurar descubrir en cada niño el fondo personal y original que subsiste en general durante toda la vida, y que hace que cada uno de nosotros aparezca a los demás como una individualidad cualitativamente distinta de las otras. Por ejemplo; como un individuo nervioso, obstinado, rencoroso, emotivo.

Este estudio es obra de la caracterología cuyo reciente desenvolvimiento ha sido extremadamente rápido. el juego puede proporcionar indicaciones preciosas a este estudio.

Claparede, dice se deben de tomar en cuenta los datos individuales y en ello el estudio caracteriológico ha de ser

de mayor utilidad. Cuando se estudia el carácter de un ser se puede hacer este estudio, desde muchos puntos de vista.

Antes de que se hubieran inventado los tests, los niños se divertían como lo hacen siempre; en hacer una mancha sobre una hoja, en doblar esa hoja y en mirar el resultado obtenido.

El método de diagnóstico por el dibujo, estudia los dibujos espontáneos teniendo en cuenta a la vez la técnica, el estilo, los colores y el contenido.

El método de historiales consiste en relatar al niño el principio de una historieta que se le deja terminar a su antojo; en los dos casos, el contenido de los dibujos y del final de la historia, pueden ser revelados de las tendencias ocultas, de los complejos íntimos del niño, una interpretación sutil, permite alcanzar, así en la personalidad infantil y hasta en el fondo permanente del carácter elementos secretos se pueden interpretar los elementos puramente formales, así el niño alegre prefiere el rojo, el niño triste los colores opacos, gris o negro. Aquí todavía estamos frente a verdaderos juegos.

No debe sorprendernos el hecho de que el juego pueda servir de esta manera como medio de análisis del carácter. Sabemos que el niño se entrega totalmente al juego, porque el juego le sirve para afirmar toda su personalidad.

Hay para cada niño, un estilo de juego, como un estilo característico de un artista.

El dibujo de un niño decía Claparede, es un poco de su alma expuesta en el papel.

Sucede que el niño frecuentemente dibuja, (interpreta el dibujo cuando se le interroga), hace una sucesión de círculos, y cuando se le pregunta, inventa que es un campo de papas, etc., no hay que buscar siempre un fin oculto, en actividades que se explican más facilmente.

El gusto por el orden, el deseo de hacerse valer son la sencilla explicación de la mayoría de los juegos infantiles. El juego en el niño no es ninguna actividad mayor, aquella por medio de la cual puede afirmar su yo.

Los pedagogos saben que el niño muestra claramente en sus juegos sus disposiciones esenciales, hasta cuando procede de mala fé. en el juego el niño muestra su inteligencia, su voluntad, su carácter dominador, su personalidad en una palabra.

V. EL JUEGO Y LA ESCUELA

A. El juego

Los niños y los adultos al jugar requieren de una motivación intrínseca a la actividad en sí. Los niños juegan generalmente sin que nadie les haya enseñado a hacerlo. Cuando esto se da en grupo se promueven o se ponen a prueba habilidades para coordinar puntos de vista, lo que hace evolucionar al niño hacia una mayor sociabilización de su pensamiento.

El juego es vital, condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo y del espíritu de la inteligencia y de la afectividad.

Las prácticas y los objetos lúdicos son indefinidamente variables y están marcados profundamente por las características étnicas y sociales específicas.

Condicionado por los tipos de hábitat o de subsistencia limitado o estimulado por las instituciones familiares, políticas y religiosas, funcionando como una verdadera institución, el juego con sus tradiciones y sus reglas, constituye un auténtico espejo social.

Un juego colectivo, ejemplo: El de las canicas, supone un gran número de reglas variadas, que señalan la manera de lanzar las

canicas, el emplazamiento, el orden de los golpes sucesivos, los derechos de apropiación en caso de acertar, etc.

Todo este cuerpo de reglas, con la jurisprudencia que requiere su aplicación, constituye una institución propia de los niños, pero sin embargo se transforma de generación en generación con una fuerza de conservación sorprendente.

La psicogenética de Jean Piaget, que ve en el juego la expresión y la condición del desarrollo del niño.

A cada etapa de la vida vincula ciertos juegos, el juego constituye un verdadero regulador de la evolución mental del niño, para J. Henriot, el juego se descompondría en tres estadios distintos.

1) Captado por su juego. El jugador aparece engañado por la ilusión, la silla no es una silla, es un automóvil.

2) En la realidad el jugador permanece "lúcido" nunca es engañado, sabe que la silla no es sino silla.

Se propone lograr un objetivo que puede ser material o espiritual, en la actualidad la persona que trabaja busca mediante esto satisfacer sus necesidades más urgentes, principalmente en el aspecto económico.

Esto explica que algunas personas permanezcan mucho tiempo en trabajos monótonos y aburridos. La búsqueda de los medios, el trabajo como actividad sistemática no da escape libre a las energías como el juego, sino que conduce a un objetivo particular.

Superación de obstáculos, cada plan se realiza por etapas sucesivas, no es posible llegar a la etapa final si existen dificultades que no se han superado en etapas anteriores. De ahí la necesidad de examinar previamente las dificultades y graduarlas convenientemente de acuerdo con las posibilidades de vencerlas una a una.

Por esto el educador debe conocer mejor a sus alumnos de tal manera que no se le encarguen trabajos superiores a sus fuerzas, porque un fracaso en el niño puede ocasionar la pérdida de confianza en sí mismo para enfrentar los retos de la vida.

B. El juego como aspecto formativo en la escuela

El maestro en su trabajo diario se encuentra con diversos problemas que dificultan su labor educativa. Uno de ellos es cuando encontramos niños que manifiestan conductas negativas, indisciplina,, agresividad, timidez, etc.

Estas conductas nos indican que el alumno pasa determinados problemas muchas veces consecuencia de factores familiares y otros.

En la escuela, maestros sin vocación, pésimos edificios y mobiliario, deficientes técnicas de trabajo, deficiente organización, etc., en el hogar, padres divorciados, hijo único, horfandad, mala situación económica, enfermedades, actitudes de padres y demás familiares.

En la sociedad, diversiones, amistades, etc. El maestro debe de investigar estos casos de tal forma que ayude a la integración de estos niños a la sociedad.

Los niños problema son aquellos que no se adaptan al medio escolar, en las condiciones que lo hace la generalidad, todo esto da lugar a problemas, como consecuencia de los aspectos negativos que lleva consigo.

Es muy importante tanto la enseñanza para el desarrollo intelectual del niño como es el recreo en sus diversas formas para su educación social, pues desarrolla en el niño las más profundas emociones.

En el niño existen cuatro edades: cronológica, mental, de juego y educativa, el niño desde sus primeros meses juega y cuando falta el juego, es cuando aparece muchas veces el tedio, el aburrimiento, etc.

Desde el punto de vista psicológico los niños difíciles se distinguen por la inestabilidad de sus sentimientos.

Sus caracteres volubles, impulsivos y fácilmente irritables, provocan que trabajen en forma irregular, a períodos de cierta laboriosidad siguen otros de pereza profunda, no hacen los trabajos o los hacen mal.

La acción educativa de estos niños debe dirigirse a fomentar en ellos el sentimiento de comunidad, evitando castigos que muchas veces agravan el problema en vez de solucionarlo.

El maestro para conocer mejor a sus alumnos debe de observarlos sobre todo cuando juegan, pues es ahí donde podemos detectar los problemas y buscar solucionarlos. En el juego el niño aprende a convivir con sus compañeros y a dejar escapar sus tensiones, olvida sus problemas, y muchas veces mediante éste a solucionarlos.

En el juego el niño aprende a convivir con sus compañeros y a dejar escapar sus tensiones, olvidando sus problemas y muchas veces mediante éste a solucionarlos; por ejemplo: el niño que dentro del salón de clases, se muestra tímido aprende a modificar su conducta jugando.

Las medidas que el maestro puede aplicar para ayudar a sus alumnos son:

- 1) Fomentar la recreación dentro del salón de clases como fuera de él. Utilizar como recurso didáctico, de tal manera

que los niños que se encuentren fatigados y aburridos encuentren una manera divertida de aprender.

El maestro puede trasladar algunas veces su clase fuera del salón en un lugar de la escuela donde el niño se sienta más agusto.

2) Jamás castigar al niño dejándolo sin recreo, pues esto ocasionará en él resentimientos y agresividad, dificultando el aprendizaje.

3) Emplear el juego como factor didáctico en las diversas áreas educativas.

4) Despertar, estimular las tendencias gregarias de los niños por medio de actividades socializantes, ejem. comidas colectivas y trabajos por equipos.

5) Evitar apodos, pues provocan en el niño actitudes negativas.

6) Investigar cuando las actitudes negativas no desaparecen, canalizarlo a personas especializadas.

Todas estas actividades desarrollan en el niño el espíritu de competencia, el dominio de habilidades y la iniciativa personal.

Entre el juego y el aprendizaje, hay una relación estrecha, el niño desde sus primeros meses aprende a manipular objetos y al mismo tiempo empieza a jugar adquiriendo diversos tipos de aprendizaje, por eso decimos que jugando aprendemos y aprendemos jugando.

El juego en la actualidad, no es solo una diversión, descanso, entretenimiento; es una actividad valiosa que proporciona al educador una mejor manera que los alumnos aprendan.

Sin embargo aún nos enfrentamos con algunos esquemas demasiados arraigados que impiden utilizar el juego en nuestra labor educativa; aún se cree que utilizar el juego dentro del salón de clases generará indisciplina y desorden y por lo tanto los objetivos no se cumplirán.

Sin embargo es importante utilizar el juego, dado su gran valor educativo, pues proporciona al alumno una forma amena y divertida de adquirir determinados aprendizajes.

Existen diversos juegos escolares que permiten la participación de conjuntos (grupos) y que al mismo tiempo son fáciles de realizar.

Entre ellos algunos de los más conocidos son:

"El navío cargado de". "Dominó numérico". "Carreras multiplicadoras". "Arriba la cabeza". "Cuál es mi regla".

Respecto al juego puede decirse que la escuela ha pasado por tres etapas.

1) Etapa enemiga del juego

En esta etapa no existía el recreo, el juego se consideraba como pérdida de tiempo, y obligaban a los alumnos a permanecer sentados, escuchando lo que su maestro trataba de enseñarle, los niños que jugaban eran severamente castigados.

2) Etapa tolerante del juego

En esta etapa se vió al juego con indiferencia, considerándolo como una actividad inútil.

3) Etapa amiga del juego

El juego representa un medio educativo valioso pues proporciona al niño una forma divertida de aprender.

VI. VALORES DEL JUEGO DRAMATICO

A. Contribución al desarrollo integral

Con el juego dramático se pueden estimular todas las áreas de desarrollo del niño. El juego dramático contribuye al desarrollo de las componentes cognoscitivas, físicas, creativas, sociales y emocionales del niño.

Desarrollo cognoscitivo: Los papeles dramáticos de los niños se amplían a medida que su mundo se agranda. Este papel activo contribuye a desarrollar la profundidad necesaria para apropiarse de los conceptos. Conforme relaciona papeles y utilería aprenden a hacer elecciones, toman decisiones para participar o no en determinada actividad. las capacidades lingüísticas, tan fundamentales para la formación de conceptos, intervienen en el juego dramático.

Desarrollo físico: Raro es el niño que necesita que lo estimulen para que se ejercite. Si se le facilita el espacio, material y un amigo o dos, realizará toda actividad que suponga ejercicio. Muchos papeles dramáticos exigen una acción rápida y vigorosa.

Desarrollo creativo: En el juego dramático se desbordan sin esfuerzo alguno pensamientos originales, palabras y acciones. Los niños hallan nuevos modos de realizar cosas, nuevas cosas

que hacer y nuevos ojos para cosas viejas; todo lo que constituye descubrimientos creativos.

Desarrollo social: En el juego dramático el niño desarrolla un concepto de su propio rol sexual. Se ensayan muchos roles sociales y aumenta la comprensión de muchos otros. El niño comienza a asimilar las reglas de la sociedad. A menudo se escucha que un niño llama la atención a un amigo porque ha infringido las reglas. Así desarrolla la conciencia.

Desarrollo emocional: Toda la gama de sentimientos se expresa y experimenta mientras el niño alterna con los demás en el juego dramático. El niño conoce la alegría y la tristeza, el afecto y el rechazo, el enojo y el placer, la satisfacción y el disgusto, el niño aprende a saber que son los sentimientos.

Algunos terapeutas: como Virginia Axline usan la técnica de terapia de juego; como el juego dramático espontaneo, para descubrir el origen de trastornos emocionales del niño.

B. La satisfacción del niño

En primer lugar, se divierten lo cual es una fuerte motivación para el niño pequeño. Si se divierten lograrán muchas metas que los adultos les fijen.

En segundo lugar, se hacen amigos. Pueden elegir compañeros y ser elegidos. Las amistades resultan de la comunidad de intereses y necesidades.

En tercer lugar, cada uno tiene oportunidad de aprender. los niños se sienten ansiosos de aprender. El juego dramático brinda a los niños la oportunidad a nuevas ideas y a sus iguales.

En cuarto lugar, el intentar varios papeles, el niño a entenderse mejor. Un rol que se repite muchas veces se puede considerar que tiene especial significado para el niño.

En quinto lugar, el juego dramático ofrece al niño oportunidad de liberar a la natural abundancia de energía que posee.

C. El teatro y la actividad lúdica

El teatro es una actividad artística que forma parte del patrimonio de la humanidad. El teatro satisface una de las necesidades vitales: la de comunicarse con los demás, la de expresar sus emociones y representar sus ideas.

En todas la épocas y en todas las sociedades, el teatro ha sido testimonio de la historia. En los escenarios de todo el mundo se han plasmado las luchas, las derrotas, la represión, la esperanza, la búsqueda de la libertad, las metáforas de los poetas, los sueños de los artistas, la magia, el misterio; todo se ha representado porque el teatro responde a la vida del hombre, de la misma manera que el juego responde a la vida del niño.

Si nos remontamos a los orígenes, mucho antes de que existieran las corrientes pedagógicas, las explicaciones científicas, las estadísticas y las computadoras; el hombre recurrió al teatro, lo inventó, lo hizo sagrado, se recreó en el para explicarse el universo, del mismo modo que el niño recurre al juego, a la representación para interpretar su mundo. Y es que en el teatro se conjugan, lo cotidiano y lo trascendente, los valores y las emociones.

El teatro hace realidad la fantasía y fantástico lo real, esa es quizá su magia, la misma que ponen los juegos de los niños.

Es claro que el juego y el teatro tienen diferencias específicas, que cada uno tiene sus reglas, su propio campo de acción y sus particularidades, pero ambos en sus también importantes coincidencias pertenecen a la actividad creadora del hombre.

Dice P. Blonski "la base genética de la creación artística es el juego infantil". (4)

Este principio ha dado lugar a muchas investigaciones en el campo de la creación infantil.

uno de los investigadores M. Markov (1958), trató de hallar los índices objetivos que caracterizan la génesis de dos tipos de actividad estética: La creación y la percepción, y señaló

los dos rasgos siguientes: la designación objetiva y el motivo.

Markov llega a la conclusión de que:

"El fundamento de la percepción artística es el juego, éste y la percepción son semejantes tanto por su valor objetivo (uno y otro están encaminados a la asimilación activa de la realidad) como por el motivo (ambos están dirigidos al proceso y no al resultado". (5)

El ser humano es lúdico, una de las cosas que no hace falta enseñar a los niños es a jugar, y es precisamente a través del juego como los niños realizan formas originales de trabajo intelectual y social.

Raquel Bárcena cita como ejemplo la escena de una obra de teatro titulada "El duende y el robot", que el TETLI, lleva cotidianamente a diversos jardines de niños. En esta obra se enfrenta un robot (encargado de inventariar un bosque) y un duende (que mágicamente logra escapar de un cuento).

Se menciona en el Anexo 1 un ejemplo de diálogo de dicha obra.

En el juego dramático, el niño elabora sus experiencias, define sus emociones y construye sus comunicaciones morales y sociales. Con todo esto la actividad lúdica adquiere

proporciones relevantes en el proceso de formación y autodefinición humanas.

Todas las corrientes pedagógicas contemporáneas reconocen la necesidad de vincular al niño con el arte, ya que la estimulación que provee el medio ambiente a cada niño determina la calidad y el ritmo de los procesos para el aprendizaje.

El TETLI, en su trabajo de experimentación, ha encontrado en las actividades artísticas un elemento generador de la creatividad y del pensamiento crítico. Ha puesto en escena catorce espectáculos teatrales que le han permitido corroborar la fuerza que posee el teatro en el carácter formativo de la educación, y no solo en el Jardín de Niños sino en la vida cotidiana en la que los niños aprenden a vivir.

Y es que a través del espectáculo teatral el discurso va más allá de las palabras, los conceptos adquieren su significado en la acción, en la vivencia.

Muchos conceptos y valores que son la base de la formación del ser humano y que no pueden enseñarse en el aula, a través del teatro se convierten en hechos vivenciales y con experiencias vitales para los niños.

Si alguien quisiera explicarle a un niño, que es la justicia, no encontraría palabras adecuadas, y si las encontrará quizá

el niño no las entendería. En cambio a través del teatro y del juego dramático, ese niño podría sentirse involucrado en una situación injusta ante la cual tendría que protestar o cuando menos experimentar una reacción positiva.

Por todo lo anterior, se considera la actividad teatral en su condición de hecho único, humano, vital, comunitario, lúdico y social, no solo en los niños preescolares, sino en los niños en todos los niveles.

VII. ACTIVIDADES DIDACTICAS ESTRUCTURADAS

Se les denomina materiales didácticos estructurados a aquellos cuya forma o composición no cambian con el uso. Los materiales didácticos estructurados tienen un tamaño, forma, peso, color y textura constantes.

A. Valores de las actividades Didácticas Estructuradas

Los materiales didácticos estructurados contribuyen a las cinco operaciones intelectuales de Landreth. Cuando los niños se dan cuenta del problema o tarea que supone determinado juguete están empleado la cognición. Como por ejemplo en el caso de un rompecabezas, los niños saben que consiste en juntar las piezas en un bastidor. usan la memoria para recordar otros rompecabezas o piezas y en que lugar van. Trabaja por ensayo y error al colocar las piezas, emplea el pensamiento convergente, por que en éste tipo de material tiende a haber una respuesta o uso correcto del material. Sin embargo el pensamiento divergente o nuevo uso, es posible también con muchos materiales estructurados, si los adultos permiten usar nuevos, por ejemplo, usar el rompecabezas sin bastidor, o boca abajo, sin las pistas derivadas, de los dibujos de las piezas.

La evaluación ocurre cuando se coloca una pieza donde no corresponde y se percata del error, la quita y la pone en el

lugar correcto. Muchos materiales didácticos estructurados son autocorrectivos, o sea, no funcionan o quedan completos o menos que todo esté en el lugar apropiado.

De los materiales estructurados se deriva experiencia sensoriomotriz. Los niños aplican sus sentidos y músculos finos para explorar los materiales. Aprenden mucho de tener bastante tiempo para explorar los materiales, construir, disponer, desmantelar y rehacer. Por lo general se considera importante que haya adultos que los ejerciten con preguntas sobre las características del material o sobre lo que están haciendo; pero es secundario frente a la exploración.

Mediante el uso de materiales didácticos estructurados se desarrollan conceptos de muchos tipos. Se experimenta con el tamaño, la forma, el concepto, color, textura. Los conceptos especiales, grande, pequeño, grueso, delgado, arriba, sobre, alrededor, abajo, a un lado, etc., se esclarecen mas a medida que el niño usa los juguetes. Los conceptos matemáticos de número, cantidad y equivalencia, se experimentan contando, intercambiando, midiendo y haciendo balances con esos materiales.

Con muchos de esos materiales se desarrolla la percepción del todo y sus partes, por ejemplo en los rompecabezas. La percepción figura-fondo se experimenta a través de algunos juguetes.

El vocabulario aumenta constantemente a medida de que los niños hablan de lo que hacen, nombran los objetos, las partes y los procesos en los que se encuentran actuando. Cierta conversación surge naturalmente, cuando los niños comparten materiales, cooperan en construir o conjuntar juguetes o disputan sobre derechos de propiedad, respecto de un juguete o espacio de aprendizaje.

Mediante el uso de esos materiales estructurados se desarrolla y satisface la curiosidad. La motivación suele ser alta porque los niños por lo general se sienten atrasados por las cosas que pueden demostrar, mover o manipular, sin que los regañen.

Pronto alcanzan un sentido de realización, y entonces el niño escogerá otros materiales o repetirá el uso del primer material. Ciertos de esos materiales premian la persistencia, como fácilmente notan los niños cuando juegan con un rompecabezas, o llenan la tabla de lotería. Algunos de los materiales didácticos estructurados comentan la inventiva y la creatividad. Mediante algunos u otros materiales se desarrollan muchas capacidades previas a la lectura y la escritura; por ejemplo, la progresión de izquierda a derecha, la correspondencia de los símbolos, la observación, la división del trabajo a mano. Contribuye a esas capacidades académicas además, advertir las semejanzas y diferencias, las relaciones todo parte, que son inherentes a muchos de esos juguetes.

B. Tipos de materiales didácticos estructurados

Los materiales didácticos estructurados se pueden clasificar en tres grupos: 1) de percepción, 2) de construcción y 3) de coordinación.

Estos grupos no se excluyen mutuamente, pero pueden ayudar cuando se piensa en el propósito principal para el que sirve el juguete.

Percepción: Los materiales de percepción contribuyen a que el niño aprenda por medio de los sentidos: tocando, viendo, oyendo, oliendo o probando. El proceso perceptivo abarca el juicio y el discernimiento sutil.

El escoger los objetos por sus semejanzas y diferencias se denomina clasificación y se requiere un cierto número de juguetes, por ejemplo en las piezas de lotería que gustan mucho a los niños de 4 a 5 años de edad. Muchos juegos están dispuestos de manera que el cartón que el niño tiene se refiere a una categoría general, por ejemplo, cosas de comer. Las tarjetas pequeñas que los niños voltean tienen el objeto que se emparejan con el cartón grande.

Los caminos que tienen dibujos o puntos que representan números, también proporcionan experiencias en discriminación visual.

Para los niños menores de cinco años puede bastar un juego de doble seis, pero muchos niños de 5 años ya pueden jugar con un juego de doble nueve.

Los dobles nueve constituyen incluso una prueba para adultos. A los niños pequeños les resulta demasiado complicado llevar las cuentas.

Los niños mayores pueden disfrutar con juegos de barajas como "memoria y pesca". Algunos de estos juegos consisten en recoger cartas que son iguales.

Las figuras de madera sirven para que el niño las organice de acuerdo con determinada forma geométrica, según los diseños que aparecen en el fondo de la caja. Los niños deberán escoger las tablas según parezcan iguales, colocándolas en la mesa o incluso disponiendo sus propios dibujos sin ayuda de los dibujos impresos. Es un uso creativo del juguete que se debe fomentar. Hay otros juegos que ayudan a que los niños clasifiquen por formas. Los maestros deben dar un paso más y llamar la atención de los niños a las formas que hay en el aula y en el patio de juego. Incluso la comida de los almuerzos tienen diferentes formas, desde el triángulo del medio sandwich a las redondas galletas.

El maestro imaginativo puede usar muchos objetos para hacer experiencias de clasificación.

La seriación es otra actividad perceptiva de que habla Piaget. El niño mira al menos tres objetos y determina si son iguales y luego los ordena en una serie, por ejemplo de acuerdo con el tamaño. María Montessori, notable educadora de la primera infancia, también que la seriación era importante. Les daba a los niños numerosos cilindros graduados con agujeros que encajaban en una barra larga. Era un juego autocorrectivo, o sea el niño sabía si había colocado bien los cilindros cuando encajaban en los espacios.

Otros juguetes para seriación son las cajas clínicas. Otro es la "torre rosa", de Montessori, que consiste en cajas de diferente tamaño que encajan unas con otras formando una torre. Desde los días de Montessori, este juguete lo han imitado muchos fabricantes. Los maestros pueden preparar botes de diversos tamaños, de igual manera.

El juguete de los discos consiste en un eje sobre el que el niño introduce discos de colores; es muy conocido. Están graduados desde la base grande hasta la punta, de manera que el juguete constituye un reto para las habilidades perceptuales, de coordinación y de seriación. Si el juguete se da a niños pequeños que no han llegado a la "edad del computo", por lo general usan la parte del eje como martillo, para desilusión de sus padres, que tan ansiosos están de educarlos.

Los niños pueden practicar la seriación ordenando las sillas en el salón o en el patio.

Materiales de construcción: Existen muchos materiales de construcción que permiten que los niños construyan, contribuyendo así a que descubran el equilibrio, el peso, la altura y la profundidad. Algunos materiales son muy pequeños y se pueden usar muy cómodamente sobre una mesa, mientras que otros son grandes y se usarán sobre el suelo en el patio.

Los bloques dan a los niños la oportunidad de expresar ideas, interpretar lo que observan y expresar sus sentimientos. Los niños los utilizan en muchos tipos de juegos, descubren la altura, el equilibrio y la dirección mediante el uso de bloques. Aprenden a calcular la cantidad de espacio requerido para encausarse ellos mismos, un animal de juguete o un auto de juguete. Experimentan la distancia cuando seleccionan un bloque para hacer un puente sobre su carretera. Las ideas, la información y la creatividad se coordinan mediante el uso de bloques. Experimentan la gravedad cuando los bloques se caen o algún pequeño coche de juguete corre cuesta abajo por las rampas que construyen.

Hay bloques de diversos tamaños, algunos grandes 55 cm. por 27 cms. por 12 cms., mientras que los pequeños son de una mitad o un cuarto de esas medidas.

Hay bloques unitarios que son múltiplos o divisiones de una unidad básica 3.49cm. X 6.98 cm. X 13.9 cm. Además de cuadrados y rectángulos, hay columnas, arcos, triángulos, cuartos de círculos y muchas otras formas.

Los bloques pequeños. Son de mucho menor tamaño que los bloques unitarios. Y contribuyen de manera especial a la destreza de los músculos finos. Pueden ser de madera o de plástico. Por lo general, los niños mayores de 5 años tienen mayor coordinación muscular y paciencia para entretenerse con éstos bloques, mientras que los niños más pequeños, los encuentran frustrantes. El juego con bloques guiado presenta muchas oportunidades para una enseñanza creativa.

Otros juegos de construcción.

Además de los bloques hay otros muchos juguetes de construcción interesantes. Algunos encajan en una brújula o pomo de plástico, otros encajan en endiduras o mediante presión como los bloques de las pijamas de los niños.

Al igual que los bloques estos juguetes, la oportunidad de construir en 3 dimensiones y usar su imaginación.

Rompecabezas: Los rompecabezas son juguetes de construcción muy populares, sin embargo los rompecabezas se diferencian de

los demás juguetes porqué el niño tiene que reunir de manera específica y preconcebida para dar a un cuadro su forma original. Esto es un claro ejemplo de una tarea convergente que exige una respuesta correcta.

Existen diferentes clases de rompecabezas. Por lo general cada pieza es un objeto, una parte o un cuerpo que le permite al niño pensar como sustituir una cabeza, un pie o una rueda. Esto hace que el niño capte el concepto "de todo y parte".

Los rompecabezas se deben seleccionar de acuerdo con el número de piezas que el niño puede colocar. El desarrollo y la experiencia son más importantes que la edad cronológica, sin embargo cuatro o seis piezas son por lo general apropiadas para niños de 3 años y más de 3 o para niños mayores, por ejemplo el mapa de un país.

Material de coordinación: Existe un grupo de materiales que ayuda a que el niño aprenda la coordinación motriz fina, y a practicar esas habilidades motrices hasta que se vuelvan inconcientes y automáticas.

La coordinación motriz fina tiene un papel importante en la lectura y escritura.

Ensartar cuentas o anillos desarrolla habilidades de manipulación para ello se pueden emplear agujetas, con extremo

metálico, que facilita la tarea, aun cuando las agujas sean pequeñas.

Los tableros para pijas y toda una canasta de pijas de colores intrigan a los niños. Primero seleccionaran las pijas al azar y se concentrarán en introducirlas a los agujeros.

Otras situaciones de la escuela se puede llevar a efecto. La práctica de coordinación: por ejemplo el uso de instrumentos para escribir y pintar, tijeras, rasgar papel, aplastar botellas de plástico.

Todo contribuye a la práctica de la coordinación.

CONCLUSIONES

El presente ensayo contiene los resultados de la investigación en algunos textos, sobre el valor educativo del "juego" en el aprendizaje del alumno, y algunas experiencias personales, tratando de que el contenido reúna los aspectos más importantes del tema.

En la actualidad se ha hecho notar la influencia de los padres de familia en el proceso educativo.

Es difícil un buen aprovechamiento cuando ciertas actitudes que presenta el alumno se deben a perturbaciones ocurridas en el ambiente familiar.

El docente muchas veces se encuentra con situaciones que dificultan su trabajo, éstas son provocadas por problemas familiares.

El juego como medio de sociabilización del niño permite a éste una mejor adaptación escolar y social.

Es la base del desarrollo físico y mental.

Muchos problemas pueden detectarse a tiempo si nosotros como educadores, observamos los juegos de los niños, ya que estos fomentan el desenvolvimiento de las tendencias gregarias creando actitudes optimistas ante la vida.

Para el educador el juego será un excelente medio para conocer al alumno, tanto en el plano individual como en el social y cultural.

Gracias a las observaciones del niño, se podrá ver como se manifiesta una perturbación en el desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual, se podrá identificar la fase del desarrollo mental en que se encuentra.

La escuela debe utilizar el juego, si quiere influir en la conducta de los niños, tomando ésta como la actitud o reacción del educando ante diversas situaciones de su vida.

Mediante el juego se instaura la comunicación entre los adultos y el niño, cuando el lenguaje verbal no es suficiente.

El juego constituye una forma de liberar tensiones y muchas veces un medio para superar ciertas conductas negativas.

El juego constituye una de las actividades educativas esenciales que merece entrar por derecho propio en el marco de la instrucción escolar, mucho más allá de los jardines de niños, donde con demasiada frecuencia quedan confinados.

NOTAS BIBLIOGRAFICAS

- 1). Jean Piaget, Konrad Lorenz. Juego y Desarrollo. Ed. Gríjalva. 1988. p. 105-112.
- 2). Sin autor. La creación Artística y el niño. Ed. Pueblo y Educación. La Habana. 1958. p. 58.
- 3). Nueva Enciclopedia Autodidáctica Quillet. Vol. II. México. Ed. Cumbre. 1979. p. 445.
- 4). Jean Piaget. Seis Estudios de Psicología. Barcelona-México Ed. Seix Barral. 1983. p. 39.
- 5). Ibidem.

BIBLIOGRAFIA

- BREAND, Ruth M. Psicología Evolutiva de Piaget. México, Ed. Kapelusa. 1997.
- HILDEBRAND, Verna. Fundamento de Educación Infantil. (Jardín Niños y Preprimaria). México, Ed. Limusa. 1987.
- JIMENEZ, Laureano. Organización Escolar. Ed. Fernández. México Nueva Enciclopedia Autodidáctica Quillet. México. Ed. Cumbre. 1979.
- MADRIGAL, Alfredo. Los niños son así. México. 1985.
- PIAGET, Jean y Konrad Lorenz. Juego y Desarrollo. Ed. Grijalva. México. 1988.
- PIAGET, Jean. Seis Estudios de Psicología. Ed. Seix Barral. Barcelona. 1967-1981.
- PIÑA, Adelina. Didáctica de la Expresión Oral y Escrita. Ed. Oasis. México. 1969.
- S.E.P. Libro del Maestro. 2º Grado. México. 1980.
- S.E.P. Libro del Maestro. Español 2º Grado. México. 1985.

ANEXOS

ANEXO 1

Ejemplo del diálogo de la obra de "El duende y el robot"

Robot: Estoy extrañado de que me hables como si realmente existieras.

Duende: El que debería estar extrañado de hablar con una lata de sardinas soy yo.

Robot: (Reflexionando), no soy lata de sardinas, soy un robot construido para sumar, restar y multiplicar.

Duende: (En tono de burla), ¿y qué es lo que sumas, restas y multiplicas?

Robot: He venido a contar el número de árboles; es un trabajo importante.

Duende: Ja, Ja, importante... Mira importante es saber que existen árboles y que estos son hermosos.

Robot: Debo contar el número de árboles; es un trabajo muy importante.

Duende: ¿No te gustaría mas disfrutar y cuidar el bosque en lugar de estar siempre contando?

Robot: ¿Disfrutar?, ¿disfrutar?

Duende: Sí, sentirte feliz cuando las mariposas parecen flores que vuelan, o ser feliz cuando los árboles se agitan con el viento, tener muchos amigos y no sentirse solo y triste.

Robot: Nosotros los robot no tenemos ese problema, cuando nos sentimos solos simplemente giramos este botón y la

tristeza se aleja. Es un mecanismo perfectamente diseñado (el duende gira el botón hacia el lado contrario y lo descompone). Era un mecanismo perfectamente diseñado

Duende: No, tu tienes que aprender a ser feliz, no para girar un botón, sino porque alguien que está a tu lado es feliz.