

Universidad Pedagógica Nacional

Unidad 305

**ANALISIS DE LOS AUTORES JEROME
BRUNNER Y ANA FREUD ACERCA DEL
JUEGO Y EL APRENDIZAJE DEL
NIÑO PREESCOLAR**

Sandra Patricia Maldonado

T E S I N A

ENSAYO PEDAGOGICO

EN OPCION AL TITULO DE:
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

Coatzacoalcos, Ver.

Enero de 2000

DEDICATORIAS:

CON GRAN CARIÑO Y AMORA:

Dios que me guió con Fé a este camino.

AGRADECIMIENTO INFINITO A MI MADRE:

Ma. de Jesús Maldonado Ortiz.

Por su preocupación para titularme

A MI ESPOSO Y MIS HIJOS

Por su paciencia y comprensión
durante la realización de este
Ensayo pedagógico.

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO I

LOS APORTES TEORICOS DE J. BRUNNER Y FREUD: EL APRENDIZAJE Y EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR.

1.1. El aprendizaje cognoscitivo y el juego en el desarrollo del niño.

1.2. El juego en preescolar

1.3. El juego en el desarrollo del niño

CAPITULO II

DIFERENTES APORTACIONES SOBRE EL JUEGO DE LOS AUTORES J. BRUNNER Y ANA FREUD

2.1. Aportaciones al juego infantil de J. Brunner.

2.2. Aportaciones al juego infantil de Ana Freud

CONCLUSIONES.

BIBLIOGRAFIA.

INTRODUCCION

Mis experiencias en el jardín como educadora, lo investigado y dialogado con otros educadores me ha dado madurez profesional para tratar el tema en el que manifiesto como se puede aprender jugando. Uno de estos aspectos es la planeación que debe tener el educador al indicar cual es el juego que se debe llevar a cabo para cumplir lo marcado en el programa, naturalmente que el maestro no se debe encajonar, puede improvisar y salirse de lo planeado, pero siempre en la búsqueda del cumplimiento del objetivo y de la buena organización de la enseñanza -aprendizaje, por medio de actividades lúdicas que respondan al interés y la motivación de los alumnos y que ellos puedan desarrollar su imaginación y comprensión de lo indicado en esos juegos, hasta aprender sus reglas y decisiones particulares.

El motivo que tuve para abordar e investigar este tema, fue porque existiendo tantas actividades de juego lúdicas, que pueden respaldar profesional mente al educador no las ocupa generalmente, es más el tiempo que pasa en el aula que fuera en la realización de juegos, y no importaría que estuvieran en el salón pero que emprendieran juegos que aumentaran la enseñanza -aprendizaje.

El objetivo que guió este trabajo de investigación, fue principalmente; la adquisición de un desarrollo general en el niño a través del juego, además de motivar, estimular e interesar a mis alumnos en la búsqueda del conocimiento. En general puedo mencionar que la enseñanza -aprendizaje se puede enriquecer a través del juego.

En el primer capítulo, se menciona al juego como un desarrollo en la vida del niño preescolar, y tanto Brunner como Ana Freud sostienen que es un aprendizaje cognoscitivo el que requiere el alumno en el jardín y que por medio del juego lo debe obtener, coinciden que el aspecto afectivo -social deben dar estímulos que soporten la naciente personalidad del niño. En toda su vida en donde más juega es en la niñez, por eso el educador debe utilizarlo para que por medio de ello el niño aprenda, es decir que aplique la enseñanza

aprendizaje por medio del juego.

En el segundo capítulo, es una revisión teórica más profunda de los autores sobre el juego; tanto Ana Freud y J. Brunner, que vienen a sostener más la teoría de jugando-aprendiendo, siendo necesario que se aprovechen las ventajas que del juego emanan, como lograr; conductas deseables, conocimientos más firmes, aprovechamiento de la motivación como un esfuerzo para la conducta deseable, la unión más estrecha entre educador y alumnos.

Brunner nos hace ver que el juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño y además que contiene seriedad al efectuarse.

Por su parte Ana Freud, nos menciona que en el juego el niño aprende a repartir el trabajo, ya que aunque lo hace jugando servirá para la posteridad, ya con la madurez y el desarrollo en su personalidad deberá ser mejor.

Lo teórico de los autores, la experiencia de mis compañeros que la compartieron conmigo y lo práctico que he realizado en el quehacer docente. Sería importante que en este mismo espacio asiente también, la disposición de los alumnos en la explicación de las reglas en los juegos así mismo en la explicación de las reglas en los juegos así mismo en la explicación de cada uno de ellos. Tal vez se queden muchos aspectos del juego sin escribir, pero este ensayo es para que lo amplíen otras personas, como ya mencione. La razón de este trabajo o de sus investigaciones solo la tendrán quienes busquen aplicarlas y mantenerlas mientras sean las adecuadas y del momento.

CAPITULO I

LOS APORTES TEORICOS DE J. BRUNNER y ANA FREUD: EL APRENDIZAJE Y EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO PREESCOLAR.

El jardín de niños es la primera institución educativa a la que el pequeño asiste para adquirir las bases de su desarrollo integral atendiendo las diversas áreas de su personalidad tanto física como emocional, social e intelectual, lo que será decisivo en un futuro próximo para integrarse a la compleja sociedad que le toca vivir. El nivel preescolar tiene el fin de propiciar la formación de un ser autónomo, crítico, participativo, creativo, independiente y seguro de sí mismo, así como aceptar los valores e ideales adoptados por la sociedad para ellos considera al desarrollo como un proceso comprendiendo cinco aspectos que son: Afectivo, social, psicomotriz, creatividad, lengua y lógico matemático.

1.1 EL APRENDIZAJE COGNOSCITIVO Y EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.

El aprendizaje es una adquisición no hereditaria sino una vinculación dinámica del desarrollo interno. El aprendizaje provoca modificación y transformación de las estructuras que permiten la realización de nuevos aprendizajes de mayor riqueza y complejidad. El aprendizaje es tanto un factor como un producto de desarrollo. Es un proceso de adquisición en el intercambio con el medio. Las estructuras cognitivas son los mecanismos reguladores a los cuales se subordina la influencia del medio.

Existe una relación estrecha entre el juego, pensamiento; ya que el jugar permite al individuo reducir errores, con el juego se interioriza el mundo exterior y el niño se apropia de él, lo transforma ayudándolo en su desarrollo personal y proporcionándole placer, el jugar asegura socializar y lo prepara para su desenvolvimiento en la sociedad donde vive para asumir los papeles que le corresponda en cada momento de su vida. BRUNNER "

afirma que el juego al ser relevante para su vida futura constituye un medio para mejorar la inteligencia y dice que el juego que contenga una estructura e inhiba la espontaneidad no es en realidad juego"¹. El jugar para el niño y para el adulto, es una forma de utilizar la mente. Brunner mostró interés en la instrucción basada en una perspectiva cognitiva del aprendizaje cree que los profesores deberán proporcionar situaciones problemáticas que estimularán a los alumnos a descubrir por sí mismos la estructura de la asignatura, es decir la información esencial. Brunner cree que el aprendizaje de la clase debería tener lugar inductivamente, desplazándose de ejemplos específicos.

A mediados de los años 50, se interesó por los problemas cognitivos siendo uno de los primeros en el desarrollo de la psicología cognitiva. Aplicó sus conocimientos al terreno de la educación y señaló la necesidad de entender el proceso educativo como una totalidad coherente con los procesos psicológicos de aprendizaje del niño, enfatizó la necesidad de conocer el funcionamiento mental del niño a la hora de tratar de enseñarle "los conceptos; el aprendizaje procede de lo simple a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto y de lo específico a lo general, considerando que el aprendizaje debe ser inductivo. Ana Freud considera que el juego infantil es un excelente medio de aprendizaje de la realidad y no necesariamente revelador de conflictos inconscientes, introduce la colaboración de los padres en el tratamiento de los niños y piensa que el psicoanálisis de estos debe tener un claro cariz educativo, Ana Freud considera también que el niño parte del cuerpo hacia los juguetes y desde el juego hacia el trabajo. El juego es al principio una actividad que proporciona un placer erótico comprometiendo a la boca, los dedos, la visión, la total superficie de la piel. Se lleva a cabo con el propio cuerpo (juego autoerótico) o con el cuerpo de la madre. Por lo general relacionado con la alimentación, sin que exista una clara distinción entre estos dos campos ni un orden o precedencia al respecto, aportación que hace en "Algunas líneas del desarrollo hacia la independencia corporal"²

¹ JEROME Brunner, Comp. De José Luis Linaza, Acción, **pensamiento y lenguaje**. Ed. Alianza Psicología, p. 212

² ANA Freud, **Normalidad y patología en la niñez**. Ed. Paidós psicología profunda, p. 59.

Hasta ahora, en la teoría psicoanalítica, las secuencias del desarrollo se han establecido solamente en relación con ciertos aspectos particulares circunscriptos de la personalidad del niño. Con respecto al desarrollo de los impulsos sexuales, por ejemplo, poseemos la secuencia de las fases libidinales (oral, anal, fálica, período de latencia, preadolescencia, genitalidad adolescente) que, a pesar de su considerable superposición, corresponden de manera aproximada con edades específicas. En relación con los impulsos agresivos somos menos precisos y por lo general nos contentamos con correlacionar las expresiones agresivas específicas con las fases específicas de la libido (tales como morder, escupir y devorar con la fase oral; las torturas sádicas, golpear, patear, destruir con la fase anal; la conducta arrogante, dominante con la fase fálica; la falta de consideración, la crueldad mental, las explosiones asociales con la adolescencia, etc.). Del lado del yo, las conocidas fases y niveles del sentido de la realidad en la cronología de la actividad defensiva y en el crecimiento del sentido moral, establecen una norma. Los psicólogos miden y clasifican las funciones intelectuales por medio de escalas de distribución relacionadas con la edad, en los diferentes test de inteligencia.

No hay duda de que necesitamos para realizar nuestras evaluaciones algo más que estas escalas seleccionadas del desarrollo que son válidas solamente para aspectos aislados de la personalidad del niño y no para su totalidad. Lo que buscamos es la interacción básica entre el ello y el yo y sus distintos niveles de desarrollo, y también las secuencias de las mismas de acuerdo con la edad, que en importancia, frecuencia y regularidad son comparables con las secuencias de maduración del desarrollo de la libido o el gradual desenvolvimiento de las funciones del yo. Naturalmente, estas secuencias de interacción entre los dos aspectos de la personalidad pueden determinarse si ambos son conocidos, como sucede por ejemplo en relación con las fases de la libido y las expresiones agresivas del ello y las correspondientes actitudes de relaciones objetales del yo.

Así podemos rastrear las combinaciones que conducen desde la completa dependencia emocional del niño hasta la comparativa autosuficiencia, madurez sexual y de relaciones objetales del adulto, una línea graduada de desarrollo que provee la base indispensable para la evaluación de la madurez o inmadurez emocional, la normalidad o la

anormalidad.

Aunque quizá son más difíciles de establecer, existen líneas similares de desarrollo cuya validez puede demostrarse para casi todos los campos de la personalidad individual. En cada caso trazan el gradual crecimiento del niño desde las actitudes dependientes, irracionales, determinadas por el ello y del yo conducen, por ejemplo, desde las experiencias del lactante con la amamantación y el destete, hasta la actitud racional, antes que emotiva, del adulto hacia la alimentación; desde el entrenamiento del control esfinteriano impuesto al niño por las presiones ambientales, hasta el control más o menos integrado y establecido del adulto; desde la fase en que el niño comparte la posesión de su cuerpo con la madre hasta la existencia del adolescente de su independencia y propia determinación en cuanto a la disposición de su cuerpo; desde el concepto infantil egocéntrico del mundo y de los otros seres humanos hasta el desarrollo de sentimientos de empatía, mutualidad y compañerismo con los otros niños; desde los primeros juegos de carácter erótico con su propio cuerpo y con el cuerpo de su madre a través de los objetos de transición (Winnicott, 1953) hasta los juguetes, los juegos, los hobbies y finalmente hacia el trabajo, pareciera que viéramos la relación analítica que no es más que "apoyo y elección objetal"³, es decir la relación dependiente del hijo hacia la madre, y sucesivamente dependencia a otras cosas.

Cualquiera que sea el nivel alcanzado por el niño en algunos de estos aspectos, representa el resultado de la interacción entre el desarrollo de los impulsos y el desarrollo del yo, del super yo y de sus relaciones frente a las influencias del medio, es decir, entre los procesos de maduración, adaptación y estructuración. Lejos de construir abstracciones teóricas, las líneas de (desarrollo en e(sentido que aquí se les atribuye, son realidades históricas que en conjunto proporcionan un cuadro convincente de los logros de un determinado niño o, por otro lado, de los fracasos en el desarrollo de su personalidad.

³ SEAN, La planche. **Diccionario de Psicoanálisis**, Ed. Labor, España, 1981, p.23

El juego es el medio privilegiado a través del cual se puede identificar la relación entre los diversos aspectos del desarrollo en el preescolar. Sabemos que el juego es la actividad placentera que realiza una persona durante un período indeterminado con el fin de entretenerse. En el niño la importancia del juego radica en el hecho de que constituye la principal actividad debido a que por medio de él, produce las acciones que vive cotidianamente. Esto es muy significativo por que el educador observa como poco a poco el niño se interioriza a otros conocimientos a través del juego y debe quedar para siempre esta experiencia. Niño que juega en la infancia jamás olvida ni a sus compañeros ni el tipo de juego menos lo experimental que le dejaron los momentos que estuvo contento y en lo que se cayó o raspó. Es bueno que el maestro deje gozar a los niños, romper un juego alegre puede ser molesto para los alumnos. Hasta que termine el juego es el momento de suspender. Por lo general los juegos deben llevar un objetivo, primero divertir al niño, pero también formarlos y tenerlos listos para el siguiente nivel educativo, la primaria.

El juego en la etapa preescolar no solo es un entretenimiento sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas. Con su entorno, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general; en la estructuración de su pensamiento. El objetivo del juego en el jardín es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente en su actuar constante y espontáneo y lo lleva al desarrollo de sus aspectos afectivos-sociales, psicomotores, creativos, de comunicación y pensamiento; es decir, al desarrollo integral.

El trabajo por proyectos en el jardín de niños. Es también un enfoque interdisciplinario donde, desde distintos campos de conocimiento, es posible llegar a una mejor comprensión del objeto de conocimiento ya que involucran en esta dinámica, otros procesos del pensamiento infantil tanto cognitivos, como afectivos. Dentro de las explicaciones de las diferentes teorías del desarrollo encontramos algunas que son útiles ya que fomentan la investigación en psicología y en la predicción y explicación de la conducta. Son estas en las que se basa el plan de Educación Preescolar ya que la Teoría de Campo sostiene que todas las partes del entorno psicológico influyen en el comportamiento

del individuo, y se les puede comparar con fuerzas psicológicas que configuran todo el campo, es decir al crecer el niño deja algunas actividades para realizar otras, con más conocimientos, intereses y variedad, donde intervienen el espacio de movimiento libre.

- Primer período, (sensoriomotriz).
- Segundo período, (Egocéntrico).
- Tercer período, (Operaciones concretas).
- Cuarto período, (De las operaciones formales).

Podemos darnos cuenta que en la educación preescolar existe un gran número de teorías que explican el proceso enseñanza -aprendizaje desde distintos puntos de vista, sin embargo se apoya en el juego como medio didáctico para hacer que el niño tenga un aprendizaje cognoscitivo, "el juego es en si mismo un motivo de exploración"⁴, tanto que el niño se convierte en un explorador -descubridor cuando juega.

Diferentes autores han aportado sus conocimientos e investigaciones para esclarecer la relación del aprendizaje cognoscitivo con el juego. Por ello después de conocer cuál es la aportación de Brunner y Ana Freud hacia el aprendizaje cognoscitivo y su relación con el juego, continuaremos haciendo un análisis del desarrollo del niño en el jardín a través del juego.

Ana Freud: Cuerpo, juguetes y juego.

1. II El juego es al principio una actividad que proporciona un placer erótico, comprometiendo a la boca, los dedos, (juego autoerótico) o en el cuerpo de la madre (por lo general relacionado con la alimentación)"⁵, el bebe juega en un principio con su propio cuerpo, necesidad que surge de la identificación de éste de construir una imagen.

⁴ JEROME Brunner. **Acción, pensamiento y lenguaje**, Ed. Alianza psicología, p. 211.

⁵ ANA, Freud. **Normalidad y patología en la niñez**. Ed. Paidós psicología profunda, p. 67

2. Las propiedades del cuerpo de la madre y del niño se transfieren a ciertas sustancias de consistencia suave tales como un pañal, una almohada, una alfombra, un osito de felpa, que sirven como primer objeto de juego, un objeto de transición (según Winnicott, 1953) caracterizado tanto por la libido como por la objetividad.

3. El apego a un objeto de transición específico se desarrolla en un interés menos discriminado por juguetes suaves de varios tipos que, con objetos simbólicos, son acariciados y maltratados alternativamente (caracterizado con libido y agresión). Al ser objetos inanimados y por lo tanto sin reacciones, permiten al niño de dos años expresar la gama completa de su ambivalencia hacia ellos.

4. Los juguetes suaves desaparecen gradualmente, excepto para dormir, mientras que, como objetos de transición, siguen facilitando el pasaje del niño desde la participación activa en el mundo exterior hasta el retraimiento narcisista necesario para lograr el sueño.

Durante el día, son reemplazados cada vez en mayor proporción por material de juego que no posee en sí mismo el estado objetivo pero que sirve a las actividades del yo y a las fantasías subyacentes. Estas actividades gratifican de manera directa un componente instintivo o están investidas con energía instintiva que ha sido desplazada y sublimada, y cuya consecuencia cronológica es aproximadamente la siguiente:

a) Juguetes que pueden rodar y que contribuyen al placer de la motricidad que experimenta el niño;

b) juguetes que ofrecen la oportunidad para ciertas actividades del yo, como llevar-vaciar, abrir-cerrar, encastrar, resolver, etc., y cuyo interés se desplaza desde los orificios del cuerpo y sus funciones;

c) materiales de construcción que ofrecen iguales oportunidades para construir y destruir (en correspondencia con las tendencias ambivalentes de la fase fálica-anal);

d) juguetes que sirven para expresar tendencia y actitudes masculinas y femeninas, utilizados:

- 1.- En juegos solitarios en los que el niño gusta representar un papel determinado,
- 2.- para actividades exhibicionistas con el objeto edípico (sirviendo al exhibicionismo fálico),
- 3.- para la escenificación de situaciones variadas del complejo de edipo en el juego del grupo (siempre que se haya alcanzado la fase 3 de la línea de desarrollo hacia el compañerismo).

La expresión de la masculinidad puede lograrse a través de actividades del yo tales como la gimnasia y la acrobacia, en las que todo el cuerpo y su manipulación habilidosa representan, exhiben y proveen el placer simbólico de actividades y destrezas físicas.

5. La satisfacción directa o desplazada obtenida de la misma actividad lúdica va dejando cada vez más lugar al placer por el producto final de las actividades, que ha sido descrito en la psicología académica como el placer de la tarea cumplida, del problema resuelto, etc. Para algunos autores esto constituye un requisito indispensable para lograr un buen rendimiento escolar (Buhler, 1935).

La manera exacta en que este placer de la tarea cumplida está ligado con la vida instintiva del niño es aún un problema no resuelto en nuestro pensamiento teórico, aunque parecen claros varios factores operantes, tales como la imitación y la identificación en la relación madre-hijo inicial, la influencia del ideal del yo, el vuelco pasivo a activo como un mecanismo de defensa y adaptación, la apetencia interna hacia la maduración, es decir, hacia el desarrollo progresivo.

El placer es el logro, ligado solamente de manera secundaria con las relaciones objetales y presente en todos los bebés como una capacidad latente, se demuestra de manera práctica con el método de Montessori. En este método de jardín de infantes, el material de juego se selecciona para brindar al niño la mayor cantidad posible de

autoestima y gratificación al completar una tarea o resolver un problema independientemente, y se puede observar que los niños responden de manera positiva a estas oportunidades casi desde el segundo año de vida en adelante.

Cuando esta fuente de gratificación no se conecta en el mismo grado con la ayuda de determinadas disposiciones externas, el placer que se deriva de su logro permanece directamente conectado con el elogio y la aprobación brindada por el mundo de los objetos; y la satisfacción por el producto obtenido ocupa un lugar preponderante sólo en una fecha posterior, probablemente como resultado de la internalización de las fuentes externas que regulan la autoestima.

6. La capacidad lúdica se convierte en laboral cuando se adquieren varias facultades complementarias como:

1. El control, la inhibición o modificación de los impulsos para utilizar determinados materiales de manera agresiva o destructiva (sin arrojarlos, desbaratarlos, resolverlos, acumularlos) y emplearlos en forma positiva (construir, planificar, aprender, y -en la vida en comunidad- compartir);

2. Llevar a cabo planes preconcebidos con una mínima atención a la ausencia de placer inmediato, las frustraciones que pudieran surgir, etc. y el mayor interés por el placer en el desenlace final. Se puede notar que Ana Freud hace una extensa aportación del juego hacia el nivel preescolar, que beneficia el trabajo del docente y el niño.

1.2 EL JUEGO EN PREESCOLAR.

Como ya es sabido todos los teóricos en el campo del aprendizaje sostienen que un niño motivado tiene más probabilidades de aprender que otro sin motivación, los niños necesitan satisfacer ese deseo de explorar y manipular su medio, necesitan la aprobación de otros y el logro, persiguen el éxito y eluden el fracaso. Por ello en preescolar se aprovecha el juego como motivación para el aprendizaje ya en es la actividad fundamental que tienen

los niños de esta edad, es un recursos para ampliar las expresiones y presentaciones sobre la realidad circundante y las relaciones con esta realidad, para los niños de estudio -trabajo, una serie de educación; es una vía para conocer el mundo circundante. El juego no solamente consolida los conocimientos y las ideas que ya tienen los niños, sino que es también una forma variada de la actividad cognoscitiva en cuyo proceso ellos adquieren nuevos conocimientos. El juego es una actividad en la cual se desarrolla la conducta social de los niños, la relación de estos con la vida, las relaciones que mantienen entre sí. En los juegos los niños reflejan determinadamente acciones, las particularidades y las interrelaciones personales, pero, también existen rasgos y cualidades reales de la personalidad del propio niño. Es importante la dirección pedagógica de los juegos para que garanticen la mayor influencia educativa, la educadora por su parte debe involucrarse en el juego al nivel de los niños para que no sea una extraña.

En el proceso pedagógico, el juego está estrechamente relacionado con otros tipos de actividad infantil y ante todo con el trabajo y con la enseñanza de las actividades programadas. En el juego y el trabajo, hay esfuerzo laboral y esfuerzo mental, la diferencia que existe en el juego y el trabajo, es que el trabajo es la participación del hombre en la producción de los valores sociales, el juego por su parte guarda una relación indirecta con ellos. El juego acostumbra al individuo a realizar esfuerzos físicos y psíquicos que son necesarios para el trabajo, Ana Freud habla de cuando, "la capacidad lúdica se convierte en laboral y;

a) Se adquieren varias facultades de apoyo y el niño se involucra con el juego como trabajo.

b) Construir, planificar, aprender y -en la vida en comunidad compartir; el placer que trae consigo el juego.

c) La transición del placer, desde el principio del placer hacia el principio de realidad" ⁶

⁶ ANA, Freud. **Normalidad y patología en la niñez**. Ed. Paidós. Psicología profunda. P.69

El juego le trae al niño la posibilidad de socializarse, compartir, placer y lo hace ir y venir de su realidad a la fantasía.

El maestro, es una figura poderosa para las modificaciones del comportamiento social de los niños. La influencia del mentor es la mejor motivación que puede tener el menor para aprender, su maestro es el estímulo que necesita para realizar las actividades del juego, cuando se le enseña se interesa y sobre todo si el maestro lo realiza primero, lo observa y posteriormente él lo quiere llevar a cabo.

De manera general el desarrollo intelectual o cognoscitivo se aprecia en la toma de conciencia progresiva que el niño tiene de sí mismo y de su ambiente. El conocimiento que revela cuando dibuja, indica su nivel intelectual. El dibujo es indicio de la capacidad mental, es a través de los sentidos que se da el aprendizaje, aunque parece obvio, no se tiene en cuenta en nuestro sistema educacional. Es posible que la educación esté reflejando cambios que se producen en nuestra sociedad, ya que el hombre confía cada vez menos en el contacto real con el ambiente a través de los sentidos. El hombre se está convirtiendo en un observador pasivo de su cultura antes que en un constructor activo de ella. En cuanto al hecho de que aprendemos sólo a través de los sentidos, la escuela ha hecho muy poco para educarlos. En el jardín de niños se incluyen actividades que implican manipulación y movimiento, la mayoría de ellas se enseñan con el carácter de fines en sí mismos.

Es necesario hacer motivante al niño de que actúe solo, darle la libertad de formarse por el mismo, sólo con la guía de su familia y de sus educadores. El nivel preescolar debe perseguir la formación integral del educando y que sea el juego quien intervenga en dicha formación y desarrollo del niño.

El propósito parecería ser el de desarrollar algunas habilidades especiales de modo que se pueda comprobar que se han enseñado, y no intentar utilizarlas como medios de expresión. Cuando más asciende el niño en la escala educacional, más lejos se encuentra de la confianza de sus propios sentidos, y gran parte del aprendizaje no solamente se hace "por sustitución", sino que es de naturaleza abstracta. Tocar, ver, oír, oler y saborear implican

una activa participación del individuo. Los niños pequeños no tienen muchas posibilidades de participar de esta experiencia. El niño poco aventajado quizá no haya sido nunca estimulado para ver, tener contacto con el ambiente. El niño carente de atenciones puede encontrarse aislado de cualquier estímulo externo. Es por eso que se recomienda a los educadores que le den estímulos, que motiven al niño y si lo pueden hacer por medio del juego o de actividades interesantes mejorarán el nivel de conocimientos en el jardín. El estímulo de la interacción del niño y su ambiente a través de los sentidos es lo que propicia el deseo de explorar e investigar el medio que lo rodea.

Aunque se satisfagan las necesidades físicas básicas de un niño, puede hallarse seriamente privado de atención en otros aspectos de desarrollo. Para los niños pequeños los sentidos son muy importantes, el desarrollo de experiencias sensoriales más refinadas debe ser un proceso continuo en cuyo desarrollo la educación debe desempeñar el papel principal. Poseer sensibilidad auditiva significa escuchar con atención, no simplemente oír, tener sensibilidad visual implica captar diferencias, detalles, no solo el hecho de reconocer; lo mismo puede decirse para el tacto y las demás experiencias sensoriales. Vivimos en una época en la cual la producción, la educación, la visión y la experiencia en más han suprimido las relaciones sensoriales del individuo. La educación artística tiene la misión especial de desarrollar en el individuo, aquellas sensibilidades creadoras que hacen que la vida otorgue satisfacción y sea significativa. Durante los primeros años de vida, el niño descubre muchas cosas acerca de su ambiente, mediante la manipulación y exploración. Nuestra preferencia por ciertos juguetes. Usa el lenguaje en forma muy primaria para comunicar necesidades básicas de alimentación o atención. El niño de edad preescolar aprende en forma activa más que pasiva, su interacción con el medio forma parte de su desarrollo integral y su desarrollo perceptivo y cognoscitivo están íntimamente ligados, el niño tiene muy poco sentido del tiempo. Las figuras colgadas a su alrededor, no son arte, puesto que considera que arte es lo que el hace. El niño no tiene una noción exacta de lo que hace y considera que todo lo que el realiza es mejor que ningún otro, es propio es su realización, mejor dicho es su creación. El grado es que se estimule la interacción con el medio, influye decisivamente en la exploración e investigación de otras formas de expresión.

El niño en edad preescolar atraviesa una época verdaderamente crucial para el desarrollo de más sensibilidad hacia la vida. Aquí comienza la educación formal. Cada niño es producto de su ambiente, así como los padres y los medios, así varían los niños ya no puede negarse el medio del que proviene. Sin embargo todos los niños de esta edad tienden a ser curiosos llenos de entusiasmo, inclinados a emprender tareas especialmente que impliquen manipulación de materiales y formas de expresarse aunque no en forma lógica. Aparentemente el niño en edad preescolar, ha desarrollado su propia lógica o aunque esté lleno de preguntas parece ver el mundo tal cual es, sin darse cuenta de que también él puede cambiar, el mundo gira alrededor de él y la alucinación a favor de acciones determinadas tendientes a este fin.

“El lenguaje y con ello la introducción de la razón y la lógica en los procesos del pensamiento representan por sí mismos un enorme progreso en la socialización del individuo.”⁷, al igual que otros teóricos como Brunner y Ana Freud sostienen el "gran paso" que obtiene el niño con el manejo del lenguaje y su proyección en lo social.

1.3 EL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.

Como el juego es la base pedagógica para la enseñanza -aprendizaje en el nivel preescolar, adquiere una importancia capital en el jardín de niños. Ya que mediante el se favorece el desarrollo intelectual, social, físico y afectivo, es decir el desarrollo integral. Por ello a partir de las consideraciones de los diferentes autores acerca del aprendizaje cognoscitivo y tomando en cuenta los conceptos de Freud y Brunner, acerca del desarrollo del niño, buscaré resolver la interrogante ¿Cuál es la aportación de J. Brunner y Ana Freud hacia el aprendizaje cognoscitivo y su relación con el juego? .Considerando que el juego es concebido también desde diferentes puntos de vista.

⁷ ANA Freud. **Normalidad y patología en la niñez**. Editorial Paidós, Buenos Aries, Barcelona. México. 1993.p. 136

No se debe perder de vista que precisamente se trata de dar experiencia para que el niño sea el beneficiado dentro de la educación. La escuela o mejor dicho los maestros son los que deben buscar que los alumnos se integren desde el nivel preescolar y que logren el inicio del desarrollo de su personalidad y que mejor que emplear la motivación y el estímulo en cada una de las actividades emprendidas en el jardín. Su experiencia está limitada a un contacto directo con el ambiente, juega consigo mismo o junto a otros niños que no existen; siendo su conversación más bien reflejo de su propio pensamiento, que el desarrollo de una cualidad social. Como podemos darnos cuenta, el aprendizaje cognoscitivo es aquel proceso de asimilación de información mediante la interacción (manipulación y exploración) del objeto de conocimiento, en donde interviene los sentidos de manera directa. Como es la base para los conocimientos formales posteriores y en general para preparar al niño con una personalidad adecuada al modelo de vida actual y aceptada por la compleja sociedad de la que más adelante formará parte activa.

Si el proceso de socialización del individuo depende en buena medida del progreso desde el principio del placer al de la realidad, esto último a su vez depende de las funciones del yo que tienen que desarrollarse más allá de ciertos niveles primitivos para hacer el mayor avance posible. Las sensaciones y percepciones, por ejemplo deben acumularse y almacenarse en la mente en forma de huellas mnémicas antes de que el individuo pueda actuar con previsión y de acuerdo con su experiencia, es decir, actuar de manera adecuada a las condiciones de la realidad. Las sensaciones que provienen del mundo interno tienen que distinguirse de las percepciones producidas por estímulos externos; es decir la realidad de estas experiencias debe ser probada y separada de los productos de la fantasía antes de abandonar la realización de deseos por medio de las actividades programadas, los niños reciben conocimientos sobre fenómenos y objetos de la vida circundante, que después utilizan el juego. El mismo proceso de enseñanza organiza la actividad cognoscitiva de los niños. Además el juego ejerce influencia en el desarrollo cognoscitivo, crea la necesidad de que se amplíen sus conocimientos, a llevarlos a la práctica. En el grupo preoperatorio, el juego es operativo, solamente cambia el contenido, el carácter, pues les interesan los juegos más complejos que requieren mayor actividad intelectual, le atraen también los juegos de carácter deportivo que tiene elementos competitivos.

En términos generales en preescolar se concibe el juego como un lugar donde se experimenta la vida, el punto donde se une la realidad interna del niño con la realidad externa que comparten todos; es el espacio donde niños o adultos pueden crear y usar su personalidad. Los valores del juego son muchos ya que se considera también como un medio para promover el desarrollo infantil y el aprendizaje, ofrece bondades para mejorar el trabajo docente, promueve el desarrollo físico emocional y permite el conocimiento de la vida social además de que estimula la adquisición de conceptos y la resolución de problemas.

Y teniendo el aporte de Ana Freud y J. Brunner en este campo del juego, como educadores sentimos el reto de encontrar mejores estrategias dentro del juego que le den posibilidades al niño de adecuar su campo de conocimiento ya que los dos autores puntualizan el crecimiento del Yo para Ana Freud respecto del juego o, como el desarrollo del pensamiento y del lenguaje a través de éste (el juego) desde la postura de Brunner.

CAPITULO II

DIFERENTES APORTACIONES SOBRE EL JUEGO DE LOS AUTORES J. BRUNNER, ANA FREUD.

El niño en el nivel preescolar necesita una atención distinta a la de otros niveles educativos, por lo que debe ser preocupación de los educadores al aplicar las estrategias pedagógicas que se requieren. Precisamente este ensayo presenta experiencias docentes actuales y de autores renombrados que manifiestan las formas de comportamiento de los niños a través del juego, presentando a éste como un sistema pedagógico que introduce al alumno al educativo, jugando -aprendiendo.

2.1. APORTACIONES AL JUEGO INFANTIL DE J. BRUNNER.

El juego infantil es un tema que muchos autores se han dedicado a escribir sobre él, existiendo muchas investigaciones que lo tratan directamente como una práctica motriz únicamente, que hace que el niño despierte conceptos nuevos. Pero se debe tomar en cuenta que el juego se relaciona con el lenguaje y pensamiento del niño, de como se desarrolla el elemento psicomotriz en todas sus actividades dentro y fuera de la escuela. Pero esta última la que organiza el juego de los grupos infantiles, por medio de sus educadores y es la mejor forma para ayudar a los niños a desarrollar sus potencialidades ya vivir de un modo más pleno su vida.

Es necesario para tal fin, que en el Jardín los educadores conozcan juegos que vayan de la mano con la enseñanza -aprendizaje de ese nivel escolar, ya que el jugar por jugar lo pueden hacer en su hogar. En la escuela debe tener un objetivo y éste el conocimiento motriz, mostrando sus destrezas y habilidades, que marcarán la base de su desarrollo.

La situación de juego al igual que otras, proporciona igualmente estimulación, variedad, interés, concentración y motivación, y si se añade a esto la oportunidad de ser parte de una experiencia que aunque muy posiblemente sea exigente, está libre de presiones

y permite a quien participa una interacción significativa dentro de su propio entorno, las ventajas del juego se hacen aún más evidentes. Sin embargo el juego también puede proporcionar un escape de las presiones de la realidad, aliviar el aburrimiento y en ciertos casos simplemente una relajación o una oportunidad de soledad, que por lo general se le niega a los niños en el entorno cotidiano.

Porque si bien las cualidades sociales del juego son casi siempre las que predominan a la hora de reflexionar sobre el concepto es y debe ser aceptado como algo privado e interno del individuo cuando ésta ha sido su elección. Esto se aplica a los niños en el torbellino de las actividades en la escuela y en el hogar y es un punto en el que se consideran las necesidades individuales en relación con el juego y con los maestros como planeen sus actividades docentes.

Las ventajas emanadas del juego está creciendo rápidamente pero aún tiene que incorporar muchos factores. El juego ayuda a los participantes a lograr una confianza en sí mismos y en sus capacidades, en situaciones sociales, contribuye a juzgar las numerosas variables dentro de las interacciones sociales ya conseguir adeptos para realizar sus juegos organizados, sobre todo en la escuela.

Induce a niños ya adultos a desarrollar percepciones acerca de otras personas ya comprender las demandas en los dos sentidos de expectativa y de tolerancia. En muchas situaciones lúdicas existen implícitamente oportunidades para la exploración de conceptos como el de la libertad y conducen, con el tiempo a proporcionar vías hacia el desarrollo de la independencia. En un nivel más básico, el juego brinda situaciones en donde practicar destrezas, tanto físicas como mentales, repitiéndolas tantas veces como sea necesario para conseguir confianza y dominio. La preocupación del educador por el niño y por su desarrollo. y si por medio del juego lo puede lograr sería magnífico y no solo para el alumno, sino también para el maestro, que demostraría que el nivel preescolar se debe lograr un gran potencial y puede empezar a organizar su futura personalidad que es la esencia primordial que se busca para el niño. Cuando se logra lo anterior, las decisiones del niño empiezan a ser propias, sobre todo con la familia, con sus amigos y con la misma

sociedad. Solamente se requiere de la colaboración de los padres para que en el hogar prosiga el aprendizaje y la conducta. Se debe continuar o aplicar las ideas de Bruner y preparar a los niños por medio de los juegos, hacerlos plenos y seguros de que lo realizan está bien realizado, solo necesitan libertad de aplicación y con la guía de sus maestros, debe continuar el desarrollo de la personalidad, mostrando un carácter fuerte y decidido que forme concepto desde la etapa preescolar.

Estas ideas muestran que el trabajo en el Jardín puede darse solo con la preparación del maestro para que pueda darles la asesoría necesaria a los niños y tener la paciencia que se requiere en la edad infantil.

"el juego supone una reducción de las consecuencias que pueden derivarse de los errores que cometemos. En un sentido muy profundo, el juego es una actividad que no tiene consecuencias frustrantes para el niño, aunque se trate de un actividad seria. Es, en cierto modo, una actividad para uno mismo y no para los otros y, por ello, es un medio excelente para poder explorar. Es más, el juego es en si mismo un motivo de exploración"⁸

El juego le servirá al niño como un medio para explorar su contexto social y llenarse de experiencias que lo llevarán a construir imágenes representativas para sus actividades lúdicas. Los que realizan el juego con él, también le darán experiencias y lo motivaran a inventar o realizar nuevos juegos. Es cierto que tendrá aciertos y errores, pero estos lo conducirán a ese empirismo que tanto buscan los maestros para iniciar sus propias realidades. Los maestros para tal fin no deben perder de vista la aplicación del juego en este nivel educativo.

Lo que hará el niño con el juego es explorar todos los medios en que se lleva a cabo, no importa que no todos sean adecuados el irá desechando los juegos que no pertenezcan a sus imaginaciones ya sus provechos. Obtendrá y aceptará los juegos que le reditúen conocimientos. Al principio será por medio del educador pero más adelante el irá experimentando y conociendo cuales son los que le convienen y cuales no.

⁸ BRUNER, Jerome. **Acción, pensamiento y lenguaje**. Ed. Alianza, S.A. Madrid, 1995. p.211.

El juego no tiene contenidos frustrantes, es serio y muestra a los niños que aun en un juego se debe ser honesto y disfrutar de él, aunque se tenga que perder si es una competencia educativa. Esto acercará al niño a saber que en la vida existen triunfos y derrotas; y que de estas últimas se tendrán que sacar provecho, experimentando con ellas y reflexionando el por que sucedió, quizá para no volver a cometer errores de ese tipo. De las primeras se debe gozar, sin menospreciar al adversario que también puso entusiasmo y destreza en la competencia del juego o de otras actividades llevadas adelante por el educador. Lo que interesa es la competencia, la participación y hacer el mejor esfuerzo, demostrando que todo individuo es capaz de llegar hasta donde se lo proponga.

El nivel preescolar, en la actualidad ha demostrado que la observación y la experimentación por medio de paseos a distintos lugares, hace que los alumnos aprendan a diferenciar las cosas que conocen, así como lo hacen en las competencias escolares que ya se mencionaron. Si al niño todo le aplicaran por medio del juego sería magnifico, ya que estaría aprendiendo jugando. Por eso se ha pedido a nivel pedagógico; que en el Jardín los educadores no apliquen juegos difíciles y que no tengan relación con el aprendizaje. Ya que no es necesario que los alumnos aprendan del miedo, es decir aplicar juegos en donde en lugar de jugar y disfrutar, sufran y quieran retirarse. No ellos deben explorar y encontrarle el gusto para motivarse, estimularse y constantemente pedir que se lo apliquen o ponga a jugar su educador.

Este a su vez debe buscar aquellos juegos que sirvan de gran aprendizaje a sus alumnos.

“La actividad lúdica se caracteriza por una pérdida del vínculo entre los medios y los fines, ni que dejen de utilizar los medios para llegar a ellos, sino que muy a menudo cambian estos fines para que encajen con medios que acaban de descubrir o modifican estos medios para que se adapten a fines nuevos. Y no es que lo hagan así sólo porque se encuentran con dificultades a la hora de llevar a cabo una actividad concreta sino que realizan estas modificaciones porque son una consecuencia directa de la misma satisfacción

que proporciona el juego. De tal forma que este no es sólo es un medio para la exploración sino también para la invención".⁹

En los mismos juegos que realizan los niños y que ya tienen normas, ellos le hacen modificaciones, para satisfacer sus nuevos conocimientos. Es decir, empiezan a inventar, pero sobre lo concreto y preparado con anterioridad, inclusive sorprenden a sus educadores ya quienes conocen los juegos dentro de la sociedad. No engañan a nadie, los niños no mienten, lo hacen a manera de creatividad, e inclusive le dan otros nombres. No le gustan compartir sus ideas con otros, ni tomar lo que está creado, quieren manifestar sobre de ello una realidad propia ya gusto de ellos. La educación está llena de ejemplos que sorprenderían a cualquiera.

De lo anterior se puede mencionar, a aquellas niñas gemelas de Sully, cuando una de ellas le decía a la otra vamos a jugar a las gemelas. En este ejemplo se puede ver el desarrollo de un tema en que el objetivo general consistía en compartir absolutamente todo en términos de igualdad.

Existiendo una gran distancia entre este tema y lo que sucede en la vida diaria. y sin embargo este escenario de igualdad total, es una forma de idealización de la vida. Es por eso que no siempre resulta fácil percibir el escenario de un juego infantil, pero siempre vale la pena observar con detalle para poder descubrirlo.

Es lo que Brunner plantea en el juego donde participan los niños debe ser igual para todos o por los menos de debe intentar, de esto se encargará el educador y el niño sabrá descubrir que sus compañeros todos tienen las mismas participaciones y que deben ser iguales. Es verdad que los alumnos, cada uno, señalará su escenario, en donde les gusta estar para participar en el evento que les haga jugar el educador.

⁹ Ibídem, p.212

La verdad, es que estas ideas son difíciles llevarlas a cabo, porque el niño vive su mundo, en el cual no fácilmente comparte lo suyo, pide lo de los demás pelea por ello, pero compartir lo que él tiene es difícil. Es por eso que en el Jardín al niño se enseña a compartir sus pertenencias, por lo menos a prestarlas ya respetar lo que no es de él y cuando se lo prestan lo debe cuidar. No siempre saldrán bien las cosas con los pequeños pero el educador tiene que intentar todo pedagógicamente hablando y otras quizá no.

Se dice que el juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que interioriza el mundo externo hasta llegar a ser parte de uno mismo. En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo a nuestros deseos, mientras que el aprendizaje hace que nos transformemos para conformarnos mejor a la estructura del mundo externo. Es una actividad extremadamente importante para el desarrollo de la personalidad del niño.

El jugar hace del individuo una forma de pensar ágil y constantemente realizadora. Se ha notado en los estudiantes que en su vida infantil jugaron y se divertieron a través de actividades sanas, que son más seguras en su accionar y en todo lo que emprenden. En cambio los que fueron retraídos y no gozan el Jardín, o no los dejaron jugar, que su vida estará apegada a tropiezos emocionales, no serán totalmente sociables y su participación en grupo no será suficientemente profunda. Debido a ello, el juego tiene un poder especial, que a veces puede resultar aterrador. Es por eso que debe ser promovido por el educador, evitando así que no se sigan las normas y se pueda volver negativo (o aterrador) para los alumnos. Ya que el poder absorbente que tiene el juego puede llegar hasta niveles insospechados, sobre todo cuando están solos y ellos ponen las bases. Una vez que aprenden las actividades que les enseña su maestro, entonces se les puede dar libertad de jugar solo.

Lo mejor es hacer que los alumnos lo entiendan y comprendan a su maestro que los juegos fuertes pueden ser mortales. Darles ejemplos en donde existan juegos peligrosos y mencionar que esos no serán jugados dentro del Jardín y que se espera que no lo hagan fuera de la institución.

El juego para el niño es una forma de utilizar la mente e incluso mejor, es una actitud sobre como utilizar la mente. Es un marco en el que no se deben de poner demasiadas actividades porque no podría atenderlas a todas ellas y desaparecería sus elementos de respuestas hacia cada una de ellas. En un Jardín el sembrar excesivas plantas haría que se arruinaran una gran cantidad, solo se deben de sembrar las más bonitas, importantes o fecundas, para que de esta manera se pudieran dar. Es lo mismo con las ideas, se deben dar las mejores y el juego sería un gran coadyuvante de ideas firmes y llenas de razón.

El niño tiene que utilizar la fantasía que hay dentro de él y más que nada buscar crearla en el juego, para él son ciertos aunque no lo sean y satisfacer su creatividad. Es la transición entre la realidad y fantasía. Es su mejor oportunidad de pensar, de hablar, de ser el mismo sin que nadie toque su ambiente y la creación de su juego. La edad preescolar se goza, por eso el educador debe enseñar a sus alumnos a gozar y fusionarse a su optimismo.

2.2. APORTACIONES AL JUEGO INFANTIL DE ANA FREUD.

Como menciona Ana Freud que cuando entran en un juego las interacciones del niño entre sí, la situación se complica y se hace necesario observar las líneas de desarrollo que ella misma plantea dentro del desarrollo infantil. Servirá de ejemplo una situación conocida y grata a todo maestro:

“un grupo de niños de cuatro a cinco años que trabaja en conjunto instalando un ferrocarril. Unos colocan las vías y hacen correr los trenes, otros construyen puentes y ubican las estaciones; si el juego tiene lugar en el Jardín, los más emprendedores agregarán lagos y ríos; se habla muy poco; hay más bien un perfecto entendimiento y cooperación al realizar un plan común y preconcebido. Todo maestro en cuyo grupo se juegue así puede sentirse justificadamente orgulloso. La destreza y la velocidad con que se efectúa la tarea y la atmósfera tranquila en que se desarrolla son para él una prueba de que los niños que intervienen son bien adaptados, felices y capaces; en otras palabras son normales”¹⁰

De otra manera, se puede asentar que los niños necesitan del juego y si reparten las actividades de él, es que comienzan a conocer la división del trabajo y cada uno a través de algo divertido, lo hará bien y en forma responsable.

Para que esto resulte, el maestro debe participar con sus alumnos o por los menos guiarlos hasta lograr su objetivo, que adquieran felicidad y capacidad en el juego primero y posteriormente muestren su nivel de aprendizaje en todas las actividades que emprendan en su vida futura.

Cuando Ana Freud se cuestiona si el maestro tiene conciencia también de todas las difíciles fases que cada niño debe superar antes de que pueda participar en tal juego. Aparte de las dos líneas de desarrollo (juguetes, juego y trabajo) ya mencionadas hay por lo menos otras tres con las cuales el niño debe cumplir casi a la perfección para ser capaz de participar en una actividad grupal; señala que el niño debe tener habilidad de jugar constructivamente, su juego debe alcanzar un nivel no demasiado lejano de lo que más tarde se llamará "trabajo" y debe aceptar a los demás niños como partícipes. Estas tres capacidades, juego, trabajo y coparticipación tienen una referencia en el pasado, lo cual resulta importante para el educador conocerlo.

En este caso Ana Freud, hace ver que el niño debe aprender a tener a sus lados compañeros, con los que participará y se ayudará a que el juego sea llevado entrelazado con la amistad y la ayuda entre todos, es decir que sea un juego -trabajo en el que todos aportarán sus experiencias y formas de ver la vida.

En este caso se podrá mencionar que el niño al crecer empieza a preferir juguetes grandes que el puede mimar y acariciar, supliendo las gratificaciones de su padres, sobre todo de su madre, inicia una transición entre el cuerpo y los juguetes constructivos. Empieza a proporcionarse bienestar y vía de descarga de sus sentimientos de amor y de ira. Sus juegos cambian por otros más complicados y llenos de normas hechas por él, no

¹⁰ ANA, Freud. **Psicoanálisis del jardín de infantes y la educación del niño**. Ed. Paidós psicología profunda. P.81.

permitiendo a los adultos a incursionar dentro de ellos.

El niño empezará a tener otros amigos con quien jugar (sus juguetes) a los que les platicará sus sentimientos y resentimientos, en contra de sus padres, de la sociedad o contra quien lo ofendió o le llamó la atención. Quizá le pida a sus juguetes que lo ayuden contra el que esté molesto. No es fácil evitar que el niño haga lo anteriormente mencionado, ya que es una de imágenes que el tiene y será real aunque el adulto no lo entienda.

El educador lo debe de guiar y explicarle todo ese quehacer imaginativo que realiza, que en y dar ejemplos mencionar en este momento su hogar, en la sociedad, en este momento es una etapa de su vida y que debe amar a sus semejantes para que estos lo quieran a él. Que sus juguetes son sus compañeros pero son mejores sus amigos del grupo, que lo podrán acompañar cuando se sienta solo y podrán jugar con el cuando se tenga el tiempo debido, después de haber cumplido con sus tareas educativas.

El niño debe entender las etapas por las que pasa el ser humano y su maestro debe insistir en ello.

"La máxima duración de un juego grupal entre niños de cuatro años es quizá de media hora; pasado ese lapso el cansancio impide que los participantes mantengan su alto nivel de rendimiento y el juego se disgrega. Uno de ellos puede retroceder en la línea que lo lleva del juguete al cuerpo y en consecuencia se apartará a succionarse el dedo; otro, aburrido de hacer casas, romperá o arrojará los utensilios que hasta poco antes le servían para sus construcciones; un tercero empezará a mostrarse agresivo con los compañeros, apoderándose de los elementos que están usando o volviéndoles la espalda. Se trata de lapsos transitorios y normales cuya observación será provechosa para el maestro, no solo para saber a qué altura de su desarrollo ha llegado cada niño, sino también para aceptar con tolerancia su limitada capacidad de atención y rendimiento"¹¹

Poner a los niños a que jueguen sería abusar del potencial físico que tienen. No soportarían un ritmo amplio de trabajo. El maestro debe dosificar el trabajo físico de los alumnos. Que ellos tengan libertad de trabajo -juego.

¹¹ ANA Freud. **Psicoanálisis del Jardín de infantes y la Educación del niño**. P.84.

En el momento de que ya no gusten del juego deben suspender. No todos los juegos tendrán el mismo tiempo de duración.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado este ensayo, es necesario que se dé un resultado, de lo que significa el Juego en el aprendizaje en el nivel preescolar. Después de haber examinado y analizado el problema de utilizar el juego en la enseñanza -aprendizaje, se ha llegado a la conclusión que es tan importante que se debe precisar más en el trabajo docente en el Jardín.

Y nosotros los educadores, prepararnos constantemente sobre el particular e ir anotando los aspectos positivos y negativos que resulten. Estos irán sirviendo como una constante para saber de donde partir o en donde parar y no aplicar.

Encontramos en el Primer Capítulo, que los autores de las teorías del aprendizaje cognoscitivo, coinciden que el desarrollo en general del niño se puede realizar por medio del Juego en el Jardín, pero que para estimular lo anterior y para que se de plenamente es necesario que se presenten los estímulos sobre todo en el aspecto afectivo -social, que es la base para iniciar la motivación de la naciente personalidad del niño.

El Juego, se vuelve imprescindible cuando ha logrado su objetivo, darle al niño solidez en su accionar y al maestro hacerlo sentir que su enseñanza es la adecuada para lograr conductas deseables hasta el punto de vista necesario para llegar a una enseñanza - aprendizaje que el educador requiere. Por lo que se refiere a este Capítulo se puede mencionar que se llegó a lo requerido, mostrar lo que se pretende con el Juego, los conocimientos precisos y suficientes para que el niño en el Jardín aprenda y comprenda.

Por lo que se refiere al Segundo Capítulo, se llegó a resultados más específicos y comprobatorios de que el Juego es una parte interesante para que aprenda el niño en la educación preescolar, ya que los autores de estas teorías precisamente se basaron en ellas para llevar adelante su trabajo de decidir que el Juego y el desarrollo activo logran objetivos mejores que el fundamentar toda su teoría dentro de un salón de clases. En el

nivel preescolar, es necesario que el niño observe a su medio y lo compare con los lugares cerrados y se de cuenta que la libertad es más adecuada para sus actividades propias e infantiles. El maestro por su parte al evaluar su trabajo docente, debe considerar que si enseña a los niños a trabajar libremente, es decir jugar -aprendiendo, ya que tanto Ana Freud, Brunner y Piaget sostienen que el juego debe ser aprovechado por los maestros - educadores para lograr los objetivos deseados.

Con el tiempo que tengo en la práctica escolar del Jardín, aseguro que el juego permite el aprendizaje del niño, la seguridad del maestro en que está enseñando bien y que existe diversión en la enseñanza -aprendizaje.

Puedo mencionar, que el resultado final es sentir que el Juego es y será un apoyo para los docentes y que lo puedan ampliar y enriquecer para el bienestar de la educación preescolar.

BIBLIOGRAFIA

- ACHENBACH, Thomas M. **Investigación de psicología del Desarrollo conceptos, estrategias y métodos**. Ed. El manual moderno S.A. 10 de Junio 1981. Primera edición. 180 p.p.
- BRUNNER, Jerome. **Acción, pensamiento y lenguaje**. Alianza psicología. 219 pp.
- CONGER, Mussen. **Desarrollo de la personalidad en el niño**. Edit. Trillas. 2ª . Edición. Septiembre 1982.
- FREUD, Ana. **Psicoanálisis del jardín de infantes v la educación del niño**. Edit. Paidos. Psicología profunda. 121 p.p.
- FREUD, Ana. **Normalidad y patología en la niñez**. Edit. Paidos. Psicología profunda. Abril 1993. 182 p.p.
- GARCIA, González, Enrique. Piaget, **Biblioteca Grandes Educadores**. Ed. Trillas. 1991. 120 p.p.
- LOWENFELD, Viktor y W. Lambert Britain. **Desarrollo de la capacidad creadora**: Ed. Kapelusz, S.A. Buenos Aires. Mayo 1994. 380 p.p.
- MOYLES, Janet R. **El juego en la educación infantil y primaria**. Ediciones Morata, S.A. 182 pp.
- PIAGET, Jean. **El lenguaje y el pensamiento en el niño**. Cuarta edición. Ed. Guadalupe. Buenos Aires, 1976. 201 p.p.

- SANCHEZ, Ramírez, Emma. **Psicología evolutiva**. **Estadios del desarrollo mental**. 194 p.p.
- TRAVERS, Roberto M.W. **Psicología educativa**. Ed. El manual moderno, S.A., México. 480 p.p.