

GOBIERNO DEL ESTADO DE JALISCO
SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
O S E J
DIRECCION DE EDUCACION TERMINAL



UNIDAD 14 E, ZAPOPAN

"EL JUEGO Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE"

INVESTIGACION DOCUMENTAL

QUE PRESENTA

LA PROFRA. MARIA DEL ROCIO PEÑA GARCIA

PARA OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADA EN EDUCACION BASICA

ZAPOPAN, JAL., OCTUBRE DE 1997

27 26/x/80

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

Zapopan, Jal., 6 de MAYO

de 1997.

C. PROFR.(A)

MARIA DEL ROCIO PEÑA GARCIA

P R E S E N T E :

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, intitulado: "EL JUEGO Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE"

opción INVESTIGACION DOCUMENTAL

a propuesta del asesor C. Profr.(a)

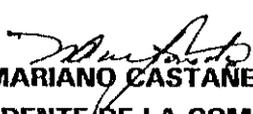
JUAN ANTONIO CASTAÑEDA ARELLANO

, manifiesto 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.

A T E N T A M E N T E .


LIC. MARIANO CASTAÑEDA LINARES.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN 14E ZAPOPAN.



TITULACION
MAYO 1997
UNIDAD
14E
ZAPOPAN
JALISCO

A G R A D E C I M I E N T O S

Principalmente, con todo cariño a mis padres y hermanos que me brindaron - su apoyo y confianza para lograr escalar un peldaño más de mi preparación- profesional.

Con respeto y admiración a la Profra. Estela Martínez Velázquez, quien con su experiencia y colaboración incondicional me permitió superar momentos - de flaqueza.

A los maestros Juan Antonio Castañeda Arellanos y Graciela Ruano Ruano, -- porque orientaron la elaboración de mi trabajo de investigación documental, revisándolo pacientemente, haciendo las observaciones pertinentes para su- aprobación.

I N D I C E

	Pág.
INTRODUCCION.....	1
FORMULACION DEL PROBLEMA.....	3
JUSTIFICACION.....	5
OBJETIVOS.....	7
CAPITULO I	
EL JUEGO EN LA PRACTICA DOCENTE.....	9
Importancia del juego en la educación preescolar.....	9
Juegos colectivos y su valor cognoscitivo.....	15
La creatividad y la espontaneidad en el juego.....	20
CAPITULO II	
EL JUEGO Y SUS FUNDAMENTOS.....	23
Antecedentes históricos del juego.....	23
Terminología del juego.....	25
Definición del juego.....	26
Teorías sobre el juego a través de algunos autores.....	27
CAPITULO III	
EVOLUCION DEL JUEGO EN EL NIÑO.....	29
Alcances del juego en las distintas etapas evolutivas.....	29
Intereses lúdicos por etapas.....	32
Posibilidades diagnósticas y terapéuticas del juego.....	34

CAPITULO IV	
EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.....	37
Importancia del juego en el desarrollo del niño.....	37
El juego como lenguaje.....	40
CAPITULO V	
EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE.....	43
Valores del juego.....	43
Materiales de juego.....	45
El aprendizaje constructivo.....	46
Teorías del desarrollo y del aprendizaje.....	49
Desarrollo del pensamiento y aprendizaje.....	52
Juego y aprendizaje.....	53
Los juguetes.....	54
Algunas recomendaciones importantes.....	56
CONCLUSIONES.....	58
BIBLIOGRAFIA.....	60

INTRODUCCION

El presente trabajo se sustenta en la investigación documental y lo dirijo a todos los docentes de educación preescolar y primaria interesados en emplear sus conocimientos sobre la importancia del juego en el proceso de -- aprendizaje.

Es importante mencionar, que el ingreso y participación en un grupo escolar de cualquier nivel le permite al individuo relacionarse con otras personas de su misma edad; lo que hace posible fomentar los juegos sociales - en los cuales son indispensables las reglas y la cooperación para que se - dé la convivencia.

Así pues, considero que la utilización del juego, orientará la labor educativa y ayudará a obtener aprendizajes significativos en alumnos de diversas edades, el cual siendo un instrumento didáctico imprescindible no se - ha explotado en todo su potencial para el logro de los propósitos que se - persiguen en los planes y programas escolares, que al parecer se le ha visto y practicado como actividad aislada, desligándola de los contenidos didácticos.

A fin de proporcionar mayores expectativas al docente en cuanto al juego y el proceso de aprendizaje, he considerado importante hablar acerca del juego en la práctica docente. Desde la perspectiva aquí expuesta, nos habla del juego como función importante en el proceso educativo, sobre todo en - niños menores de 7 años a los cuales resulta ser una actividad natural y - amena de gran atractivo para la incorporación de las actividades de aprendizaje que realiza en forma creativa y espontánea, propiciando en él las - relaciones sociales que favorecen su desarrollo integral. Además, considerando el juego y sus fundamentos, se hace mención de las diferentes opinio

nes de filósofos, psicólogos, pedagogos e incluso biólogos que han formulado diferentes teorías sobre la naturaleza del juego, así como también algunas definiciones que presentan mayor adaptación del juego en el proceso de aprendizaje en el niño. En tanto que, la evolución del juego en el niño - se manifiesta por etapas según su edad logrando apreciar de mejor manera - la capacidad y actitud que asume ante los juegos tanto de ejercicio, simbólicos o reglados.

Por consiguiente comprende el papel del juego en el desarrollo del niño, - considerándolo importante como preparatorio para la adquisición de conceptos y asimilación de conocimientos.

Por último comprende el juego y su importancia en el aprendizaje, en el - - cual nos menciona valores del juego, así como también el aprendizaje cons-- tructivo a partir de la acción entre el sujeto y el medio según Piaget, considerando además algunas características de éste, también nos presenta teorías del desarrollo y del aprendizaje, para que el maestro oriente en ellas su práctica docente. Por consiguiente nos habla del desarrollo del pensa-- miento y aprendizaje como conducta que posibilita la incorporación de nuevas pautas de acción a través de su interacción con los objetos. También nos dice que el juego responde al proceso de aprendizaje en el niño, así - como a su vez los juguetes son en parte las herramientas que ayudan a la - adquisición de conocimientos.

Su importancia derivará de lo útil que este pueda ser, para su lector. Ya que, como buen promotor de la educación debe buscar el progreso teórico- - práctico y la preparación profesional, decisivos en el avance de la población escolar.

FORMULACION DEL PROBLEMA

Como principal problema he tenido la insatisfacción de observar que existe deficiencia en la realización de juegos que le permitan al educando adquirir en forma natural y placentera los conocimientos apropiados, siendo este considerado un apoyo fundamental en el desarrollo de las actividades -- conforme al Programa.

Ante esta situación considero que es de suma importancia explicar el sentido vital que tiene el juego infantil en general y, de manera especial, el propósito del juego educativo para lograr avances favorables en el niño, - en cuanto a su proceso de aprendizaje.

La función educativa del juego no siempre es bien comprendida por las familias.

La mayoría de los padres saben por experiencia que jugar es parte central del crecimiento de los niños, disfrutan jugando con ellos y se preocupan - cuando alguno de sus hijos pasa por una etapa inusual de apatía. Existen, sin embargo, sectores familiares que no comparten esa actitud. Algunos -- son indiferentes al papel de los juegos; otros lo aceptan y lo fomentan en el ambiente doméstico, pero consideran que "la escuela no es para jugar". Estos últimos esperan que desde la educación preescolar los niños obtengan ciertos logros "concretos" de aprendizaje que ellos consideran valiosos como: saber los números, reconocer las letras, memorizar las vocales o el alfabeto entero.

A esto atribuyo que, corresponde a la experiencia educativa que tuvieron - los propios padres, o a la imágen que se han formado de una "buena escuela" Con frecuencia vemos que las familias suelen sentirse satisfechas cuando -

se alcanzar resultados de aprendizaje como las antes mencionadas. Sin embargo, el hecho es que, en la edad preescolar, ese tipo de logros tiene poco significado para el desarrollo de las capacidades intelectuales de los niños y consumen tanto tiempo que impiden tomar en cuenta otras necesidades básicas del aprendizaje y el crecimiento, que justamente en la edad preescolar deben recibir atención.

Por tal motivo, he considerado de gran importancia, retomar y profundizar acerca del juego, mediante fuentes bibliográficas y enfoques de las diversas teorías dadas por varios autores destacados en explicar la naturaleza del juego y su importancia que tiene en el proceso de aprendizaje en el niño; a fin de ofrecer al docente, información suficiente que facilite su función educativa en el proceso de aprendizaje.

JUSTIFICACION

Mi propósito en la realización de este trabajo de investigación, es que es timule el interés de los compañeros de preescolar con respecto al juego y su aplicación en el proceso de aprendizaje, ya que muchos dentro de la - - práctica cotidiana, o no lo manejan con habilidad, o no lo conocen sufi - - cientemente; de modo que considero altamente necesario involucrarme en la manifestación, planteamiento y resolución de tal problema. Por lo que, a través de retomar y profundizar acerca del juego, pretendo dar algunas re- recomendaciones aplicables a nuestra tarea cotidiana, proporcionandole al do cente información suficiente que facilite su función educativa en el proce- so de aprendizaje; mediante el análisis de los planteamientos teóricos de algunos autores y la adecuación de los mismos a la práctica docente.

En primer lugar, que sirva de información sobre la importancia que el jue- go representa en nuestros escolares.

Segundo, que conociendo su importncia, hagan una valoración justa de la di mensión que puede alcanzar.

Por último, que conociendolo y valorandolo, lo apliquen metodológicamente- como un recurso esencial en la adquisición del conocimiento.

Espero que al ser leído, encuentren en él: información suficiente, sugeren cias prácticas para una correcta aplicación y estímulo suficiente para su- perar los procedimientos de aprendizaje en el niño.

También, tomando en cuenta que el juego constituye sobre todo una de las - actividades educativas esenciales en los Jardines de Infantes, pretendo -- con este trabajo enmarcar al juego como una actividad funcional, educativa

que ofrece al docente el mejor medio de conocer al niño, facilitando así, su función en los procedimientos de aprendizaje.

OBJETIVOS

- Identificar la importancia del juego y el proceso de aprendizaje a través de la investigación en diversas fuentes bibliográficas.
- Conocer los planteamientos teóricos de algunos autores respecto al juego y al proceso de aprendizaje.
- Hacer mención del juego en las diferentes etapas del desarrollo infantil.
- Reconocer que la influencia del juego es decisiva en el aprendizaje del niño.

CAPITULO I
EL JUEGO EN LA PRACTICA DOCENTE

- 1.- Importancia del juego en la educación preescolar.
- 2.- Juegos colectivos y su valor cognoscitivo.
- 3.- La creatividad y la espontaneidad en el juego.

EL JUEGO EN LA PRACTICA DOCENTE

Importancia del Juego en la Educación Preescolar.

En los niños menores de 7 años, el juego tiene funciones muy importantes en el proceso educativo, siendo una actividad amena y de un especial -- atractivo para los niños.

Durante el juego el niño se manifiesta tal cual és, tiene mayor libertad para disfrutar de un esparcimiento sano y espontáneo que pone al educador en contacto con la naturaleza infantil ofreciendole la plena oportunidad de conocer las cosas, las necesidades, las reacciones más íntimas de esta etapa de la vida humana. Además no sólo refleja facetas diversas de la personalidad, sino también aspectos variados de la formación cultural del niño.

Alrededor de los 5 años de edad los preescolares se entregan con regularidad a juegos de cooperación, apareciendo en forma notable la reducción -- del juego impulsivo.

El juego en los preescolares es una forma natural de incorporarlos al trabajo. Los niños tímidos encuentran en éste un medio favorable para vencer esta actitud.

La educación preescolar, aprovecha la propia naturaleza lúdica de la infancia, a través de la interacción trabajo-juego, propiciando las relaciones sociales que favorecen su desarrollo integral.

Respecto a la importancia que tiene el juego en la educación preescolar, la maestra Yáñez Ramírez, hace algunos aportes al respecto:

- La actividad lúdica es una función inherente, inseparable de la personalidad. Se inicia desde los primeros meses de vida y se manifiesta a lo largo de toda la existencia.
- La actividad lúdica llena una función imprescindible para el desarrollo pleno, integral y armonioso de la personalidad.
- El juego es una actividad natural, acompañada de placer funcional, no sólo para el niño, sino también indispensable para el adulto.
- La actividad lúdica cumple un papel importante, en tanto le permite al niño ir tomando posesión del medio en forma placentera.
- El juego es el mejor satisfactor de las necesidades emocionales del niño.
- El juego proporciona al niño un caudal extraordinario de alegrías y experiencias.
- En el jardín de niños la actividad lúdica llena finalidades higiénicas, física y mentales, sociales, morales, estéticas y cívicas.
- En sus juegos el niño se manifiesta con toda espontaneidad, lo cual le permite a la educadora conocerlo mejor.
- El juego tiene una función importante en la socialización del niño, despertando en él sentimientos del compañerismo, ayuda mutua y solidaridad.
- El juego enriquece la imaginación del niño y la canaliza en sentido positivo.

El juego.

Según Piaget, el juego es considerado simbólico, pasando por el de reglas.

El juego simbólico comienza antes de los tres años, pero se reafirma hacia los cuatro años cuando el niño ya maneja bien el lenguaje y su realidad es tá mucho más estructurada.

Los juguetes son con mucha frecuencia significantes: el oso de peluche sig nifica un animal real; la muñeca significa un bebé o un niño; los juegos - de cocina o de té significan los utensilios reales de una casa. Sin embar go, éstos no son sino significantes expresamente elaborados para facilitar el juego simbólico del niño.

Afortunadamente, el niño crea sus propios significantes, a los que de manera arbitraria otorga un significado. Por ejemplo, una escoba puede sig nificar un caballo.

El juego simbólico es de gran importancia en la estructuración de la realidad del niño, ya que éste le permite representar una serie de situaciones en las que él juega diferentes roles o papeles. De modo que asimila imágenes, imitando lo que hace la mamá, lo que hace el bombero o el policía, etc., permitiendo así, que unos niños enseñen a otros.

Los cuentos son también, en gran parte, juegos simbólicos, particularmente cuando llevamos al niño a inventar o a reinventar un cuento.

Más tarde el juego simbólico se ve reemplazado por el juego de reglas.

El juego de reglas aparece hacia los cuatro o cinco años, cuando el niño quiere imitar a los niños mayores, pero aún no entiende lo que es una re-

gla. Así que este acomoda las reglas a su conveniencia, dado que el quiere participar, pero no quiere perder.

Por consiguiente, hacia los siete años, el niño acepta las reglas siempre y cuando sea el quien las fije. Esto origina múltiples discusiones, pues todos quieren fijar las reglas. Al lograr ponerse de acuerdo, son capaces de participar en el juego por poco tiempo, puesto que no les resulta muy grato aceptar las reglas de otros.

Después, el niño acepta un juego cuyas reglas vienen desde siempre, es de cir, son reglas casi sagradas y que no pueden cambiarse. Si estas se cam bían, "ya no es el juego". En esta etapa el niño puede llegar a ser de una rigidez absoluta, por lo cual no le gusta jugar con niños más peque ños.

Finalmente, ya en la adolescencia, aceptan que las reglas se pueden conve nir antes de iniciar el juego; pero una vez convenidas las reglas, éstas deben ser respetadas y, al ser violadas, el que cometa la falta debe ser castigado. De allí que al momento de convenir las reglas se convienen -- también los castigos, que pueden llegar a ser atroces.

Los juegos de reglas se extenderán a lo que más tarde serán los deportes y los campeonatos.

Durante los últimos años han aparecido múltiples juegos de video, que en realidad no estimulan la inteligencia creativa del niño y lo obligan a pa sar horas sentado frente a la pantalla, sin ejercitar la actividad física que tan necesaria resulta.

En la escuela, los juegos educativos, pueden ser de gran utilidad en las clases estimulando la participación de los niños cuya finalidad es desper

tar el interés del educando, tanto de nivel preescolar como de primaria, resultando un gran apoyo por los aprendizajes que permite y por el interés que despierta.

Por el juego se puede observar cómo los niños van creando una conciencia de sí mismos, de los seres amados y del mundo.

Piaget nos dice también que, el simbolismo colectivo aparece alrededor de los cuatro años, debido a la necesidad de socializar. También señala que existe una primera etapa de la dramatización característica del niño menor de tres años que apenas esta aprendiendo a relacionarse con los demás y que a su vez, esta evoluciona al parejo con las facultades del infante para representar papeles, ahora ya complementarios.

Después de los siete años los niños se vuelven más sociables y empiezan a practicar el espíritu de la solidaridad y la colaboración en equipo; ya pueden aceptar reglas y también pueden establecerlas; de ahí, la dramatización avanza hasta llegar a ser un espectáculo para el deleite y esparcimiento público.

El dibujo.

El dibujo es otra de las formas mediante las cuales el niño es capaz de iniciar la representación de su realidad. El niño encuentra en el dibujo una actividad placentera de la cual goza y que le permite expresarse y experimentar en cada nueva producción.

El dibujo se inicia como una prolongación de la actividad motora. Por eso los primeros trazos solo reflejan el movimiento de la mano en círculo ondulaciones o zig zag. Estos movimientos darán paso a la intención de imitación de los objetos y de las personas que rodean al niño, quien entonces tratará de recoger las características del objeto que le resulten-

más significativas en su intento por reproducir la realidad. Esta representación guarda una estrecha relación con el desarrollo motor del niño, ya que para reproducir la realidad que se intenta imitar con el dibujo es necesario ser capaz de controlar los movimientos y de poseer una psicomotricidad fina que facilite desplazar la mano para hacer los trazos que se desean.

Además, el dibujo implica un componente cognoscitivo importante, que permite al niño reflejar su comprensión en lo que concierne a la realidad -- que le rodea. Tiene una participación considerable en el desarrollo afectivo, ya que es un instrumento de gran utilidad para representar aquello que al niño le interesa, le preocupa o desea.

Como elemento pedagógico, el dibujo tiene un enorme valor, ya que para el niño resulta una forma de representación mucho más natural que la escritura en una redacción, aunque ya sepa hacerlo. Podemos decir que, "el dibujo contribuye significativamente al desarrollo del niño, ya que este, al dibujar, profundiza en el conocimiento de su realidad y afina su capacidad de observación". (1) También le resulta muy útil en su desarrollo motor, pues le exige controlar sus movimientos y hacerlos cada vez más finos.

(1) GOMEZ PALACIO, Margarita, et. al. El niño y sus primeros años en la escuela. México, D.F., SEP, 1995, p. 51

Juegos colectivos y su valor cognoscitivo.

Bajo la influencia de Piaget acerca de su insistencia en que la acción -- mental y la física están relacionadas entre sí; se hace mención de ocho - tipos de juegos colectivos y de su valor educativo, considerandolos como actividad elemental para el desarrollo social e intelectual de los niños.

- 1.- Juego de puntería.
- 2.- Carreras.
- 3.- Juegos de persecución.
- 4.- Juegos de ocultación.
- 5.- Juegos de adivinanza.
- 6.- Juegos que implican consignas verbales.
- 7.- Juegos de cartas.
- 8.- Juegos de tablero.

Juegos de puntería.-

En estos juegos, los jugadores apuntan objetos hacia un blanco. La mayoría de estos juegos implican conocer como se mueven los objetos cuando se actúa sobre ellos de varias maneras como: dejar caer un objeto, lanzarlo, empujarlo, hacerlo rodar, darle puntapiés y soplar sobre él. Algunos de estos juegos que requieren el vendaje de los ojos, son ligeramente distintos y comprenden tipos especiales de acción que se describirán en breve.

El valor cognoscitivo de los juegos de puntería.-

Todos los juegos de puntería son buenos para la estructuración del espacio porque los niños piensan en términos de relaciones espaciales cuando tratan de dirigir un objeto hacia un punto específico. Por tanto, todos los juegos de puntería implican una abstracción reflexionante además de la coordinación perceptivo-motriz.

Carreras.-

Existen diversas formas de realizar competencias de carreras como son: carreras de relevos, carreras por parejas en metros planos, carreras a tres patas, carreras de carretillas, carreras de encostados, etc.

El valor cognoscitivo de las carreras.-

Todas las carreras proporcionan la oportunidad de establecer comparacio--nes. Algunas ofrecen la posibilidad de ordenar los tiempos de llegada de los participantes. Estos juegos no sólo son buenos para el desarrollo de la coordinación motriz, sino también para la construcción de conocimien--tos físicos y lógico-matemáticos, así como también dan la oportunidad de coordinar acciones y adquirir relaciones espaciales.

Juegos de persecución.-

Los juegos de persecución son juegos de roles complementarios en los que un niño trata de alcanzar a otro que, a su vez, corre para alejarse de él y evitar ser alcanzado.

El valor cognoscitivo de los juegos de persecución.-

Cuando los niños son capaces de jugar a juegos de persecución, se estimu--la su descentración. Estos juegos también brindan a los niños la oportu--nidad de emplear el razonamiento espacial y establecer normas y acuerdos.

Juegos de ocultación.-

Estos juegos consisten en esconder un objeto y otro que tratará de encontrarlo en cualquier parte del aula o fuera de ella. Así como también jugar a las escondidas o introducir entre las palmas de las manos de un niño un pequeño objeto sin que se enteren los compañeros y así poder elegir a uno para que adivine quien se ha quedado con el objeto.

El valor cognoscitivo de los juegos de ocultación.-

Todos los juegos de ocultación favorecen el descentramiento. Cuando un jugador es descubierto inmediatamente, puede ver con toda claridad que su idea no ha sido muy brillante. Si tardan mucho en encontrarlo, puede llegar a la conclusión de que su elección ha sido muy inteligente.

Juegos de adivinanza.-

Para adivinar determinado objeto que se desee, el maestro puede hacer algún comentario sobre este, para que lo adivine algún niño y, de no ser -- así, continuar dando pistas hasta que alguien logre adivinarlo.

El valor cognoscitivo de los juegos de adivinanza.-

Los juegos de adivinar son buenos para el que adivina porque ofrecen la oportunidad de hacer inferencias que van más allá de la información disponible. Los juegos de adivinar también son buenos para quien ha de dar -- pistas en función de las que ya se hayan tenido.

Estos juegos también tienen la ventaja de requerir razonamientos espaciales.

Juegos que implican consignas verbales.-

Las consignas pueden ser simples y directas, y para muchos niños pequeños ya constituye un estímulo suficiente el hecho de hacer lo que un compañero indique.

El valor cognoscitivo de los juegos que implican consignas verbales.-

Todos los juegos de consignas verbales, especialmente los que se basan en consignas engañosas, son buenos para que los niños escuchen instrucciones verbales con atención. Si se equivocan, obtienen una reacción clara e inmediata de sus compañeros. Estos juegos también son buenos para el niño

que tiene que imaginar una consigna tras otra. Las ventajas de estos juegos para el desarrollo del lenguaje son evidentes.

Juegos de cartas.-

Existen muchos juegos de cartas, entre ellos algunos que proclaman ser -- educativos, los cuales se centran en juegos sencillos que los niños pueden jugar, mostrando la similitud y la diferencia en ambos juegos.

La siguiente clasificación se basa en lo que hacen los niños:

- 1.- Reconocer ciertas cartas.
- 2.- Hacer conjunto de dos, tres o cuatro cartas que sean similares o idénticas.
- 3.- Distribuir las cartas en orden.
- 4.- Juzgar que carta tiene más (o es mayor).
- 5.- Aparejar dos cartas por número o por figuras.
- 6.- Hacer escaleras de tres o más cartas y/o conjuntos de tres o cuatro - cartas de un tipo dado.
- 7.- Adición y participación de conjuntos.

El valor cognoscitivo de los juegos de cartas.-

Como ocurre con cualquier otro juego, el valor educativo de cada uno de - estos juegos depende del nivel de desarrollo del niño.

Hacer grupos de dos, tres o cuatro cartas iguales requiere discriminación perceptiva, concentración memoria, lógica, disciplina, orden.

En ellos los niños aprenden a inventar reglas, a clasificar, cuantificar- y establecer relaciones de semejanza y diferencia.

Juegos de tableros.-

Los juegos de tablero también pueden clasificarse en función de lo que ha

cen los jugadores. Entre estos se encuentran los siguientes: juegos en los que todos los niños mueven sus fichas por un recorrido determinado -- (como las escaleras); juegos en los que los niños tratan de rellenar casillas de una manera determinada (como la lotería), etc.

El valor cognoscitivo de los juegos de tablero.-

Al igual que los juegos de cartas, los juegos de tablero dependen, en parte, del azar y en parte, de la estrategia, lo cual permite al niño pensar en alternativas y prever lo que pueden hacer los oponentes. Con ellos -- también se adquiere concentración, disciplina, orden y sobre todo la percepción visual.

La creatividad y la espontaneidad en el juego.

A los niños les favorece ser espontáneos, porque son más libres de ser -- ellos mismos y defienden su individualidad no sólo en el juego, sino en -- todo lo que hacen. Los juegos les permiten estar activos, sobre todo mentalmente. Así, jugando se vuelven ágiles de cuerpo y de pensamiento: a--prenden, por ejemplo, cuál es el resultado de sus acciones. Si corres -- con rapidez, no te atrapan; si te distraés, te equivocas; si sigues las -- reglas del juego, puedes ganar.

"Todas las experiencias que viven los niños van demostrandoles del poder-- que tienen para controlar sus acciones y, por eso, buscan con tanto ahín--co la excelencia en los resultados".(2) Al trepar, tratar de llegar lo más alto posible; al inventar sobrenombres, buscan los más graciosos; es decir, están usando su creatividad. Si fallan en algo, esto no les preocu--pa y siguen intentando. Así, usan y fortalecen su poder.

Por naturaleza, el niño busca los estados placenteros y resuelve muchos -- problemas a través del juego. Intenta pasar del estado de alerta al de --relajación. En estado de tensión de preparación para la acción, al aumentar los latidos del corazón fluye la sangre al cerebro y se mejora la agudeza mental. Ese estado permite encontrar la solución deseada.

"El niño en general, es más espontáneo para salir de esos estados, necesi--ta encontrar placer en actividades mentales, en la formación de conceptos originales y en la búsqueda de nuevos problemas".(3)

(2) RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro, KETCHUM, Martha, CREATIVIDAD EN LOS JUEGOS Y JUGUETES. Ed. Pax, México, D.F., 1995, p. 23

(3) Ibid. p. 25

Recomendaciones para los padres y maestros que deseen educar la creatividad de los niños:

- Déjeles que experimenten cosas nuevas, sin preocupaciones, y aprenda a disfrutarlas con ellos.
- Olvídense de tratar de enseñar siempre: más bien, aprenda de los niños su comportamiento fresco, y no tenga miedo de sentir alegría con las cosas sencillas.
- No se involucre emocionalmente. El niño hace las cosas porque le interesan, independientemente de la opinión que usted pueda tener.
- Ante los problemas ensaye soluciones junto con los niños. Ellos observarán su manera de actuar y con ello reforzarán su propia inventiva.

CAPITULO II
EL JUEGO Y SUS FUNDAMENTOS

- 1.- Antecedentes históricos del juego.
- 2.- Terminología del juego.
- 3.- Definición del juego.
- 4.- Teorías sobre el juego a través de algunos autores.

EL JUEGO Y SUS FUNDAMENTOS

Antecedentes históricos del juego.

La división del proceso de desarrollo del ser humano, en periodos, etapas, estadios, obedece a la manifestación de conductas psíquicas, afectivas y - motoras preponderantes en determinados momentos de la vida. Una de estas manifestaciones es el juego, al que se le ha considerado de interés para - los niños en edad preescolar principalmente.

Ya desde épocas remotas era valorada la importancia de la actividad lúdica. Por ejemplo los grandes filósofos como Aristóteles y Platón, reflexionaron sobre el juego, el primero lo acerca a la felicidad y la virtud, el segundo le concede un valor educativo y más aún gradúa los juegos para las dife- rentes edades.

Años más tarde, el pedagogo Federico Froebel manifestó su concepto de juego en el ámbito educativo, el cual lo define como: "El producto más puro y - espiritual del hombre".(4)

Decroly opina que, "el juego favorece las asociaciones y las comparaciones mentales, en el niño, pues trae a su mente recuerdos, abstracciones y juicios".(5). También opina que, "el niño se prepara para la vida jugando, y que los juegos van a constituir en la educación, una función vital, pues - el juego es una actividad que va a servir en el desarrollo de las ocupacio- nes futuras del niño".(6)

Claparede hace énfasis en el valor pedagógico que el juego tiene y demos- tró que, "la actividad lúdica es la que encauza al niño al verdadero traba- jo".(7)

(4) PIAGET, Jean. APUNTES SOBRE EL DESARROLLO INFANTIL. Tema: El juego en el niño preescolar. Proyecto Estratégico No. 5, México, D.F., SEP, -- 1985, p. 5.

(5) Ibid. p. 6

(6) Ibid. p. 7

(7) Ibid. p. 17

La pedagogía moderna contemporánea ha reconocido al juego un carácter privilegiado de condición o instrumento de la primera educación humana.

Terminología del juego.

Juego.- Del latín *jocus*-gracia, chiste, donaire, diversión, es cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental a que recurre el niño o el adulto, sin más objeto que encontrar entretenimiento solaz.

Intereses lúdicos.- Los que giran en torno al juego.

El término latino *ludus*= (juego, esparcimiento, pasatiempo) parece provenir de la palabra griega *lyo* que significa soltar, desatar, aflojar.

Entretenimiento.- Entretener es tener o tener entretanto es decir, tener algo o alguien detenido y en espera.

Pasatiempo.- Es pasar el tiempo. Denota y connota la misma idea de entretenimiento. Nada tiene que ver con matar el tiempo. Lo esencial de este panorama léxico: el juego es un tipo de actividad y como tal es afín al trabajo, no a la ociosidad; y además es natural, espontáneo y tiene carácter agradable.

Definición del juego.

Hay muchas definiciones en cuanto al juego se refiere. Las que presento a continuación las he escogido, ya sea porque es adaptar más al nivel escolar en que laboro, o porque presentan con mayor amplitud la cobertura que el juego tiene en el proceso de aprendizaje en el niño.

"El juego es un método para aprender creativamente". (8)

"El juego es un proceso creativo a través del cual se desarrollan nuevas - conductas operativas". (9)

"El juego además de ser una actividad motriz y afectiva, interviene plenamente en lo intelectual, permitiendo alcanzar en forma creativa los objetivos proyectados". (10)

Al intentar una aproximación al concepto de juego, en realidad sólo logramos con esto tener idea de los tantos usos del concepto que nos ocupa, ya que consideramos que el juego está íntimamente ligado a la vida humana; -- siendo una necesidad vital.

Intentando una respuesta más esencial, se hace mención de las diferentes - opiniones de filósofos, psicólogos, pedagogos, e incluso biólogos que han formulado diferentes teorías para explicar la naturaleza del juego, ya sea desde la casualidad (que es lo que lo ocasiona), o desde la finalidad (que es lo que se persigue a través de él), o enlazando ambas propuestas (conocando causa y efecto del juego).

(8) MEDINA, Ramón Enrique, VEGA, Mabel, Carolina, EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE CONSTRUCTIVO. La revalorización en la escuela; Ed. Bragas, S.A. -- Buenos Aires, 1993, p. 21

(9) Ibid. p. 13

(10) Ibid. p. 16

Teorías sobre el juego a través de algunos autores.

Pleyer, habla del juego inconsciente de los órganos, movimientos espontáneos del embrión, que dependen de estados efectivos internos que llevan a una actividad placentera.

El juego como recreo; (Claparede 1873). Que lo considera como un reparador de fuerzas, un elemento para recrearse, para volver a crear.

El juego como excedente de energía (Spencer, quien parte de conceptos de Schiller). En contraposición a la anterior, aquí se juega como consecuencia de una necesidad de descarga de fuerza, o energía comprimida.

Piaget y Chateau; Estos autores, analizando el juego en la estructura del pensamiento infantil, descubren la fundamental importancia que tiene el mismo en la construcción del símbolo y del lenguaje y en la representación objetiva del mundo.

Piaget ve en el juego (sobre todo en el juego simbólico) la expresión del egocentrismo infantil y destaca la significación especial del juego en la construcción del pensamiento.

Chateau, profesor de la Universidad de Burdeos, que sigue la corriente de Piaget, pero que también hace su aporte enriqueciendo las otras teorías del juego, nos dice que: "el juego, además de ayudarnos en la construcción del pensamiento, es el elemento indispensable del aprendizaje".(11) Además dice que el juego ennoblece al hombre y lo dignifica.

Freud también lo abordó desde su conexión con los impulsos vitales y su relación con la creatividad (poesía). Podemos decir entonces que el juego es el punto de partida y el de llegada para la resolución de obstáculos infantiles.

(11) Ibid. p. 17

CAPITULO III

EVOLUCION DEL JUEGO EN EL NIÑO

- 1.- Alcances del juego en las distintas etapas evolutivas.
- 2.- Intereses lúdicos por etapas.
- 3.- Posibilidades diagnósticas y terapéuticas del juego.

EVOLUCION DEL JUEGO EN EL NIÑO

Alcances del juego en las distintas etapas evolutivas.

El niño, a través del juego, puede elegir ser tal o cual cosa, resolver un conflicto, aprender, aprehender el mundo externo, conocer, conocerse y diferenciarse.

Por ello, sea cual fuere la forma que adopte el juego, resulta siempre formador de la personalidad pues:

- 1.- Recurre a la fantasía y la imaginación.
- 2.- Concretiza los aprendizajes en forma natural y espontánea.
- 3.- Desarrolla todo aquello registrado en el inconsciente, permitiendo una manifestación más sana y elaborada.
- 4.- Despierta posibilidades psicofísicas.
- 5.- Permite la relajación, la exteriorización de deseos conscientes e inconscientes.

Para facilitar los alcances del juego en las distintas etapas evolutivas, lo hemos dividido en cuatro grupos:

Los juegos de 0 a 3 años:

Son los que competen fundamentalmente al ámbito familiar, y específicamente a los padres, con quienes aún no hay diferenciación, lo que debe superarse paulatinamente. Por ello, en este primer periodo de vida, los juegos serán instintivos y tenderán a un conocimiento del propio cuerpo y a una toma de conciencia de su yo.

Aquí se desarrollarán los juegos corporales primarios, chupeteo de pies y manos, movimientos poco coordinados que tiendan a ajustarse a los objetos;

exploración del propio cuerpo y descubrimiento de sus elementos.

El papel del adulto es fundamental en este periodo, pues marcará el inicio del aprender con placer o displacer, según sea la actitud que asuma ante los juegos corporales del niño y el incentivo que haga de ellos.

Los juegos de 3 a 6 años:

Este periodo coincide con el inicio de la etapa de escolaridad no obligatoria, pero que marcará el primer crecimiento importante, al dejar el ámbito familiar para ingresar a uno más amplio que será el Jardín de Infantes.

Como hasta el momento todas sus investigaciones estaban dirigidas hacia su propio cuerpo, ya conoce su yo; a partir de este momento deberá aprender a moverse en un tiempo y en un espacio que aún no conoce.

Los juegos de este momento tenderán a que adquiera todas las nociones que le permiten descubrir su entorno y valorizar subjetivamente los tiempos.

En esta etapa se tienen en cuenta que sus experiencias siguen siendo personales, porque todavía no puede jugar en equipo, aunque no rechaza los juegos grupales, y que sus percepciones lo conectan con el mundo externo, organizará juegos dirigidos a lateralizarlos, a proporcionarle nociones de arriba, abajo, cerca, lejos, antes, después, mañana, etc.

Los juegos de 6 a 11 años:

Aquí también hay un paso importante en el crecimiento infantil y es que este periodo se desarrollará casi plenamente con la escolaridad primaria, -- que significa para él, el conocimiento acabado del mundo adulto y la comprobación de las hipótesis que fué gestando en sus primeros años de vida.

Ahora conoce su mundo circundante, se diferencia plenamente de él, puede comunicarse y mirarlo desde afuera. Todo esto modifica su comportamiento y aquellos compañeros que antes jugaban a su lado, ahora juegan con él, pasando a ser fundamentales en su vida, de aquí que el valor socializador -- del juego, donde el trabajo por equipo, el compañerismo y la colaboración-- comienzan a desterrar el individualismo.

"El docente no sólo debe tener en cuenta el valor social del juego en este periodo, sino también del desarrollo de los sentidos: vista, olfato, oído, gusto, que unidos a datos de la realidad concreta, desarrollarán posteriormente la memoria, la capacidad de observación, la deducción, la identificación, la atención y el razonamiento necesarios para la adaptación a la vida escolar, familiar y social." (12)

Los juegos desde los 12 años en adelante:

Ya se siente integrante del mundo adulto, así que los juegos que lo atraen deben mostrar cierta excitación y dificultad que despierten la competencia, el razonamiento y la atención. Ser presentados atractivamente, para que a través de ellos pueda mostrar su capacidad.

(12) Ibid. p. 24

Intereses lúdicos por etapas.

Según la observación de Freud: "Todo gran hombre conserva algo de niño." (13)

En los primeros meses de vida encontramos sobre todo la sonaja, que el bebé acciona a voluntad: y, en terreno limítrofe, el placer de seguir un móvil con los ojos, el placer táctil de manipular objetos y de sentir su peso, la sorpresa de esconderse y ser encontrado, etc.

De 1 a 2 años el niño se divierte al jalar, empujar, tirar o arrojar, golpear, dispersar, unir, llenar, vaciar, encender, apagar, cambiar de lugar, en fin, experimentar sensorialmente con las cosas.

De 3 a 6 años: es el turno de los juegos de imitación, de ensayo, de autosuficiencia, de despliegue de poder personal, de transformación de objetos y situaciones, de apropiación del medio ambiente, de interacción social y convivencia.

En esta etapa prevalecen los juegos sin reglas y sin equipos formales.

De 7 a 12 años: paulatinamente se va introduciendo el niño en los juegos de reglas (que equivale a decir, juegos de organización y, por lo general, de reconocimiento de líderes). Estos juegos vienen a ser como puentes entre la fantasía desbocada y el mundo de la realidad con sus carriles y sus limitaciones; sustentan una progresiva socialización y amplían las dimensiones del mundo infantil.

De 13 a 16 años: prevalecen los deportes y los juegos de mesa, muchos de estos son juegos de inteligencia, razonamiento y abstracción.

(13) RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro, KETCHUM, Martha. CREATIVIDAD EN LOS JUEGOS Y JUGUETES; 2da. Edición, Ed. Pax, México, D.F., 1995, p. 16.

De 17 a 25 años: a medida que el hombre se acerca a la edad madura, el -- juego reviste más y más los caracteres de búsqueda, de higiene somática y psíquica (catarsis, terapia), manejo de retos; reforzamientos de la auto-- imagen, pelestre de solidaridad y expresión creativa del sujeto.

De 25 años en adelante, prevalece la función catártica y la de distracción. Con ello se puede apreciar que el juego predomina en la primera etapa de - la vida, mientras que en las sucesivas, el trabajo es el estímulo princi-- pal.

A modo de conclusión, se puede decir que:

-Juego ejercicio.- Corresponde al plano funcional y está directamente rela cionado con la asimilación. Aparece en la primera fase del desarrollo y - raramente se manifiesta más tarde en forma pura. Sólo se produce por movi mientos y percepciones.

-Juego simbólico.- A los 2 años más o menos nos dice Piaget que aparece la función semiótica o representativa y es por eso que surge en el niño el de seo de imitar o evocar situaciones vividas. Ahora su placer no reside en el funcionamiento sino en la ficción. Es en este periodo que el niño asi mila la realidad transformada, los objetos en símbolos diferentes, una ti za puede ser un cigarrillo, un lápiz, un avión, etc. Este juego alcanza - su plenitud alrededor de los tres años y medio, favoreciendo el equilibrio emocional del niño.

-Juego reglado.- Así como el juego simbólico reemplaza al juego ejercicio, el juego reglado reemplaza al simbólico cuando se constituyen ciertas rela ciones sociales. Si bien en una primera instancia, aparece con reglas sim ples y sencillas. En la medida que los niños evolucionan, las reglas son-

más complejas como las que maneja el JUEGO PRE-DEPORTIVO y el DEPORTIVO.

Observar en nuestros alumnos estas diferencias en el juego nos va a llevar a ver el grado de madurez, y de acuerdo a ello van a hacer nuestras propuestas metodológicas de juegos. Las tres formas de juegos: ejercicio, simbólico y de reglas pueden coexistir. La aparición de una nueva forma de juego no significa la desaparición de las anteriores.

El niño durante su paso por el Jardín de Infantes puede tener regresiones porque no se siente seguro y puede necesitar de alguna de las formas de juegos para su mejor acomodación.

Posibilidades diagnósticas y terapéuticas del juego.

La observación de los niños en el recreo, o en una hora de trabajo áulico, nos permite detectar en cada uno, las características que lo diferencian del resto e interpretar sus necesidades, deseos o dificultades.

El juego, es el lenguaje propio de los niños, aquel que les permite desarrollar sus pensamientos y realizar sus deseos, pues en él no existe el error, ya que a través de éste, el niño dice aquello que quiere expresar, aunque él no lo sepa conscientemente, de aquí el valor diagnóstico del juego. Un niño que no juega, o que juega agresivamente o que permanece ausente ante un llamado atractivo de sus compañeros o incluso del docente, está manifestando que algo pasa con su yo y el mundo, que algo ocurre en esa adaptación a la realidad y su vínculo con la misma.

La maestra que trabaja con niños que están entre los dos y los cinco años indudablemente comprobará que están llenos de imaginación y curiosidad. En ninguna otra edad empleará tan libre y productivamente su imaginación en el lenguaje, el juego dramático, la interpretación musical y los medios

artísticos.

El echar una mirada a alguno de sus trabajos artísticos ayuda a los adultos a comprender de que manera el desarrollo y la edad del niño afectan -- sus productos finales. Las etapas del crecimiento se disciernen en los di bujos que hace, y esto ayuda a la maestra a guiar al niño en el aprendizaje, los conceptos y los medios artísticos.

La maestra debe estar permanentemente alerta para satisfacer las necesidades e intereses de los niños. Al mismo tiempo, deben acordarse de impulsarlos a aprender cosas nuevas mediante la introducción de lo desconocido en el programa. Esto hace que los niños se percaten del mundo que los rodea y de la posibilidad de mantener los ojos y oídos abiertos para nuevos hallazgos, nuevos descubrimientos. El cumplir con esta responsabilidad -- constituye un desafío; el hacerlo bien es lo que otorga valor a la enseñanza.

CAPITULO IV

EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

- 1.- Importancia del juego en el desarrollo del niño.
- 2.- El juego como lenguaje.

EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

Importancia del juego en el desarrollo del niño.

Se considera en forma general, que el juego es una característica importante en el desarrollo de la vida del niño. Se atribuye a éste, un papel de alimentador básico para el desarrollo de las actividades y aptitudes, que le preparan para su vida futura.

El juego ejercita sus facultades físicas e intelectuales, al mismo tiempo plantea problemas de conducta que implican adaptación social, a la vez que sirve para fijar las funciones recién adquiridas y estimular el crecimiento orgánico y el proceso de mielinización del sistema nervioso.

"El juego es importante como preparatorio para la adquisición de conceptos, que sirven de estímulos en los procesos de aprendizaje del niño. Puede -- considerarse el juego, como el camino del proceso del pensamiento." (14)

En su proceso de desarrollo, el niño va madurando progresivamente, al pasar por diferentes etapas, como lo ha planteado la psicología evolutiva, - para lo cual el juego es el dinamismo que contribuye al paso de una etapa a otra.

La teoría del juego de Piaget, está íntimamente relacionada con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia.

El desarrollo intelectual se debe a una interacción continúa entre asimilación y acomodación. La adaptación inteligente ocurre cuando los dos procesos están "en equilibrio". Cuando no están en equilibrio la acomodación o

(14) PIAGET, Jean. APUNTES SOBRE EL DESARROLLO INFANTIL. Tema: El juego en el niño preescolar. Proyecto Estratégico No. 5, México, D.F., -- SEP, 1985, p. 7.

ajuste al objeto predomina sobre la asimilación, entonces nos encontramos ante la imitación, o por el contrario cuando predomina la asimilación el individuo relaciona la percepción con la experiencia previa y la adapta a sus necesidades: esto es el juego.

Por tanto, el juego es una simple asimilación que consiste en cambiar la información "de entrada" de acuerdo con las exigencias del individuo. El juego y la imitación son parte integrante del desarrollo de la inteligencia y por tanto pasan los mismos periodos.

El juego empieza con el periodo sensoriomotor. El recién nacido no percibe el mundo en función de los objetos fijos que existen en el espacio y el tiempo. Sigue un punto de luz en movimiento mientras se haya en la línea de visión, pero cuando desaparece no manifiesta ninguna reacción.

Más tarde cuando el pequeño succiona no solo como respuesta a una estimulación en la boca, sino que hace movimientos de succión en el vacío, esto no se considera juego todavía, sino que es una continuación del placer de alimentarse y mirar.

Cuando las actividades del niño son todavía sólo una repetición de lo que ha hecho antes, Piaget lo llama "asimilación reproductiva." (Cuando el niño repite lo que ya ha hecho antes, se considera una actitud precursora del juego). Y, a esto se le considera una actitud precursora del juego.

A los cuatro meses las acciones de mirar y tocar se han coordinado y el niño aprende que empujando el juguete que cuelga de su cuna lo hará balancear o sonar. Esto es el juego, el placer "funcional".

El juego simbólico y de fantasía caracteriza el periodo de la inteligencia preoperacional, que va de los dos años aproximadamente a los siete.

El juego simbólico funciona también para asimilar y consolidar las experiencias emocionales del niño.

El juego de artificio y el simbólico tienen la misma función en el desarrollo del pensamiento preoperacional, que el que tuvo el juego práctico en el periodo sensoriomotor. Durante el periodo preoperatorio, el juego de artificio se va haciendo progresivamente más elaborado y organizado.

Clasificación que hace Piaget sobre las etapas por las que atraviesa el niño mediante el juego:

1ra.- De los juegos sensoriales: 3 a 5 meses.

2a.- Del juego motor: 8 a 12 meses.

3a.- De los juegos de imaginación: alrededor de los 3 años.

4a.- De los juegos intelectuales. Inicia a los 4 ó 5 años y predomina hacia los 12 años.

5a.- De los juegos sociales: a partir de los 5 ó 6 años.

El juego como lenguaje.

Los hombres hablamos más con lo que hacemos que con lo que decimos. En -- cuanto es proyección psíquica, el juego es un lenguaje más completo que el solo lenguaje verbal: es lenguaje de acción, lenguaje integral. Su orien tación expresiva se manifiesta, entre otras cosas, en que el niño suele -- acompañar su acción lúdica con palabras.

El juego es ensayo, aprendizaje y aculturización.

Muchísimos juegos reflejan e imitan al mundo de los adultos; los roles fa- miliares, la producción industrial, las profesiones, el comercio, la vida cívica, el gobierno, la guerra, le tecnología, la historia. . .

En relación con el desarrollo psíquico los juegos de regla aparecen con -- otros valores: la disciplina, el respeto a los compañeros, el espíritu de cooperación, el espíritu de lucha, de esfuerzo y de superación, la viven-- cia de la convivencia, la capacidad de estrategia, etc.

¿Qué dicen los juegos?

Pueden decir muchas cosas. Atribuyen vida a las cosas inanimadas, dicen - fantasía, curiosidad, entusiasmo, diseño de estrategias, deseo de poder, - intento de interpretar, sorpresa, esfuerzo, anhelo de convivencia, conflic to en la convivencia, búsqueda de placer y satisfacción.

A veces hablan de sentimientos de inferioridad, impotencia, oposición, -- abstención, agresión; tal vez conflictos con el medio familiar; tal vez ra bia contra los adultos, quizás agresividad hacia el padre o el jefe.

Siendo el juego una función tan importante de la vida y para la vida, cabe aclarar que presenta variaciones de acuerdo con las fases del proceso vi--

tal de cada individuo humano.

CAPITULO V

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE

- 1.- Valores del juego.
- 2.- Materiales de juego.
- 3.- El aprendizaje constructivo.
- 4.- Teorías del desarrollo y del aprendizaje.
- 5.- Desarrollo del pensamiento y aprendizaje.
- 6.- Juego y aprendizaje.
- 7.- Los juguetes.
- 8.- Algunas recomendaciones importantes.

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE

"El juego ayuda al niño a aprender acerca de sí mismo, acerca de los otros y acerca del mundo que lo rodea." (15) El niño organiza su juego, coopera con otros niños en el juego de estos y de esa manera tiene lugar el aprendizaje.

Valores del juego.

Si observamos jugar a un niño, se nos manifiestan el crecimiento y aprendizaje que se hallan latentes en el mismo. Al ingresar en el grupo tal vez haya sido un niño que juega solitario, y al dejar el grupo se ha convertido en un líder. Puede entrar en el grupo como un individuo social y transformarse en un miembro socialmente aceptado por su grupo.

El niño logra comprensión:

El niño jugando trata de lograr la comprensión de las actividades cotidianas que realizan los adultos; y otras, dramatizando con los materiales que tiene a su disposición en el Jardín de Infantes. De esa manera puede también elaborar algo que no comprendió o resolver un problema que le estaba molestando.

El niño desempeña roles:

Mediante el juego, el niño puede usar su imaginación para transformarse a sí mismo en todo lo que desee. Puede ser un animal, cualquier objeto, cualquier adulto o cualquier otro niño, etc. Esta es su manera de aprender acerca de las cosas y personas.

(15) STANT, Margaret A. EL NIÑO PREESCOLAR. Actividades creadoras y materiales para juegos; 3ra. Ed. Buenos Aires, Argentina, Edit. Guadalupe 1976, p. 31.

El niño revive situaciones y descarga emociones:

Muchas veces el niño recordará experiencias ya sea agradables o desagradables, colocándose a sí mismo en una situación en la cual dramatiza lo que vió y escuchó.

El juego ofrece al niño pequeñas ocasiones para expresar cólera, disgusto, desacuerdo e inseguridad en una situación de juego.

El niño aprende conceptos:

Los materiales de juego brindan al niño la comprensión del tamaño, forma, color, textura y consistencia.

El niño expresa intereses:

Gran parte del juego de los niños está basado en las cosas que más les gustan y en las que tienen mayor interés. Es común que un niño prefiera materiales de juego que le ofrecen oportunidades para construir, para trabajar. Emplearán materiales que requieren mucha manipulación muscular. Probablemente las niñas se inclinen más a emplear materiales que requieren menos movilidad, como muñecas, rompecabezas o materiales relacionados con la vida familiar.

El niño puede jugar solo:

Así como toda persona necesita estar sola alguna vez, el niño también necesita de esa oportunidad para el juego individual, aunque llegado el momento también recurre al juego cooperativo. Por esta razón en todo grupo escolar es necesario contar con material de juego para cada uno de estos momentos.

El niño aprende a incorporarse a un mundo social:

Mediante el juego, el niño comparte sus gustos, experiencias y materiales-

con diversos compañeros. Al mismo tiempo aprende a convivir con otros - miembros de su grupo escolar, absorbiendo sus costumbres y corrigiendose - muchas veces unos a otros.

Materiales de juego.

Los materiales de juego son indispensables para el niño en su proceso de - aprendizaje. Mediante el uso de los materiales aprende cosas sobre sí mis mo, sobre los demás y sobre su ambiente.

"Los materiales brindan al niño la oportunidad de manipular, observar, com probar, experimentar, relacionar, etc.; porque son las herramientas del -- aprendizaje que ayudan a satisfacer las necesidades del niño, en forma emo cional, física, intelectual y social." (16)

El aprendizaje constructivo.

Con la finalidad de obtener una definición clara y precisa, acerca de ¿Dónde y cuándo empieza el niño su aprendizaje?, a continuación he considerado los aportes de destacadas personalidades que abordaron el proceso de aprendizaje y dedicaron a él su investigación.

Según la postura piagetiana, el sujeto desde la edad más temprana, debe insertarse en un mundo que le es ajeno y desconocido y es a partir de la acción que se da la construcción de conocimientos en una permanente interacción entre el sujeto y el medio.

Nos dice también, que a través de la doble tarea de asimilación y acomodación es que el niño va estructurando su pensamiento.

El bebé comienza a diferenciarse por esos primeros actos reflejos de suc--sión, que tienen mucho que ver con la acción a lo cual Piaget le llama inteligencia sensorio motriz, considerando de gran importancia a las percepciones y al movimiento que le permiten reconocerse y reconocer al otro.

Ya que sus investigaciones sobre la génesis del conocimiento estaban fundadas más en la epistemología, siendo esta una parte de la Filosofía que estudia la validez y los límites de cada ciencia, nos dice que, "el conoci--miento no está predeterminado, sino por el contrario, se va construyendo - en forma contínua." (17)

Episteme significa conocimiento. Logos: Tratado: es decir, tratado acerca del conocimiento

(17) MEDINA, Ramón Enrique, VEGA, Mabel Carolina. EL JUEGO EN EL APRENDIZA
JE CONSTRUCTIVO. La revalorización en la escuela; Edit. Brago, S.A.
Buenos Aires, 1993, p. 30

Características del aprendizaje constructivo:

La teoría piagetana tiene como una de sus características, el aspecto constructor (el niño manipula, juega, elabora a partir de la acción con lo - - real y concreto).

Sobre la lecto-escritura, nos permite saber de qué manera se pasa de un estadio de menor conocimiento a un estadio de mayor conocimiento.

El niño elabora hipótesis antes de su ingreso a la escuela, ya que este -- aprendizaje es consecuencia de la madurez infantil y comienza en el primer vínculo con la palabra.

1er. Nivel.- Aquí el niño no comprende la relación entre lo escrito y lo - sonoro del habla, pero comienza diferenciando dibujos de es-- critura, más tarde números de letras, palabras cortas (haciendo una relación con el tamaño del referente). Inventa letras y se dá cuenta que muchas letras juntas pueden ser nombres de cosas y personas: Hipótesis del nombre.

Continúa evolucionando en sus pensamientos y empieza a utilizar formas convencionales, las que no pueden ser menos de - - tres para que puedan expresar algo: Hipótesis de la cantidad; que se unirá con la Hipótesis de la variedad, la que sostiene que para que diga algo las letras deben ser diferentes.

2do. Nivel.- En este momento el niño relaciona la escritura con los aspectos sonoros del habla. Le da a cada dibujito valor de sílaba: Hipótesis silábica.

3er. Nivel.- Es el momento de la alfabetización, donde cada letra es un so nido diferente, y donde puede establecer una relación entre -

lo escrito y lo sonoro: Hipótesis alfabética, y donde comienzan todos los conflictos gramaticales que le costará bastante tiempo resolver.

En realidad entre el segundo y tercer nivel podríamos haber establecido uno intermedio: silábico alfabético, bastante prolongado, donde se superponen las hipótesis de ambos periodos, conflictuando de forma tal que por momentos hay letras que funcionan como tales y momentos que funcionan como sílabas, originando esas características escrituras con omisiones aparentes.

Teorías del desarrollo y del aprendizaje.

Algunas de las teorías más conocidas e importantes, de acuerdo con la perspectiva de la psicología o de la pedagogía:

La de Vigotsky, que concede prioridad a la influencia social en el aprendizaje y el desarrollo; la de Piaget, en la cual afirma que el niño construye su conocimiento precisamente a través de la acción transformadora, y la de Ausubel, que además de aceptar lo anterior, insiste sobre la importancia de que el aprendizaje sea significativo, tanto en el aspecto intelectual como en el afectivo.

Para Piaget el aspecto más importante de la psicología reside en la comprensión de los mecanismos del desarrollo de la inteligencia ya que para él la construcción del pensamiento ocupa el lugar más importante, considerando en el individuo dos tipos de herencia intelectual: por un lado, una herencia estructural y por otro, una herencia funcional.

La herencia estructural parte de las estructuras biológicas que determinan al individuo en su relación con el medio ambiente, por lo que, nos lleva a percibir un mundo específicamente humano. Todos recibimos la misma herencia estructural, todos vemos las mismas partes del espectro solar, todos oímos los mismos sonidos, todos tenemos capacidad de recordar, es decir, de memorizar, de atender, de conocer. Esto es gracias a la herencia funcional que se van a producir distintas estructuras mentales, que parten de un nivel muy elemental hasta llegar a un estadio máximo.

Ausubel formó el término aprendizaje significativo para diferenciarlo del aprendizaje de tipo memorístico y repetitivo. A partir de ahí, el concepto de aprendizaje significativo se ha desarrollado hasta constituir el ingrediente esencial de la concepción constructivista del aprendizaje esco--

lar.

"Aprender significativamente quiere decir poder atribuir significado al material objeto de aprendizaje" (18) (Coll, 1969). La significación del -- aprendizaje radica en la posibilidad de establecer una relación sustantiva y no arbitraria entre lo que hay que aprender y lo que ya existe como conocimiento en el sujeto. La atribución de significado sólo puede realizarse a partir de lo que ya se conoce, mediante la actualización de los esquemas de conocimientos pertinentes para cada situación.

Lo anterior supone que los esquemas de conocimientos, implican siempre una revisión, modificación y enriquecimiento para alcanzar nuevas relaciones y conexiones que aseguren la significación de lo aprendido.

Bajo esta perspectiva, es necesario señalar algunas condiciones indispensables para que el aprendizaje significativo se realice.

En primer lugar, tiene que tratarse de que la información, el contenido -- por aprender, sea significativa desde su estructura interna, que sea coherente, clara y organizada, sin arbitrariedades ni confusiones.

La segunda condición para que se produzca el aprendizaje significativo tiene que ver con las posibilidades cognoscitivas del sujeto que aprende. -- Además, se requiere que el sujeto disponga del acervo indispensable para -- atribuirle significados. En otras palabras, es necesario que el sujeto -- tenga los conocimientos previos pertinentes que le permitan abordar el nuevo aprendizaje.

Por último, es necesario seleccionar esquemas de conocimiento previo perti

(18) GOMEZ PALACIO, Margarita, et. al. El niño y sus primeros años en la escuela. México, D.F., SEP, 1995, p. 60

entes, aplicarlos a la nueva situación, revisarlos y modificarlos, establecer nuevas relaciones, etc. Esto exige que el alumno está suficientemente motivado para enfrentar las situaciones y llevarlas a cabo con éxito.

Según Vigotsky, el desarrollo sigue al aprendizaje, que crea el área de desarrollo potencial con ayuda de la mediación social e instrumental.

Finalmente, Piaget opina que el aprendizaje (en sentido estricto) depende del nivel de desarrollo que se haya logrado; es decir, que las estructuras mentales que definen el desarrollo son las que nos pueden decir el nivel y la calidad de los aprendizajes.

Desarrollo del pensamiento y del aprendizaje.

La inteligencia se va desarrollando en relación con las posibilidades experienciales que se viven y el nivel que se va alcanzando implica diferentes formas de pensamiento.

El niño del Jardín de Infantes tienen un pensamiento intuitivo y prelógico, por ello presente así mismo, pensamiento mágico, amigo imaginario, etc. - Toda la escuela primaria transcurre con la utilización de un pensamiento lógico concreto que requiere de la presencia real del objeto para poder -- pensar sobre él. Esto tiene gran significación didáctica ya que siempre -- se debe trabajar con elementos concretos para que el niño llegue a internalizar, de forma operativa, las relaciones y operaciones posibles en relación con dicho objeto.

"El aprendizaje, como conducta que posibilita la incorporación de nuevas -- pautas de acción para una mejor adaptación al medio, consiste en que cada uno aprende en relación con su forma de pensamientos que determina, en -- cierta forma, los posibles vínculos con los objetos de conocimiento." (19)

Existe una significativa relación entre el aprendizaje y la forma de pensamiento o desarrollo intelectual; ya que para realizar determinado aprendizaje se hace necesario contar con un cierto desarrollo intelectual, ese -- aprendizaje logrado va a contribuir luego a un mayor desarrollo de la inteligencia y consecuente evolución en la forma de pensamiento.

(19) MEDINA, Ramón Enrique, VEGA, Mabel Carolina. EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE CONSTRUCTIVO. La revalorización en la escuela. Editorial Braga, S.A. Buenos Aires 1993, p. 32

Juego y aprendizaje.

Antes de introducir el juego en la clase, el educador deberá definir claramente sus objetivos pedagógicos y ver de que manera los juegos responden - al proceso de aprendizaje en el niño.

El juego supone la capacidad de comprensión y de retención en la memoria - de elementos complejos como las diversas reglas de juego, al mismo tiempo - que se mantiene la apertura a la invención y a la innovación.

Los juegos de procedimiento y juegos lógicos y de sociedad contribuyen indiscutiblemente al manejo de la abstracción y al desarrollo de la aptitud - para formar imágenes mentales, también todo juego tiene su lógica. Y desempeña un papel esencial en los procesos de identificación y de interiorización de los modelos familiares y sociales.

Puede decirse pues que, "el juego constituye un verdadero sistema educativo espontáneo que funciona antes de la escuela y paralelamente a ésta. Se considera un medio pedagógico natural y barato, capaz de combinarse con medios más rigurosos y más tradicionales." (20)

(20) PIAGET, Jean. Desarrollo y aprendizaje en: El niño: Aprendizaje y Desarrollo. México, D.F., Universidad Pedagógica Nacional, Sistema de Educación a Distancia, 1988, p. 185

Los juguetes.

Considerando que el juego es el trabajo del niño, se deduce que los juguetes son en parte las herramientas que ayudan a su aprendizaje; aunque, desde el punto de vista de un adulto, el juego de un niño es irreal, no necesariamente los juguetes deben ser reales.

El juguete se caracteriza, tanto por su valor utilitario como por su valor simbólico, el cual debe ser educativo, desarrollar la imaginación y en algunos casos ser creado por el niño sin otra finalidad que el juguete mismo. De modo que así, se vuelve un objeto específico, autónomo que posee su propia lógica. Permitiendo en el niño, controlar u orientar los contactos -- que a través suyo, va a establecer con la realidad material y social en -- que vive.

En su mayoría los juguetes deben ser instrumentos creativos, y no objetos totalmente terminados para que permitan ser adaptables a la labor útil, o constructiva del niño. Los niños necesitan juguetes diferentes, para distintas edades y distintos propósitos, para que resulten ser la herramienta útil al niño, en la medida en que satisfagan sus necesidades, contribuyan a su desarrollo y despierten su interés.

Cuanto más variedades proporcione un juguete en la forma en que puede ser aplicado, mayor será su utilidad. El juguete puede ser un barco en un momento dado, un camión de carga después, una cazuela o un muñeco, y es más útil que cualquier otro que pueda ser sólo una de esas cosas. Una cualidad sumamente importante es que el juguete brinde la posibilidad de poder ser varias cosas distintas, sin que su actividad específica interfiera en el juego del niño.

Se considera que el jugar es un medio de adquirir experiencia, en tanto --

que el valor del juego de un juguete, reside en su potencialidad para estimular o ayudar a la experiencia. "El juego no debe estar en el juguete, - ya que de este modo priva al niño de una participación activa en la experiencia." (21) El juguete bien ideado, es aquel que hace surgir el juego en el niño y que le sugiere muchos y variados usos.

"El juguete que resulta de gran interés para el niño, es todo aquel que le ofrece la posibilidad de acción. Así como también, el hecho de que un juguete pueda ayudar al niño con éxito a mejorar en aquellas actividades en las cuales su desarrollo está un poco atrasado, depende en gran parte de la comprensión de los padres, de su deseo de intervenir en el juego del niño, de participar en su aprendizaje y de sus experiencias." (22)

(21) PIAGET, Jean. APUNTES SOBRE EL DESARROLLO INFANTIL. Tema: El juego en el niño preescolar. Proyecto Estratégico No. 5. México, D.F., SEP., - 1985, p. 28

(22) Ibid. p. 29

Algunas recomendaciones importantes.

Todos los medios que se presenten a los niños deben disponerse de la manera más compacta y ordenada que sea posible.

Dejar que el material mismo sugiera al niño el uso que puede dársele. No necesita que le ordenen hacer algo con él. Límitese a colocarlo sobre una mesa, y el niño espontáneamente se pondrá a trabajar.

En relación a la cantidad de medios que existan en el aula, la maestra no debe pretender que los niños en general estén interesados en todos los medios artísticos. Hacerlo así sería irreal, porque sabemos que cada niño es un individuo, con sus propios intereses, gustos y disgustos.

Independientemente de la estimulación y de las sugerencias. Cada niño preferirá sin lugar a dudas ciertos medios a otros. Cada individuo sus razones personales y justificables para sus preferencias.

¿Qué necesitan los niños para trabajar creativamente?

Necesitan **ESPACIO**: espacio libre, comodidad en la mesa, espacio en el piso.

Necesitan **MATERIALES**: en gran cantidad y variedad, de manera que no necesite andar de un lado a otro para conseguirlos y que les sea posible elegir.

Necesitan **TIEMPO**: tiempo para terminar el trabajo una vez comenzado. Olvídese de la señal de terminar cuando los pequeños artistas están consumidos por el arte creativo.

Necesitan **LIBERTAD**: para expresarse a sí mismos y sus ideas no las de la maestra.

Necesitan EXPERIENCIAS: para tener ideas concretas que expresar.

Los resultados que se obtienen cuando se brindan a los niños estos medios-
y oportunidades serán satisfactorios para la maestra y estimulantes para -
los niños.

CONCLUSIONES

De acuerdo a las experiencias en mi práctica docente y mediante la investigación bibliográfica en la cual considerando diferentes teorías y conceptos que mencionan algunos autores sobre el juego y el proceso de aprendizaje, he llegado a las siguientes conclusiones:

- El juego es significativo en la construcción del pensamiento infantil, - considerandose además el elemento indispensable del aprendizaje.

- El niño aprende a relacionarse con sus compañeros y adultos mediante el juego.

- A través del juego tiene lugar el aprendizaje en el niño.

- El juego como elemento propio de los niños, les permite desarrollar su - pensamiento, habilidades y destrezas.

- Mediante el uso de diversos materiales, el juego proporciona en el edu-- cando la oportunidad de obtener un aprendizaje constructivo.

- El niño logra de mejor manera su aprendizaje a través de brindarle diver-- sas oportunidades como: manipular diferentes materiales, ocupar diferen-- tes espacios, darles el tiempo necesario en la realización de juegos y -

actividades, dejarlos que tomen sus propias decisiones de modo que les permitan obtener sus propias experiencias.

- El juego es fundamental en la formación del niño ya que a través de sus distintas etapas evolutivas pueden mostrar sus capacidades.
- La permanente interacción del niño con los objetos y el medio, dan lugar al aprendizaje.

B I B L I O G R A F I A

- BENJAMIN, Walter, Reflexiones sobre niños, juguetes, libros infantiles, jóvenes y educación. Buenos Aires, Rep. Argentina, Ed. Nueva Visión, SAIC, -- 1974. 134 p.
- GOMEZ PALACIO, Margarita, et al. El niño y sus primeros años en la escuela. México, D.F., Ed. SEP -- 1995. 225 p.
- KAMII, Constance y Rheta de Vries. Juegos colectivos en la primera enseñanza. Implicaciones de la teoría de Piaget. Madrid, Ed. Aprendizaje Visor, -- 1988. 322 p.
- MEDINA, Ramón Enrique y Mabel Carolina Vega. El juego en el aprendizaje constructivo. La revalorización en la escuela. Buenos Aires, Ed. Braga, S.A. 1993. 131 p.
- NIKITIN, B. Juegos inteligentes. La construcción temprana de la mente a través del juego. Moscú, Ed.-Visor, DIS, 1985. 161 p.
- PIAGET, Jean. Apuntes sobre el desarrollo infantil.- Tema: El juego en el niño preescolar. Proyecto Estratégico No. 5, México, D.F., Ed. SEP, 1985. 33-p.
- PIAGET, Jean. Desarrollo y aprendizaje en: El niño - Aprendizaje y Desarrollo. México, D.F., Ed. UPN,- Sistema de Educación a Distancia, 1988. 224 p.

PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. -- Imitación, juegos y sueños. Imagen y representación. México, D.F., Ed. Fondo de Cultura Económica, 1986. 401 p.

RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro y Martha Ketchum. Creatividad en los juegos y juguetes. 2 ed., México, D.F., Ed. Pax, 1995. 207 p.

STANT, Margaret A. El niño preescolar. Actividades -- creadoras y materiales para juegos. 3 ed., Buenos-Aires, Argentina, Ed. Guadalupe, 1976. 191 p.