

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN
PÚBLICA | SEP

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL



UNIDAD UPN 099 ,D.F. PONIENTE

**EL JUEGO EN LA RELACION AFECTIVA ENTRE PADRES
DE FAMILIA, ALUMNOS Y MAESTROS, PARA
MEJORAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA
ESCUELA PRIMARIA.**

**TESINA OPCIÓN ENSAYO QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN**

P R E S E N T A

IRMA VICTORIA LOPEZ ROMAN

México,D.F.

Septiembre 2002

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACION

México, D. F., 13 de septiembre de 2002.

**C. PROFRA. IRMA VICTORIA LÓPEZ ROMAN
PRESENTE.**

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

**EL JUEGO EN LA RELACIÓN AFECTIVA ENTRE PADRES DE
FAMILIA, ALUMNOS Y MAESTROS, PARA MEJORAR EL
PROCESO DE APRENDIZAJE EN LA ESCUELA PRIMARIA**

Opción T E S I N A, a propuesta de el asesor Profr. Cayetano Gabriel Flores, manifiesto a usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su examen profesional.

A T E N T A M E N T E

**MTRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN
PRESIDENTE DE LA COMISION DE EXAMENES
PROFESIONALES DE LA UNIDAD UPN 099, D. F. PTE.**

GGQC/arr

MMA / T.G.G. 07/11/2002

**A mis hijos y esposo
con mucho amor por
la paciencia que me tuvieron
para llegar a mi formación
profesional.
Karina ,Daniel, y Javier.**

**A mis, hermanos con
mucho
Cariño.**

**A mis padres, gracias a su apoyo he logrado
otra de mis metas.**

**A los profesores de la UPN
Con agradecimiento,
por la confianza que me tuvieron
para llegar a éste término
profesional.**

**Ma. de Lourdes Sánchez V.
Luis R Barreto.
Cayetano Gabriel Flores.**

INDICE

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| INTRODUCCION..... | 1 |
| JUSTIFICACION..... | 3 |
| PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... | 5 |
| CAPITULO I | |
| ESTRUCTURA FAMILIAR Y VIDA AFECTIVA EN EL NIÑO (A) | |
| 1.1 CONCEPTOS Y CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LA FAMILIA..... | 8 |
| 1.2 ORIGEN BIOLÓGICO DE LA FAMILIA..... | 10 |
| 1.3 TIPOS Y ESTRUCTURAS DE FAMILIAS..... | 13 |
| CAPITULO II | |
| PRINCIPALES TEORIAS SOBRE EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA PARA EL DESARROLLO Y EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS. | |
| 2.1 DIVERSOS CONCEPTOS DE JUEGO..... | 24 |
| 2.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO..... | 26 |
| 2.3 DIVERSOS ENFOQUES TEÓRICOS SOBRE EL JUEGO..... | 28 |
| 2.4 TEORIAS CLÁSICAS DEL JUEGO | |
| -TEORIA COGNITIVA DE PIAGET Y VIGOTSKY..... | 34 |
| -TEORIA PSICOANALÍTICA DE ERIKSON..... | 35 |
| -TEORIA SOCIOLÓGICA DE AGNES HELLER..... | 36 |
| 2.5 QUE ES EL JUEGO INFANTIL..... | 37 |
| 2.6 LA FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NIÑO..... | 37 |
| 2.7 LAS RELACIONES QUE SE DAN EN EL JUEGO ENTRE EL ADULTO Y EL NIÑO..... | 37 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.8 CUALES SON LOS VALORES Y PROPOSITOS DEL JUEGO..... | 38 |
| 2.9 DIFERENCIA ENTRE EL JUEGO Y EL JUGUETE..... | 39 |
| 2.10 SUGERENCIAS DIDACTICAS..... | 39 |
| CUADRO (1)..... | 41 |
| CUADRO (2)..... | 42 |
| CUADRO (3)..... | 43 |
| 2.11 CUAL ES EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO..... | 44 |
| 2.12 CUAL ES LA ACCION Y EL SIGNIFICADO DEL JUEGO..... | 44 |
| 2.13 QUE RELACION SE ESTABLECE ENTRE EL JUEGO , PENSAMIENTO Y LENGUAJE..... | 44 |
| CAPITULO III | |
| LA TRASCENDENCIA SOCIOCULTURAL DEL JUEGO EN NUESTRA SOCIEDAD | |
| 3.1 EL JUEGO TRADICIONAL EN MEXICO..... | 46 |
| 3.2 EL JUEGO Y EL JUGUETE EN DIFERENTES REGIONES..... | 48 |
| 3.3 EL JUEGO Y LA ASIGNATURA DE ROLES ENTRE LOS SEXOS, JUEGOS PARA NIÑOS Y NIÑAS..... | 51 |
| CAPITULO IV | |
| LA AFECTIVIDAD DEL MAESTRO HACIA EL ALUMNO Y SU INFLUENCIA EN SU PROCESO APRENDIZAJE. | |
| 4.1 LA RELACIÓN AFECTIVA ENTRE DEL MAESTRO Y ALUMNO..... | 56 |
| 4.2 EL JUEGO EN LA RELACIÓN MAESTRO ALUMNO..... | 57 |
| 4.3LA UTILIZACION DE LOS FICHEROS EN EL PROCESO APRENDIZAJE..... | 59 |
| CONCLUSIONES | 61 |
| BIBLIOGRAFIA..... | 65 |

INTRODUCCION

El trabajo que a continuación se presenta se dirige a analizar la importancia que tiene el juego en la vida afectiva del niño como parte interactiva que debe existir dentro de la familia y en su entorno escolar.

La afectividad es uno de los principales factores que necesita el niño para su desarrollo emocional ya que le servirá para tener mayor rendimiento en el proceso de enseñanza aprendizaje dentro y fuera del aula. Se ha considerado a la afectividad como una facultad para el establecimiento de relaciones de afecto, emociones, normas sociales y valores .

En este proceso juegan un papel muy importante la familia y la escuela , porque las vivencias del niño en ellas serán fundamentales para que adquieran sentimientos de seguridad, aceptación y de confianza, así como valores de bondad, libertad y de justicia.

Es fundamental que el docente llegue a manifestar el afecto a los alumnos porque de esta manera el niño se siente aceptado, querido, y pueda rendir en su aprendizaje ya que es un medio socializador que servirá al niño para integrarse a sus compañeros; también se debe tomar en cuenta el juego y la familia en este proceso para lograr un desarrollo integral.

En el primer capítulo se aborda la influencia afectiva de los padres de familia en el proceso de aprendizaje; es importante expresar afecto a los niños porque esta forma es la más para directa de que él pueda saber que se le quiere; la convivencia familiar debe expresar relaciones afectivas entre todos los miembros de la familia; todos se quieran entre sí.

La expresión diaria de afecto a los niños es muy importante, por lo tanto, debe manifestarse de diferentes maneras, ya sea abrazarlos, besarlos, apoyarlos en sus intereses, ofrecérseles lo que les gusta, jugar con ellos.

El afecto es importante porque tiene que ver mucho con la autoestima de los niños, ya que de esta forma se siente con más seguridad en sí mismo, puede manifestarlo de diferentes maneras en su comportamiento, en su proceso de aprendizaje.

En el segundo capítulo se hace mención de las principales teorías sobre el juego y su importancia para el desarrollo del niño en el aprendizaje.

Algunos teóricos ofrecen conceptos, características y clasificación del juego; entre ellos están Piaget, Vigostky, Freud, Wallon, Bruner, K Croos, María Montessori, Decroly, Celestín Freinet; Agnes Heller, H. E. Erikson cada uno da a conocer aspectos diversos sobre el juego; los maestros pueden llevar a cabo estas

teorías en la propia vida escolar y a los padres de familia les sirve para tener una mejor relación afectiva por medio de esta actividad.

El tercer capítulo trata sobre la trascendencia sociocultural del juego en la sociedad.

Los juegos tradicionales en las sociedades han ido cambiando ya que cada uno presenta diferentes maneras de hacerlo, ya que los niños desde pequeños presentan diversas manifestaciones de la cultura popular; en algunos casos el niño canta o juega de acuerdo a la región en donde vive, mostrando sus intereses por el juego de ese lugar.

También se hace mención del juguete tradicional y del que está desarrollado con alta tecnología se dispone en nuestro país, y que con el tiempo ha evolucionado.

Existen también aquellos que han sido producidos de manera sencilla y otros que atienden los cánones que la larga tradición artesanal mexicana ha dictado durante varias generaciones; también están aquellos que son capaces de realizar funciones que sólo la alta tecnología da principalmente de origen extranjero.

En el cuarto capítulo se menciona la relación afectiva del maestro y alumno a través de actividades lúdicas, en el proceso de aprendizaje.

Para que exista una relación afectiva entre maestro alumno debe existir una comunicación que les permita transmitir sus intereses, gustos deseos etc.

Es importante que los maestros propongan actividades reales o cercanas a los niños, el juego es una buena alternativa para ejercitar al niño en la toma de decisiones y en el aprendizaje de nociones verbales.

Cuando se presentan los contenidos escolares como verdades acabadas, los niños frecuentemente formulan explicaciones equivocadas, pero tratan de buscar pistas para llegar a la solución por medio del juego; ya en los ficheros que da la SEP se encuentra una serie de actividades que al niño le sirven para su desarrollo cognitivo afectivo.

El maestro puede influir en la satisfacción de necesidades afectivas y sociales, logrando con ello que adquieran seguridad en sí mismos y confianza en los demás, lo cual que servirá como base en el desarrollo de su personalidad.

Las necesidades sociales se cubren en el grupo si el maestro fomenta el trabajo por equipo, lo cual permite el intercambio de experiencias y de información, el maestro se convierte en facilitador del proceso aprendizaje creando en el aula un clima de seguridad, caracterizado por el respeto y la individualidad de los alumnos; de esta manera favorece la creatividad y el rendimiento escolar.

JUSTIFICACIÓN

La afectividad es un aspecto del desarrollo de los educandos, que no se ha considerado sistemáticamente por parte de las escuelas, así como sus repercusiones en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La afectividad y el juego son los principales factores que existen para que el niño tenga un mejor desarrollo en su aprendizaje y en su vida social, ya que a través de éstos, expresan sus emociones .

Es importante que los maestros reflexionen y desarrollen la afectividad por medio del juego de acuerdo con las propuestas de los ficheros y los materiales diseñados como parte de los programas de la SEP y por este medio realizar las actividades con los alumnos observando sus emociones de afecto, en lo que el juego sería un complemento para su desarrollo integral. Es indispensable para que se dé el desarrollo integral del niño, la existencia de amor, cariño, comprensión, apoyo emocional, moral por parte de los padres. De esta manera se sentaran las bases para el desarrollo del núcleo familiar, factores importantes para la integración del niño es el juego, ya que mediante el cual adquiere mayor inteligencia en su desarrollo creativo. A la vez el afecto y el juego también son factores importantes para que se dé una mejor calidad de educación, integración familiar y vida social del niño.

Como educadores debe uno preparar un ambiente idóneo para los niños, implementando los juegos apropiados a su edad y mostrándoles un acercamiento de afecto, así como una valoración de su autoestima, bases para que el niño pueda realizar actividades lúdicas, de manera adecuada tanto en el ámbito familiar, como en el escolar.

Dentro de la familia, los padres requieren mayor información acerca del desarrollo de sus hijos en cuanto al trato que les deben dar, ya que desafortunadamente no llegan a tener conocimiento de los gustos, intereses y aficiones de sus hijos; todos estos factores se podrían considerar con la comunicación si se llegan a perseguir mejores metas, anhelos de cada uno de los miembros de la familia.

En la escuela los maestros pueden promover reuniones en donde ellos, con auxilio algunos especialistas, les hagan saber a los padres de familia las características de sus hijos y de cómo obtener una adecuada relación con ellos, externando sus dudas y que a su vez propongan alternativas.

Es común que en los centros escolares existan espacios en donde los padres puedan acercarse para propiciar la comunicación; dentro de ellos se encuentra la convivencia plantel familia, así como la relación afectiva entre él alumno, sus compañeros y además factores sociales de la comunidad

Lograr un desarrollo por medio del juego, debe ser estimulado tanto en la familia como en la escuela, en esta última la tarea del maestro es esencial, para lograr el rescate de los juegos tradicionales, que les servirían en el proceso de aprendizaje.

La auto estima permite que el niño se sienta seguro de sí mismo y que sea capaz de cualquier tipo de reto y responsabilidad de acuerdo a su edad.

Considerando el juego como uno de los medios para lograr los propósitos marcados por la SEP Es conveniente que el niño se sienta amado y aceptado dentro de su familia, y escuela de una manera incondicional; descartando la comparación con otros niños, ya que los padres deben comprender que cada niño tiene características propias y diferentes que los hacen únicos y especiales, de acuerdo a sus etapas de desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotor, además de la edad que presenta en la primaria .

Por las cuestiones arriba señaladas los padres podrán darse cuenta de lo importante que son en la vida de sus hijos ya que mediante ello los niños logran su confianza, el control de su persona y la esperanza en el futuro para convivir, no solo en situaciones de juego sino también para lograr una buena convivencia entre las diferentes situaciones que se le presentan al niño ante el mundo.

Es muy importante tomar en cuenta la propia actitud y manera de desenvolvernó frente a los niños, ya que todas las situaciones que le rodea, inconscientemente las trata de imitar a la postre, por ejemplo el niño que crece siendo golpeado aprenderá a golpear a sus hijos, el niño que crece amando tendrá una gran autoestima y capacidad para brindar amor a sus semejantes .

Realmente de nada sirve indicarle a una criatura que no realice cierto acto si el padre se contradice haciendo aquello que le prohíbe al niño. El objetivo del niño por tratar de imitar dichas situaciones, también se verá reflejado a corto plazo con el juego, el cual es una manera de expresar sus frustraciones sentimientos, emociones, creatividad.

Debemos propiciarles un ambiente adecuado en el que se combine el juego, el afecto y el proceso de aprendizaje. Evitar a toda costa que el niño deteste el estudio dándole la seguridad de que el día de mañana tendrá las bases para desenvolverse de una manera mejor ante el mundo, logrando mejores condiciones de vida y desarrolle un ambiente estable.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En los 21 años de servicio como docente en educación primaria que se ha observado que uno de los conflictos para el desarrollo del proceso aprendizaje es la afectividad en el niño y la familia, por la cual es una problemática que uno como maestro debe reflexionar.

La importancia que tiene la vida afectiva de cada sujeto repercute tanto en las relaciones sociales como en el ámbito educativo y laboral en que el individuo se desenvuelve. De aquí la necesidad de que el personal que está en permanente contacto con el educando, amplíe sus conocimientos al respecto, para que su labor repercuta en el trabajo integral de la escuela.

Como resultado de la aplicación de entrevistas, cuestionarios, observaciones directas en el trabajo diario con los alumnos se ha llegado a comprender las actitudes de éstos, presentando una serie de problemas que los rodean como la agresividad, la indisciplina, el poco rendimiento escolar, el abandono en muchas ocasiones de los padres de familia.

A pesar de que se ha platicado con algunos padres de familia acerca de cómo ayudar a sus hijos en lo que ha sugerido que se comuniquen y que exista esa relación afectiva, entre padres e hijos y de esa manera puedan auxiliar a los hijos en su desarrollo.

Para que un niño aprenda y desarrolle su inteligencia es necesario que el educador y la familia realicen una motivación afectiva, para que surja el interés y el deseo por aprender.

Durante esta trayectoria se han realizado estudios socioeconómicos a diferentes grupos al inicio del año escolar, se ha encontrado que como base de la familia, los padres de los alumnos tienen un bajo nivel cultural: en su mayoría no cuentan con la primaria terminada y por consecuencia, se manifiesta la falta de interés y la importancia de los padres hacia los hijos para poderlos apoyar en su aprendizaje.

También el nivel económico es medio bajo, no llegan a tener un trabajo fijo y reflejan problemas sociales y económicos; de igual manera en actividades eventuales, reciben sueldos muy bajos, por lo cual es común que ambos padres de familia salgan a buscar el sostén para sus hijos debido a la grave situación económica por la cual atraviesan.

Por otra parte, la mayoría de los alumnos asisten a la escuela sin haber probado alimento alguno, y así se presentan a recibir sus lecciones, careciendo de los materiales indispensables para lograr su aprendizaje, por lo que en ocasiones, los

maestros tienen que proporcionarles lo que necesitan y así poder realizar trabajo cotidiano dentro del aula.

Por el bajo nivel económico, no tienen el acceso a realizar visitas a museos, cines, teatros y lugares culturales, por lo cual se conforman únicamente con ver la televisión y escuchar la radio, leer las historietas y novelas a las que están acostumbrados.

Los alumnos con frecuencia quedan solos en el hogar enfrentándose a los peligros que existen a su alrededor; no son apoyados por sus padres en su aprendizaje y en lo afectivo; de esa manera se presentan una serie de problemas que los llegan a reflejar ante el grupo, como la conducta: tienden mucho a mentir, a estar a la expectativa para agredir a sus compañeros y a los maestros, así como la indiferencia en el aprendizaje.

Se ha observado sobre las actividades que los padres hacen los fines de semana, quedando sus hijos en segundo lugar. Por lo anterior surgen una serie de preguntas:

¿Qué tanto están dispuestos los padres de familia para manifestar el afecto a sus hijos?

¿Por qué no prestan atención los padres de familia al desarrollo de sus hijos en el trabajo cotidiano?

¿Cómo influye la afectividad en los padres mismos para brindar el afecto a sus hijos?

Cuándo existen problemas de afecto en un niño ¿como puede influir el maestro?

¿Cómo influye el entorno social en la vida afectiva del niño?

¿Cómo los conflictos familiares repercuten en la vida afectiva del niño?

¿Cómo fomentar el juego en la vida afectiva del niño en un proceso de aprendizaje?

Se considera que el alumno, para que pueda adquirir el aprendizaje, la autoestima como elementos necesarios para su desarrollo integral, el juego sería otro de los elementos que necesitaría el niño para complementar su desarrollo.

Así mismo el nivel cultural de los padres de familia es bajo y por ende no pueden ayudar a sus hijos en las tareas, ni apoyarlos en los temas que llegan a ser impartidos por el maestro y por consecuencia todo el trabajo se le deja al docente sin que ellos tengan una responsabilidad para sus hijos, no importándoles si aprenden, ó si asisten a la escuela.

Es frecuente que la ocupación de los padres de familia no les permita tiempo para la comunicación, el diálogo y la convivencia familiar.

Uno de los prejuicios que se llegan a manejar en nuestra vida social, es que la madre es la principal responsable sobre los hijos sin tomar en cuenta que el padre también debería ser parte integradora de una familia y así apoyar su evolución.

Debido al ingreso económico de cada familia, no les permite destinar cierta cantidad para llegar a realizar visitas y excursiones, llevarlos al cine, a la biblioteca, al teatro, al museo etc.

La convivencia serviría para tener una mejor comunicación por medio del diálogo, y así tendrían la posibilidad de intercambiar opiniones de lo observado en dichas visitas, las cuales posteriormente servirían para tener una mejor interacción e integración afectiva entre padres e hijos.

Los docentes deben apoyar a los niños brindándoles confianza para que se sientan aceptados en una sociedad escolar y logren una autoestima y afecto, donde los participantes sean los padres de familia y los docentes, de esta manera el niño obtendrá mejores resultados en su proceso de aprendizaje.

CAPITULO I

ESTRUCTURA FAMILIAR Y VIDA AFECTIVA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE NIÑOS DE PRIMARIA

En el proceso de enseñanza aprendizaje, la familia y la escuela juegan un papel muy importante, porque la convivencia del niño en estas instancias será fundamental para que adquiera sentimientos de seguridad, aceptación, confianza así como los valores de bondad, libertad, justicia: estos sentimientos de afecto y valores son aprendidos por el niño en el entorno que le rodea; por ello a continuación se analiza a la familia como factor importante del desarrollo del individuo.

1.1 CONCEPTOS Y SUS CARACTERISTICAS GENERALES DE LA FAMILIA

Tradicionalmente se ha manejado que la familia es... "una institución social por excelencia que se define como una agrupación de personas que están unidas entre sí por un vínculo de parentesco o vínculo de sangre" (1)

A la familia se le ha considerado una de las más importantes estructuras que orienta a una sociedad, porque es el núcleo de una formación de individuos que señala la personalidad que van adaptando los miembros que la conforman, para su desarrollo en una comunidad.

La sociología plantea dos enfoques: uno como grupo primario y el otro como institucional

El primero "Analiza las características de la familia como grupo primario, los elementos que la componen, relaciones que se establecen entre ellos, roles interacciones, dinámica, fases, efectos que produce la alteración del número de miembros.

"Como institución social, la familia es la encargada de reproducir el orden social y de asegurar la transmisión del patrimonio, técnico cultural a las siguientes generaciones siendo su función básica la socialización". (2)

La familia es parte importante de la sociedad para que cada uno de sus miembros tengan unión en ella como el amor, la protección, el cuidado, la comunicación.

La familia ha sido tradicionalmente la fuente de enseñanza que necesitan sus miembros para saber lo que deben hacer para alcanzar la madurez.

De acuerdo con Virginia Satir se define a la familia "... como una asociación que se caracteriza por una relación sexual lo suficientemente precisa y duradera para proveer a la procreación y a la crianza de los hijos." (3)

ya que la familia es considerada el núcleo fundamental para promover las necesidades básicas del hombre y sobre todo de los hijos en el proceso de crecimiento y desarrollo.

1).-Diccionario de pedagogía y psicología. Edit cultural. 1999. Pág. 123.

2.)-Ibid. pág. 124

3).-Satir, Virginia. Nuevas relaciones humanas en el núcleo familiar. Edit Pax. México pág. 378. México pág. 378.

Desde un punto de vista psicológico "... las relaciones familiares han sido consideradas como un elemento fundamental en el proceso de desarrollo de la personalidad." (4)

La familia es la principal influencia formación y desarrollo de la personalidad de los niños y las interpretaciones entre sus miembros, las relaciones familiares son consideradas esenciales para la formación de la personalidad y de actitudes así como su influencia en las posteriores relaciones sociales.

La familia brinda afecto y seguridad emocional a través de la compleja red de interrelaciones que se establecen entre sus miembros, y desde temprana edad constituye un marco de referencia de actitudes y valores

Para FREUD,... "la familia ha de ser estudiada como generadora de la personalidad del individuo."(5)

La familia es una organización social que vigila y promueve el desarrollo y bienestar de sus miembros, los cuales están vinculados por una unión sanguínea y social. La familia tiene funciones importantes que cumplir para ayudar a los niños de conocimiento y cualidades que los fortalezcan en el camino por la vida, en ella se empieza a cultivar y fortalecer para que tengan confianza y seguridad en ellos mismos

Las relaciones familiares son consideradas esenciales para la formación de la personalidad profunda y de las actitudes del individuo adulto así como su influencia así como en las posteriores relaciones sociales.

De acuerdo con Luis Leñero, desde el punto de vista pedagógico, la familia "... es el principal agente formativo. Es a quien compete inicialmente la educación de sus miembros y es en su seno donde tiene lugar una acción educativa formal pero continua. La acción de la familia es reforzada y completa por la escuela."(6)

Como modelo nuclear es un grupo de personas que está integrada por el padre, la madre, y los hijos, pero que en ocasiones incluye parientes colaterales y afines, es decir los hermanos de los padres y sus esposos, así como los hijos de los miembros; en este caso se habla de una familia de tipo extensa.

4).- Ibid pág. 125

5).- Ibid pág. 126

6).- Leñero Otero, Luis. La familia. Edit Edicol. pág. 29

1.2 ORIGEN BIOLÓGICO DE LA FAMILIA

Luis Leñero concibe a la vida del hombre primitivo de la siguiente forma "...como origen biológico de la familia ya que ningún grupo social expulsaba a los varones para poder tener derecho a toda la agrupación."(7).

El origen biológico de la familia se remonta a la aparición misma del hombre primitivo, desde el momento en que este grupo responde a los impulsos vitales básicos, se ubica en períodos de evolución anterior al homo sapiens.

Los hombres desde en épocas muy remotas han vivido en promiscuidad sexual, tomando como base formas de comportamiento y el estudio de los pueblos primitivos

Lo que se sabe de la organización primitiva del hombre, lleva a reconocer la tendencia a mantener relaciones sexuales permanentes, generando la institución familiar, pero ésta no depende nada más de este tipo de relación, sino más bien de la legitimación de la relación filial, Padres – Hijos en función de una unidad de grupo y a una convivencia, y no en forma individual.

De acuerdo a una concepción biológica de la familia, madre, padre, e hijos constituyen siempre una familia porque están emparentados por la sangre; no es necesario que convivan como grupo social.

"La familia como sistema social es en el que aprende el niño los roles sociales básicos el valor de las instituciones sociales y las costumbres de la sociedad." (8)

Federico Engels analiza el desarrollo de las estructuras familiares y relaciona a la familia de tipo patriarcal: hace notar la primera opción de clases que aparece en la historia, coincide con el antagonismo entre el hombre y la mujer en el matrimonio monogámico; la primera opresión es la del sexo masculino sobre el sexo femenino y la otra es cuando el hombre ignora el valor del trabajo doméstico y explota a la mujer.

La evolución histórica no responde a una línea de cambio, sino más bien, tiene un sentido pluralista y diversificado de acuerdo a los pueblos y culturas, y según sectores y clases sociales de una misma sociedad, o sea que la composición de cada familia es de naturaleza múltiple en cuanto al lugar, las costumbres, los hábitos y características psicosomáticas de sus miembros, afectando de diferente forma a las personas.

A lo largo de la historia del hombre, la familia ha integrado y formado la sociedad respondiendo a las necesidades de las personas que la integran. Por eso en casi todas las sociedades y épocas de la historia de la humanidad ha existido la familia.

7.- Ibid pág. 33.

8.- Salazar Elvira, Educación para la vida familiar manual para el maestro. pág. 29.

Otro autor, que estudia a la familia sostiene, que:

" Como el núcleo indispensable para el desarrollo del hombre, el cual depende de ella para su supervivencia y su crecimiento."(9) ; con el paso del tiempo el hombre ha sobrevivido gracias a su forma de organización, toma en los aspectos de alimentación, socialización cultural, político.

Jorge Sánchez Azcona plantea que "... el origen de la familia mexicana es un antecedente de la mezcla de la cultura de las que emanó el México como nación." (10)

Señala que en la época colonial la familia se ha consolidado como el origen de una cultura teniendo con todo su peso institucional sus antecedentes en la mezcla de dos culturas, la indígena y la española, de las que emanó el México como nación. Para alcanzar el mestizaje, que dio como resultado a la familia mexicana moderna, es necesario aludir por un lado el origen indígena y por otro la cultura hispánica occidental formal e impositiva.

Tomando en cuenta a todos los tipos de familias que han existido en la diferentes épocas de México, la que actualmente se está viviendo es un modelo en el que la mujer tiene gran participación dentro del núcleo familiar y de la cual se desarrolla en todos sus ámbitos

A partir del desarrollo de la economía del país se ha necesitado la fuerza de trabajo de la mujer, en su afán por superarse, ha adoptado otros roles, como estudiante, trabajadora y no solamente como ama de casa, a pesar de la situación que llega a existir dentro del hogar toma un rol que sería apoyar a su pareja en cuestiones económicas; al salir la mujer a trabajar se presentan otros conflictos familiares que el hombre reprocha, ya que considera el descuido a los hijos por el aislamiento que llega a presentarse en el hogar; el hombre en muchas ocasiones es egoísta con su pareja al no apoyarla en las labores del hogar y con la educación de los hijos, tanto de la escuela como emocionales; se considera que en la familia debe haber comunicación para que un hogar sea estable y los hijos tengan un mejor desarrollo en su aprendizaje.

Otra función que es importante analizar, es la dinámica familiar que señala, Luis Leñero, consideramos las funciones universales de la familia que son: "...la de regulación sexual la de sustento económico, la reproductiva, la educación, la psicológica, el desarrollo y equilibrio emocional." (11)

9).- Sánchez Azcona, Jorge. Familia y Sociedad. pág. 15.

10).-Ibid pág. 16

11).-Ibid pág. 51

La función económica de la familia sería asegurar el mantenimiento básico de sus integrantes, siendo en principio el padre el proveedor de lo que ésta necesita, pero actualmente la mujer, es la que en muchas ocasiones tiene que trabajar para cubrir las necesidades de alimentación, vestido, vivienda, etc. Por lo que ambos cubren estas necesidades básicas. La mujer adopta distintos roles de apoyo económico, educación para los hijos, afecto, cuidado que debe compartir con la pareja

La función educativa y socializadora de la familia es el papel mediante el cual los hijos se adaptan al medio social y asumen pautas básicas de comportamiento. Muchas veces la familia adquiere una forma que obstaculiza a dicha socialización; la función de la familia es la de educar, ya que ésta función es importante para el desarrollo de los miembros.

La función afectiva consiste en el equilibrio emocional de la familia por el hecho de ser, un grupo con relaciones muy cercanas, al menos en su ámbito físico. Esta función no siempre es clara porque no se llega a manifestar a los miembros del hogar ese afecto, además de la función erótica o amorosa de los cónyuges, queda presente la dimensión afectiva ante los demás miembros, particularmente con sus hijos, pero también con los abuelos y los hermanos. La concepción afectiva ha variado en la historia, pero siempre ha sido una necesidad, que todo ser humano necesita del amor y el cariño, expresando las emociones que sienten al manifestarlo con sus semejantes; esta función afectiva nunca se debe perder dentro de la familia porque de esta manera el ser humano necesita de esta emoción para proyectar su capacidad emocional siendo la autoestima que ellos mismos necesitan; esta función no puede ser sustituida totalmente por las instituciones.

La función de regulación sexual a veces se da fuera del contexto familiar, ya que la pareja, en su necesidad de satisfacer este tipo de relaciones y al no encontrarlas las busca fuera del hogar con otras personas que no es su cónyuge

Las familias, como están formadas por seres humanos cambian con el paso del tiempo. A lo largo de su vida, las familias cambian sus arreglos y sus composiciones, y esto quiere decir que cambia su dinámica social en la que están viviendo.

La familia que está formada por una pareja recién unida, tiene como retos lograr una seguridad económica básica, aprender a conocerse y atender sus necesidades ya que los acuerdos que lleguen a establecerse para atenderlas en su vida se den tiempo para al trabajo, para el cuidado de los hijos; cuando algunos de los miembros de la familia se va a realizar otro tipo de actividades, el resto de los demás miembros tiene que asumir algunas de las funciones que realiza del que está ausente.

Lo importante es estar consciente para responder a una situación nueva como pareja; debe responder con las obligaciones como integrantes de una familia que

están formando, asimismo debe, existir una comunicación y valoración mutua como pareja para querer preservar a la familia.

Estas funciones han variado en tiempo y espacio, de las cuales la familia ha llegado asumir cada una de ellas, tomando patrones de generación en generación, que las retoman para llevarlas a cabo en la vida cotidiana, tomando roles papeles que dentro de la familia y la sociedad son aceptadas.

1.3 TIPOS Y ESTRUCTURAS DE FAMILIAS

La estructura de la familia se compone según Luis Leñero: "...con el tipo de relaciones que se establecen entre los miembros especificando los parámetros de jerarquía, alianza y límites, roles o papeles y redes de apoyo, así como la comunicación y la flexibilidad. (12)

Las definiciones: que da este autor a las relaciones que tienen los integrantes de la familia son:

La jerarquía es la que se establece en la familia, en diferentes niveles de autoridad, que varían de acuerdo a diversos aspectos como la dinámica de la pareja, el orden del nacimiento de los hijos, sexo, etc.

Es necesario que se establezca una distribución funcional de la autoridad, ya que aunque es deseable que la familia lleve una tendencia democrática, no es una organización sin líderes, ya que si las líneas de autoridad se violan, se quebrantan o se rebasan por no estar bien definidas, pueden surgir problemas individuales o de grupo.

Alianza: es la asociación de dos o más integrantes de la familia, siendo la más común la de los esposos o hermanos del mismo sexo. Los problemas conyugales pueden desviarse e interferir en las funciones de los hijos, generando alianzas disfuncionales. Es la integración de una familia que existe entre esposos e hijos tratando de apoyar a los hijos en algunos problemas que lleguen a tener, por ejemplo, en su vida sexual, ya que reciben información, de los amigos muy errónea sobre este tema de la sexualidad, y la familia tiene que apoyar a los hijos y darles información para que no haya situaciones de embarazo a temprana edad, contagios, uniones matrimoniales obligadas, desamparo de los hijos, etc.

Los límites se definen como los derechos de cada persona, en la convivencia grupal; su claridad es fundamental para el funcionamiento como familia. Es una familia con límites funcionales existe lealtad para mantenerse unidos a pesar de las diferencias individuales estimulándose el desarrollo personal y respeto la autonomía de sus integrantes.

En el núcleo familiar el niño aprende a conocer las instituciones básicas y sus valores tales como la institución de la familia, ya que la función de ésta es transmitir el conocimiento de valores que la sociedad prescribe, como la protección mutua la recompensa a los deseos propios de la colectividad, las jerarquías de autoridad y la relación entre autoridad y responsabilidad aceptar los roles que se le presentan en sociedad.

La familia nuclear es la común ya que está formada por un hombre, una mujer, las hijas y los hijos que no se han casado.

Se puede afirmar que la mayoría de la gente mexicana vive en el seno familiar y que éste constituye el centro psicológico y social de la vida cotidiana, pero también se ha detectado que existen varios tipos de familia, dependiendo de factores internos y externos.

El autor Luis Leñero, menciona dos tipos de familia: la conyugal y la consanguínea; a éstas familias las tiene definidas de la siguiente manera:

“La familia conyugal es la primera que surge en la historia del hombre, y se forma de un grupo íntimo ligado por lazos conyugales y de los cuales se derivan los descendientes inmediatos.

La familia consanguínea está integrada por un grupo más amplio en el que predominan las normas derivadas del parentesco consanguíneo; relaciones padres e hijos entre hermanos o parientes colaterales, pero siempre en función del vínculo sanguíneo.”(13)

En este tipo de familias las relaciones conyugales quedan condicionadas a las normas de la relación consanguínea y a la consolidación del grupo familiar dándole un sentido biológico natural, y los valores que va adquiriendo sobre el amor, el puritanismo sexual, el derecho de filiación y de herencia directa de los hijos, volviéndose el modelo natural de esta familia.

Las familias matrilocales son las que están integradas solamente por la madre y los hijos, modelo que no se da en menor medida; comienza a verse con mayor frecuencia que en otras épocas, siendo consecuencia de diversos factores; uno de ellos; sería cuando el esposo emigra a otra ciudad, la separación de la familia por divorcio (violencia, infidelidad, desafecto) así como el descuido o la irresponsabilidad de la mujer al quedar embarazada, o la del hombre al no querer asumir su responsabilidad como padre; a esta familia se considera que la madre, al no tener el apoyo de la pareja, se hace responsable de la familia tomando el papel como padre para salir adelante con los hijos que le quedan a su cargo.

Las familias extensas comprenden otros parientes que no son de la familia nuclear, como abuelos, los tíos, primos, etc, que habitan en la misma casa. Se considera a la familia como una especie de sistema, donde lo que le sucede a uno de los miembros se ve reflejado en todo el conjunto familiar; esto se debe a que hay permanentemente una interacción entre los miembros de la familia existiendo un intercambio de ideas, de opiniones, comentarios.

A continuación se menciona la participación de los padres en diversos tipos de familias y la dinámica que se genera al interior de las mismas.

DINAMICA FAMILIAR: es en donde todos los integrantes interactúan de acuerdo a algunas funciones, como las relaciones sexuales, el sustento económico, la reproducción, la socialización y la función afectiva. Tomando en cuenta todas estas funciones hacen que en la familia se llegue a olvidar de la principal función que sería el afecto, ya que es tanta su preocupación por llevar el sustento a la casa, que se olvidan de la vida afectiva ya de ellos o de sus hijos con sus hijos y la falta de aprendizaje de éstos. La familia es identificada con el hogar para manifestar calor afectivo de las personas cercanas en su contacto personal del niño.

LA FAMILIA DEMOCRATICA: en esta familia todos los integrantes deciden en forma directa o indirecta en elegir lo que se llega a proponer en casa en este tipo de familia, la afectividad la manejan de acuerdo a los derechos que llegan a ganarse dentro del núcleo familiar para llegar a ser bien aceptados.

LA FAMILIA AUTORITARIA O PATRIARCAL: el rol de esta familia es la reunión de los padres y de sus descendientes en un mismo hogar bajo la autoridad del padre, donde el padre dirige el trabajo y administra los recursos de la familia, la mujer se debe al hombre y los hijos tienen que llegar a obedecer al padre sin tomar en cuenta que el afecto es una de las formas que deben los padres de manifestar a sus hijos ya que la forma de sometimiento que existe en esta familia hacen que los hijos no tengan decisiones propias y la falta de autoestima se ve reflejada en sus decisiones emocionales y de comunicación.

La ternura es uno de los sentimientos de amor que el niño puede manifestar hacia otras personas, la afectividad sería una forma de seguridad que los padres darían a sus hijos lo que le hace falta a este tipo de familia.

LA FAMILIA CONFLICTIVA: el rol de esta familia la manifiesta en un clima frío aburrido, tenso, en donde el medio se llena de secretos que no llegan a manifestar los integrantes, o los gritos y violencia; para que se llegue a una familia armónica debe haber interacción afectiva, importándoles a los padres las situaciones que tienen sus hijos en el ambiente del hogar: al reflejarse este tipo de familia conflictiva en la escuela, los niños no llegan a rendir en su aprendizaje y en su vida emocional.

Es importante tomar en cuenta la afectividad en el desarrollo humano que resulta sumamente estimulante para el aprendizaje en el niño, ya que si no es alentado adecuadamente puede llegar a retrasar o a inhibir considerablemente su desarrollo; y viceversa, si es estimulado correctamente favorecerá el desarrollo del alumno ya que es la base del ser humano pleno.

Diversos autores señalan la importancia del afecto:

"La afectividad y la inteligencia son fenómenos paralelos y entrelazados. Durante la infancia, la conjunción de los sujetos afectivos y cognitivos conforman al sujeto"(14).

"Afecto término muy amplio que implica emociones, sentimientos y humores, características generales temperamentales. Los afectos son más hondos y permanentes que los estados emocionales momentáneos" (15)

La afectividad determina ciertos tipos de aprendizaje, de conducta; llega a ser estimulante, cuando los afectos positivos y en particular los agradables favorecen el aprendizaje, y por lo contrario, los afectos negativos los (desagradables), generalmente inhibe aprendizaje.

Otros autores coinciden en señalar que existen tres niveles de afectividad: sentimientos, emociones y pasiones.

Los sentimientos es el primer grado en la escala afectiva, el sentimiento puede definirse simplemente como una reacción de tipo afectivo que puede ser agradable o desagradable.

Emoción "... es un fenómeno de orden afectivo o sentimental que se acompaña de una conmoción corporal y orgánica."(16)

Pasión es una emoción prolongada. Por lo tanto la pasión que es permanente, por lo menos por algún tiempo, no se da con la misma intensidad que la emoción.

La pasión tiene tres características:

- a) Es absorbente
- b) Con la pasión se sufre y se quiere a la vez (hay una lucha del yo contra el yo)
- c) La pasión idealiza su objeto , lo sobrevalora.

La afectividad "... es un elemento vital en las relaciones humanas, a tal grado que es el centro donde radica la capacidad de relación del ser humano."(17)

Es decir una afectividad más equilibrada tendrá, como uno de sus frutos, una mayor y mejor posibilidad de relación con los demás.

14).- Alonso Hidalgo, María Teresa. La afectividad en el niño de Trillas. México. 1985. pág. 31.

15).- Carrera Hidalgo, Ernesto. Psicología actual. pág. 169.

16).- Kawagede Quintana, Alejandra. Matrimonio y Familia. Edit Trillas. pág. 71.

17).- Ibid pág. 74

Evolución de los afectos infantiles

“Las primeras reacciones de tipo emocional son el miedo, la cólera y el afecto estas se observan desde los primeros días en el recién nacido” (18); el niño llega a expresar sus emociones con movimientos que se confunden con las expresiones instintivas.

Poco a poco esas manifestaciones de gritos, balbuceo, llanto y mímica se relacionan con la satisfacción o con el desagrado.

Si el niño llora, se piensa de inmediato que tiene hambre o sufre dolor, sin embargo el llanto varía de tono para expresar diversas emociones.

A continuación se muestra un resumen de la evolución de los afectos en la infancia, de acuerdo a Alejandra Kawagede:

| | |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| En el recién nacido | El agrado y el desagrado se expresa de una manera vaga. |
| A los dos o tres meses | aparecen las características del sueño, hambre o dolor |
| A los tres meses | aparece la alegría (grito, una sonrisa) |
| A los seis meses | aparece la risa causada por los juegos |
| A los ocho meses | se detecta la angustia, el temor y la cólera |
| De uno a dos años | la cólera y la agresividad llegan al máximo |
| De los dos a tres años | presentan 7 emociones: miedo, cólera, celos, alegría, afecto, enojo y júbilo. |
| De los tres a los seis años | comienza hacer preguntas con relación al sexo simplemente por curiosidad |
| De los seis años en adelante | adquiere independencia, asume responsabilidad de acuerdo a su edad |
| A los seis y siete años | aparece el pudor, por imitación |
| De los siete a los doce años | aparece el desarrollo del instinto social, busca organizar grupos y juegos |
| A los diez años | el niño es plenamente niño; el juego sigue siendo su Actividad favorita. |

18).- Ibid pág. 75

En el cuadro que anteriormente se presenta, se observan las características del afecto en el niño de acuerdo a su edad y que tan importante es para conocer su comportamiento en su entorno incluyendo a la familia.

La familia es el medio en donde el niño va adquirir y hacer suyas, conductas que observa, ya sea o no denominadas problemas, las cuales le da pauta para su desarrollo; es necesario que se den muestras de afecto, seguridad, amor, satisfacción de sus necesidades básicas dentro del núcleo familiar, para que logre seguridad en sí mismo y tenga un óptimo desarrollo.

Es importante considerar el contexto bajo el cual surge el infante; siendo rechazado, afecta tal situación su desarrollo, debido a que los padres que lo repudian, o que reprimen constantemente, descargan en él sus frustraciones o coraje, lo que origina que se comporte en forma inapropiada.

La familia debe impulsar a sus hijos a ser autónomos e independientes, motivándolos para que opinen y tomen sus propias decisiones, resuelvan problemas que lleguen a tener sirviendo la familia como apoyo para el niño.

Por ejemplo al enfrentarse el niño con un problema que no encuentre la manera de resolverlo y necesita ayuda, los padres deben estar pendientes para brindarles su apoyo y así el niño sentirá mayor seguridad y confianza en las actividades que emprenda.

Los padres deben educar con base en una autoestima que el niño requiere para sentirse seguro de sí mismo y sea un ser íntegro en su desarrollo. Es importante expresar el afecto al niño en forma directa para que pueda saber que se le quiere; la convivencia familiar debe promover relaciones y expresiones afectivas entre todos sus miembros. En ocasiones todos dan por hecho que como son parte de la familia, todos se quieren entre sí.

La expresión diaria de afecto a los niños es muy importante, por lo tanto, debe manifestarse de diferentes formas, como abrazarlos, besarlos, apoyar sus intereses, ofrecerles lo que les gusta, jugar con ellos, darles atención individualizada.

El afecto es importante porque tiene mucho que ver con la formación de autoestima de los niños. Como padres, debe enseñarseles que son importantes, que deben quererse y respetarse a sí mismos, procurar la salud y el bienestar. Esto es posible a través de:

- Estimular sus logros por pequeños que sean
- Poner atención a sus intereses y motivaciones
- Reconocer su creatividad y sus esfuerzos
- Orientarlos en sus logros
- Alentarlos para alcanzar sus propósitos
- Nunca insultar, ridiculizar, ni gritar a los hijos, pues esto puede generar en los niños sentimientos negativos muy severos hacia sus padres y bajar su autoestima.

El contacto afectivo familiar es lo que suele condicionar en lo más profundo la personalidad de cada individuo. De ahí las graves consecuencias que resultan para aquellos que se ven privados del afecto; para él la imagen del progenitor se ve disminuida, deficiente, desvalorizada o demasiado violenta; también puede ser dura y seca, o absorbente por parte de la madre.

Esto suele ocurrir cuando los padres han sufrido las consecuencias de un ambiente perturbado en sus familias y hacen que actúen de la misma manera con sus hijos.

Es importante para los padres saber y reconocer que el aprendizaje y la educación son un proceso cotidiano, continuo y complejo, por lo cual se deben considerar algunos aspectos para como enseñar al niño dentro de la familia.

¿Qué queremos enseñar y para qué?

Es importante que lo que se decida enseñar sea importante para su desarrollo y se defina con claridad.

¿Cómo los vamos a enseñar?

Debe pensarse en una forma sencilla para enseñarles lo que deben aprender. Podemos recurrir a juegos, ejemplos prácticos.

¿Qué pasos se deben seguir?

Debe dividirse todo lo que se quiere enseñar en pasos cortos y sencillos y así lograr lo que puedan hacer por sí mismos y sin ayuda.

¿Cómo se puede motivar ese aprendizaje?

Debe alimentarse y estimularse todo el proceso de aprendizaje, reconociendo los logros obtenidos mediante elogios y caricias.

¿Dónde y cuándo deben hacer lo que aprendieron?

Esto se logra cuando la familia practica y estimula las formas de comportamiento que serían el diálogo y la razón de sus hijos. Es conveniente que los padres establezcan buena comunicación cotidiana con sus hijos.

En el siguiente apartado se mencionan algunos puntos esenciales para lograr una buena comunicación de padres de familia e hijos:

- Elegir un buen momento para la comunicación
- Alentar a su hijo para que les comente asuntos que le interesen
- Enfocar toda su atención cuando dialoguen con su hijo
- Comunicar claramente a sus hijos lo que deben y no deben hacer.

Piaget "menciona que"... la afectividad y la inteligencia están íntimamente relacionadas de que no hay mecanismo cognitivo sin elemento afectivo y viceversa."(19)

La familia es el núcleo principal para poder ayudar al niño de manera armónica y además le da la oportunidad de practicar un aprendizaje para la vida en común, al tener en ella sus primeras experiencias.

Las funciones de la familia se apoyan sobre las bases de una autoridad, seguridad de amor recíproco entre los miembros que la integran, siendo estas las necesidades básicas del niño. La experiencia que el niño ha tenido en su hogar en cuanto a recibir y expresar afecto condiciona todo su desarrollo y adaptación social.

La familia "... es la encargada de propiciar el que el niño se desarrolle como miembro de una nación y de un grupo social." (20)

A la familia se le considera como una institución que tiene funciones propias en donde le enseña al niño valores y normas grupales de convivencia dentro de una sociedad.

Es importante mencionar que desde el nacimiento los niños son sensibles en el aspecto emocional, ya que es el único modo de comunicación con el mundo a través de los sentimientos.

Cuando un bebé no ha sido deseado por la madre y ésta lo rechaza, el bebé no estará satisfecho y será notoriamente infeliz, y por lo contrario, es hermoso ver como un bebé recién nacido se adapta al cuerpo de la madre, y esto hace que su felicidad se encuentre en un estado emocional determinante para el mundo que lo rodea; si este mundo lo rechaza y no le brinda amor, lo perjudicará en todos los aspectos de su desarrollo, por ejemplo, en su lenguaje, en su comportamiento y en su capacidad de relacionarse y de aprender.

La satisfacción de necesidades afectivas repercute en su desarrollo armónico e integral ya que todo ser humano requiere desde la lactancia hasta la senectud, de afecto, amor, atención, protección, comprensión, aceptación, respeto, reconocimiento y valoración.

El afecto da por consiguiente la seguridad, ya que el niño nace incapaz de valerse por sí mismo en el mundo amenazador; llega a la vida en el más absoluto desamparo, aquí el principal núcleo sería la familia para proporcionar el amor al niño que nace, recibiendo éste el estímulo que constituyen los padres.

Cuando no se llega a satisfacer las necesidades afectivas y sociales en el niño se crea un estado de tensión e inseguridad.

Algunos niños se encuentran desconfiados, tímidos, llegan aislarse, otros se observan agresivos y molestan a los demás.

Generalmente estas actitudes son el resultado de un sentimiento de frustración y de baja auto estima, al no sentirse atendidos o aceptados por los maestros y padres de familia.

La comunicación es otra de las necesidades que favorecen al niño en su vida afectiva ya que la comunicación es la principal forma de interacción que se vale de la palabra del movimiento facial y corporal, del dibujo y la escritura. La escuela y la familia envía mensajes a través de una mirada, una sonrisa, una caricia, por nuestras actitudes de aceptación o rechazo, son percibidas por los alumnos e hijos provocando una respuesta en quienes están cerca de nosotros.

Los niños y la familia tienen que aprender a expresar lo que piensan y lo que sienten con claridad, ya que si sienten algo y dicen lo contrario, la relación se dificulta y se complica porque la palabra oculta deteriora las relaciones y el sentimiento. Para lograr la transmisión de mensaje es necesario que el niño no tenga temor de expresarse, que no sea reprendido agredido, censurado o criticado, sino al contrario, que sienta que será escuchado y que su intervención será respetada independiente de que los demás estén de acuerdo o no.

Los niños aprenden de los adultos y suelen imitarlos. Si observan que mediante el diálogo y el acuerdo mutuo pueden solucionar las dificultades entonces será un recurso que empleará cuando tenga problemas.

La convivencia "... es fundamental para el desarrollo socio afectivo y dar primacía a la comunicación de niños y adultos para plantear problemas y buscar soluciones, lo cual favorece que aprendan a adaptarse, tener seguridad en sí mismos, participar en su propio desarrollo y establecer una interacción positiva con la comunidad" (21)

Entre la familia y el maestro debe haber una relación auténtica y cercana con el niño para que se sienta apoyado y motivado hacia la responsabilidad, cooperación autonomía y honestidad; estos valores se aprenden a partir del trabajo diario con los demás.

Para el niño el juego y el efecto sería una forma de comunicarse con sus padres porque de esa manera el niño se sentiría protegido y apoyado en su aprendizaje dentro de la escuela y en su entorno familiar

21).- Alonso Palacios, María Teresa. La Afectividad en el niño. Edit Trillas, México, 1985, pág 42.

El juego sería una de las principales motivaciones de interrelación con padres e hijos mostrando en todo momento una actitud abierta y predispuesta a la comunicación,

Su misión del padre de familia no es de dirigir el juego, sino la de compartir y eliminar las barreras que impidan su desarrollo creativo y emocional del niño dentro del aprendizaje.

La convivencia en la familia o en la comunidad. Esto quiere decir que todas las actividades como el cine, los clubes deportivos, las excursiones los eventos artísticos, las visitas influyen de manera decisiva para la creatividad. No todos los padres se dan cuenta de la importancia de su rol en las actividades recreativas de la familia, ya que forman parte de una interacción entre padres e hijos. Su labor de los padres es inculcar valores, que dan oportunidad de decidir que les gusta y qué no les gusta a los niños. Ayudarlos a hacer independientes, reconocer derechos y darles responsabilidades de acuerdo a su capacidad. Aceptar al niño tal como es, respetar sus sentimientos, dedicarle tiempo. Ya sea trabajando, jugando o paseando juntos, el tiempo dedicado por ambos a la convivencia es más valioso que todo el dinero del mundo empleado en juguetes.

203528

CAPITULO II

PRINCIPALES TEORIAS SOBRE EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA PARA EL DESARROLLO Y APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS

En este capítulo se describen las principales características del juego de acuerdo a los diferentes enfoques; dichas características están dirigidas a explicar el tipo de interés que tienen los niños durante su desarrollo, así como los principales cambios que muestran en diferentes esferas como: psicomotricidad, conocimientos intelectuales y afectividad.

2.1 DIVERSOS CONCEPTOS DE JUEGO

El juego "... es un tipo de actividad recreativa realizada por humanos y animales habitualmente sujeta a reglas. El juego ha sido principalmente estudiado por la psicología evolutiva debido a la importancia que tiene el desarrollo del niño." (22)

El juego facilita la inserción de los niños en el medio social, el cual a su vez condiciona y moldea las características de aquél, siendo este fundamental para el niño.

"El juego se dice que sirve de punto entre la experiencia concreta y el pensamiento abstracto de la acción a la representación."(23)

El ser humano va marcando su experiencia de acuerdo con el juego que va representando en la vida diaria, manifestándolo en su entorno con actividades que le son de su agrado y que lo llevan a socializarse con otros seres humanos.

"El juego es una actividad agradable en sí, también es un medio fundamental para impulsar el aprendizaje del niño su recién adquirida autonomía" (24)

El niño va adquiriendo el aprendizaje de acuerdo a su desarrollo ya que la experiencia le da un valor vivencial al juego para comprender que tan importante es para él esta actividad.

Otro autor define al juego desde el constructivismo "... como una actividad espontánea y creativa que se realiza por el mero hecho de resultar agradable"(25)

El niño tiende a realizar el juego como una actividad agradable en su entorno social teniendo contacto con otro compañero, manifestando el afecto que siente por él.

22).- Enciclopedia Pedagógica Adae Océano Centrum. Pág. 861.

23).- Ibid pág. 861.

24).- Nueva Pedagogía y psicología infantil. El lactante. Pág. 237.

25).- Ibid pág. 238

LEV VIGOTSKI (1896- 1934) fue un destacado representante de la psicología rusa. Del desarrollo del niño y de los acontecimientos históricos de su época, pone las relaciones del individuo con la sociedad dando a entender que el desarrollo del niño se le conoce donde se cría conociendo su experiencia personal para comprender el desarrollo cognitivo.

Teoría social del aprendizaje en el juego: Para VIGOTSKI "... el juego es una actividad social en el cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles que son complementarios del propio," (26); afirma que el niño se desarrolla a través del juego ya que éste es una actividad conductora la cual determina la evolución del niño no una acción predominante de la infancia sino un factor básico en el desarrollo.

El juego simbólico lo señala como objeto, por ejemplo, un bastón a otro elemento real, en donde ambos cobran un significado en el juego a través de la influencia de otros para este autor el juego no siempre es satisfactorio en el juego de reglas dando como consecuencia un estado de enojo para el niño no quedando muy contento cuando llega a perder, o ganar, según sea el caso en equipo o en parejas.

SIGMUND FREUD (1856 –1939), neurólogo y psiquiatra austriaco de padres judíos residió en Viena, estudió en la facultad de medicina y se especializó en neurología y fue el originario del psicoanálisis en su teoría

Teoría psicoanalítica del juego: para FREUD "... el juego esta relacionado con la expresión de las pulsiones, y en particular con la pulsión del placer, en donde el niño realizaría a través del juego sus pulsiones inconcientes". (27)

Es decir los deseos insatisfechos en la realidad el juego lo relaciona con actividades fantásticas como una expresión de otros procesos que se tienen más directos.

WALLON por su parte, plantea una visión del desarrollo cognitivo y emocional del niño.

Para Wallon "... el juego es la consecuencia del contraste entre una actividad liberada y las actividades en las que normalmente se integra. El juego evoluciona en medio de oposiciones y se realiza superándolas."(28)

El niño repite en sus juegos las impresiones que acaba de vivir, las reproduce y las imita; para los niños más pequeños la imitación es la regla del juego ya que la imitación es lo único accesible para ellos.

26).-Ibid pág. 287.

27).-Ibid pág. 286.

28).-Zapata, Oscar. "El juego y el aprendizaje escolar desde la perspectiva psicogenética." Edit. Pax. México. pág.18.

Wallon realizó la siguiente clasificación de juegos correlacionándolos con las etapas evolutivas:

“Los juegos funcionales:

Son aquellos en donde el niño expresa movimientos elementales y simples como moverse y ejercitar, gestos, el auto conocimiento corporal moviendo los dedos, tocarse el pie alcanzar un objeto. Los juegos funcionales permiten al niño a experimentar su propio cuerpo.

Los juegos de ficción:

Son los que se presentan en la segunda etapa desarrollando el juego, jugar a la familia y la comida, jugar a las muñecas, montar un palo de escoba.

Los juegos de adquisición:

Son los que les permiten percibir y comprender a los seres humanos por medio de los sentidos y la razón.

Los juegos de fabricación:

En donde el niño opera con los objetos y los va a combinar, en la realización de objetos y transformarlos para construir nuevos juguetes.”(29)

El juego también se considera como uno de los recursos más eficaces con que cuenta la educación sobre todo en aquellas cuestiones que reclaman en constante repetición dentro del proceso de aprendizaje.

Los juegos que gustan más a los niños son los que están en relación directa con sus intereses, los cuales cambian de acuerdo a la madurez estos por ejemplo: los de reglas que son los que se llegan a practicar en escuela primaria.

Tanto el juego como el juguete requieren de la selección apropiada por adultos de acuerdo a las actividades e intereses de los niños en cada una de las etapas evolutivas de desarrollo, que propicien el interés del niño.

2.2 CARACTERÍSTICAS Y TIPOS DEL JUEGO

Entre las características del juego que señala Piaget, se encuentra que “... es una actividad en donde no se trata de conseguir objetivos ajenos a la actividad sino que la propia actividad resulte placentera.”(30)

29.-Ibid.pág 20.

30.-Delval, Juan “El juego” en el desarrollo humano. Siglo XXI. Pág.286.

“Es espontáneo en posición al trabajo a la realidad y a la adaptación del niño, ya que el juego es una actividad que proporciona placer en vez de utilidad que es una actividad que se realiza por el placer que produce”(31)

Piaget señala que la organización en el juego, sería la carencia de la estructura organizada que tiene el pensamiento, es decir, que de acuerdo con el desarrollo del niño y la etapa en que se encuentra llega a interesarse por diferentes tipos de juego, en función de los intereses que se le presenten en su entorno.

El juego es una liberación de conflictos, ya que el juego libera los conflictos o los resuelve; también es un medio motivante en la simbología añadiendo una actividad como placer, puede ser una oportunidad para ensayar combinaciones de conducta de la personalidad del niño .

Algunas de las características del juego:

- Incrementa la capacidad de lenguaje y comunicación
- Permite un acercamiento a la manipulación de objetos
- Es placentero , espontáneo, terapeuta
- Mejora la inteligencia
- Promueve la actividad
- Enseña una cultura
- El juego es creatividad
- Estimula el cuerpo por medio de la afectividad
- El desarrollo de sus sensaciones
- Desarrolla la imaginación
- Manejo de emociones
- Autoestima
- Integración social
- Desarrolla la psicomotricidad
- Seguridad, emociones y control

2.3 DIVERSOS ENFOQUES TEORICOS SOBRE EL JUEGO

Piaget Jean (1896-1980) psicólogo y epistemólogo suizo. Desde muy joven se interesó por la zoología y se doctoró en la Universidad de Neuchatel su ciudad natal, con una tesis sobre la variedad de los moluscos al tiempo que se ocupaba de problemas filosóficos.

El principal interés de Piaget fue el intento de construir una teoría del conocimiento científico o epistemología, basada en la ciencia y que tomara como modelo principal la biología.

Para Piaget en sus estudios acerca de la actividad lúdica el deporte se clasifica entre el juego de reglas, única modalidad practicada por todas las edades, que los niños de la escuela los desarrollan.

Las teorías sobre el juego de Piaget y sus relaciones con las distintas etapas de desarrollo cognitivo dentro del juego:

JUEGOS DE EJERCICIO

Periodo sensorio motor
2 meses hasta el año
y medio.

Consiste en repetir actividades de tipo motor que inicialmente tenían un fin adaptativo, pero que pasan a realizarse por el puro placer del ejercicio funcional y sirve para consolidar lo adquirido. Muchas actividades sensoriomotrices se convierten así en juego. El simbolismo está todavía ausente. Es un juego de carácter individual, aunque a veces los niños juegan con los adultos, como las palmas y *aserrín y aserrán*.

JUEGOS SIMBOLICO
Dominante entre los dos
a tres años y los seis a
siete años

Se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con las necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad los trozos de papel que se convierten en billetes para jugar a las "tiendas", la caja de cartón en un camión, el palito en una jeringuilla que utiliza el médico. Muchos juguetes son el apoyo para la realización de este tipo de juegos. El niño ejercita los papeles sociales de las actividades que le rodean: el maestro, el médico tendero, conductor y eso le ayuda a dominarlas. La realidad a la que está continuamente sometido en el juego y a sus necesidades.

JUEGOS DE REGLAS

De los seis años a la adolescencia

De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar. Esto hace necesario la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego, y la competencia se realiza generalmente con equipos.

Esto obliga a situarse en un punto de vista del otro para tratar de anticiparse y no dejar que y obliga una mejor adaptación y coordinación del desarrollo social y para la superación del egocentrismo.

El juego de ejercicio es el primero en aparecer, por lo que se considera su práctica de los cero a los dos años, edad en la que pierde predominio, el ejercicio motor al presentarse el símbolo, al presentarse el símbolo, aunque ello no quiera decir que posteriormente no se exprese, ya que aparece durante toda su vida. Este juego tiene mucho que ver con el ejercicio motor y cumple un papel en el desarrollo de las capacidades motrices del niño.

Los movimientos voluntarios coordinados en dirección a objetos o personas del séptimo al octavo mes. Es el momento en que controla su cuerpo y ejerce dirección sobre él.

Los primeros días de vida se lleva las cosas a la boca, debido a que se encuentran en una etapa de exploración y conocimiento del mundo. En esta etapa, el juego favorece el conocimiento de su cuerpo, su fortalecimiento y la idea de sus capacidades.

De ahí que los juguetes deben ayudar al niño a adquirir un mejor control de su conducta motora, ocular y auditiva.

El valor del juego de ejercicio llega a favorecer como cimiento para el ingreso al juego simbólico de la misma manera que éste contribuirá a las estructuras de la comprensión de las reglas y a la colaboración de equipo.

El juego simbólico en esta etapa el juego simbólico es una expresión egocéntrica, en la que se establecen las bases para la adquisición del lenguaje. Tomando cuenta que las palabras es la herramienta de que se vale el niño para expresar sus sentimientos, es importante incentivar el juego con títeres, teléfono de juguete, muñecas o monos de peluche, para que así el niño practique y amplie su capacidad verbal.

Este tipo de juego se presenta de los tres a los cuatro años y constituyen la condición para el juego simbólico en la que se observa la apropiación de la realidad de una manera más clara. No sólo son los objetos para representar, sino también la gente o los animales, de tal suerte que un perro pueda ocupar el lugar de un amigo, hermano padre. A través de este sustituto simbólico, el niño puede disminuir las tensiones, que de otra manera no podría hacer ya que le es imposible reprender a una persona mayor.

No es desconocido cuando una niña regaña a su muñeca de igual manera que sus padres lo hicieran con ella.

El juego de Reglas en esta etapa se sitúa entre los 11 y 12 años. Se caracteriza por la disminución del símbolo en provecho de los juegos de reglas o de las construcciones simbólicas.

Para llegar a este nivel, el niño debió haber evolucionado en su pensamiento en dirección a las operaciones lógico abstractas.

El niño se inclina por los juegos más elaborados, como los juegos de estrategias, que permiten la exposición y el enfrentamiento de sus capacidades, por citar algunos, mencionaremos el ajedrez, turista, maratón mente maestra, etc.

En estos juegos las instrucciones para el inicio, el desarrollo y la conclusión, lo que refleja el poder de asimilación y adaptación alcanzado en los participantes en relación de las normas establecidas. Estos juegos son más formales y constituyen acontecimientos ligados, a las reglas.

En este nivel el niño tiene más conciencia de las aplicaciones del juego, el cual provee de constantes emociones que lo impulsan; esta carga emotiva es una fuente de estímulos placenteros que dinamizan a la actividad.

Jerome Bruner. Nació en Estados Unidos en 1915; trabajó en la Universidad de Oxford Inglaterra se le conoce como uno de los iniciadores en el enfoque cognoscitivo lúdico del niño ya que su interés lo llevó a realizar estudios del juego, pensamiento y lenguaje.

Para Bruner el juego "...está ligado directamente a la inmadurez con la que nacen los seres humanos ya que el juego se puede realizar sin llegar al objetivo sin que esto produzca una frustración"(33)

El juego puede realizar cualquier cosa sin preocuparse por alcanzar el objetivo deseado y sin que esto produzca una frustración, cuando el juego llega a ser motivado es más fácil llegar al objetivo que el niño logra y le resulta placentera.

Considera el juego como una actividad que no tiene consecuencia frustrantes para el niño aunque se trate de una actividad lúdica; se caracteriza por una pérdida de vínculos entre los medios y los fines.

El niño desarrolla el juego por medio de la práctica cotidiana manteniendo la socialización del grupo, teniendo una interacción del pensamiento y la imaginación requiriendo siempre del diálogo con un interlocutor.

33).- Ibid pág. 289.

K. GROOS, realizó una investigación sobre el juego de los animales y finalmente estudió el juego infantil, a partir de este análisis llegó a la clasificación del juego, de la siguiente manera.

“Juegos de experimentación:

JUEGOS GENERALES: que corresponden a los juegos sensoriales, como por ejemplo: auditivos, visuales, táctiles, silbidos etc.

Juegos motores: carreras, saltos, canicas.

Juegos intelectuales: imaginación, resolución de problemas, curiosidad.

Juegos afectivos: ejercitación de la voluntad.

JUEGOS ESPACIALES: Comprenden a los juegos de persecución, de lucha, de caza, de imitación de actividades”.(34)

Otra autora que trabajó el juego infantil es MARIA MONTESSORI nació el 31 de agosto de 1870 en Italia y murió el 6 de mayo de 1952; fue la primera mujer que se graduó en medicina y pediatría y posteriormente se dedicó a la pedagogía siendo una de sus motivaciones preocuparse por estimular “... el desarrollo integral de la personalidad del niño de forma que le permite llegar a los adultos como una persona creadora, madura y feliz.”(35)

El niño se desarrolla en su ambiente desarrollando sus capacidades recreativas del mundo exterior a través del movimiento y la acción; es por eso que el niño en la escuela se le debe brindar un ambiente apropiado, en donde pueda actuar libremente encontrando en los materiales y en los juguetes didácticos, que respondan a las necesidades de moverse y realizar ejercicios; esto le sirve para la construcción de la inteligencia.

Montessori puntualiza “...existe un tránsito gradual que vá del juego infantil al trabajo y cuando este se cumple dentro de los patrones del desarrollo infantil tomando en cuenta los intereses y valores del juego”(36)

Los movimientos que conquista el niño no se forman por casualidad, sino que están determinados en el sentido que son adquiridos en un determinado periodo de desarrollo ya que empieza a moverse captando su ambiente ya que cuando empieza a moverse es un ser consciente y creativo; es por ello que el juego debe ser libre, utilizando el barro, la arena, el agua, las cuentas, el papel blanco o cualquier otro tipo de materiales para la inventiva del niño.

34).- Ibid pág. 15

35).-Ibid pág. 28

36).- Ibid pág. 30

Otra experiencia más es la de OVIDIO DECROLY: nació en Bélgica en la ciudad de Renaix 1871 estudió y se desarrolló en la medicina y psicología.(en 1932)

Con base en sus estudios de las leyes de desarrollo infantil trabajó para adecuar la enseñanza integral del niño, ya que el pensamiento es sincrético y no analítico.

Realiza el método para la enseñanza de la lecto-escritura, en donde el niño inicia el aprendizaje con la frase entera, y luego continúa con la sílaba y finaliza con la letra.

También le da un alto valor educativo y motivacional al juego; considera al juego como una tendencia en el progreso de la escuela.

Para Decroly el juego tiene un alto valor educativo y motivacional, es por eso que su método cuenta con juegos educativos. "...El niño juega constantemente hasta cuando tiene sueño, al comer, al pasear o cualquier actividad que realice en su vida cotidiana." (37).

Decroly adopta la siguiente clasificación de juegos tanto para niños regulares y los irregulares

A) Juegos que se refieren al desarrollo de las percepciones sensoriales y de aptitud motriz.

Comprende :

a) Los juegos visuales, clasificados bajo los títulos:

1.- Juegos de colores, 2.- juegos de formas y de colores, distinción de formas y colores combinados, 3.- distinción de formas y direcciones.

b) juegos visuales motores

A)juegos motores y auditivos motores

B) Juegos de iniciación aritmética

C) Juegos que se refieren a la noción del tiempo

D) Juegos de iniciación a la lectura

E) Juegos de gramática y de comprensión del lenguaje

Otro de los pedagogos que menciona la importancia del juego es CELESTIN FREINET (nació en 1896 y murió en 1966); fue un gran pedagogo, filósofo, poeta, fue el principal impulsor del movimiento de renovación pedagógica; fue un hombre íntegro. En el año 1920 se inició como profesor en escuela popular de los Alpes marítimos franceses; se desarrolló en un contexto histórico importante; fue un gran maestro en la Primera Guerra Mundial, en donde quedó gravemente herido, dejándolo invalido, pero nunca se dió por vencido y siguió con su proyecto de ser un excelente pedagogo.

FREINET fue uno de los pedagogos que impulsó el movimiento de renovación pedagógica en las escuelas, dándole importancia al juego como una actividad de dinamismo y creatividad; el trabajo puede incorporar la alegría vital que contiene el juego en la medida que se le ofrezcan a los niños actividades que les interesen y desarrollen. Freinet entiende que "... lo esencial de la actividad del juego en el niño, es su dinamismo y creatividad." (38) incorporando actividades de juego que contengan la alegría vital y a la vez sean utilizados en el trabajo escolar y desarrollen el juego dentro de la escuela y la familia; asimismo, realizó una clasificación de juegos educativos donde el niño va a tener una creatividad más amplia para emplearlos en su vida cotidiana.

1.- La carrera, el salto con sus variantes, las luchas en todas sus formas, los diversos usos de la piedra y la cachiporra, que han dado, según los países: El juego de tejos, el juego de bolas con su reducción, el de canicas, los diversos juegos de bolas y pelotas los juegos de croquet y otros, que se practican con ayuda de palos y bastones.

a) La abundante serie de juegos de escondite o de atrapar, que son quizá los más esenciales en la actividad espontánea de los niños.

Juego de escondite sencillo: aquél que es atrapado queda fuera del juego.

Juego de atrapar en el cual se *mata al atrapado*.

Juego de atrapar en el cual se ata al atrapado.

Juego de atrapar, en el cual se encierra al atrapado.

b) Juegos en donde intervienen los prisioneros y la liberación, y las variantes que serían el perseguidor toca al perseguido: éste queda sencillamente fuera del juego o se une a los prisioneros.

c) Juegos de atrapar por la noche.

d) Saltar la cuerda y los similares.

2.4 TEORIAS CLASICAS DEL JUEGO

TEORIA COGNITIVA DE PIAGET Y VIGOTSKY

Las teorías del desarrollo cognitivo de Piaget y de Vygotsky sentaron las bases psicológicas de los enfoques constructivistas en el proceso de enseñanza aprendizaje. Según los constructivistas, el niño debe formarse su propio conocimiento del mundo donde vive.

Estas teorías se centran en los cambios del pensamiento del niño. Piaget sostiene que el desarrollo cognitivo consistía en grandes transformaciones de la forma en que se organiza el conocimiento. Vygotsky creía que representaba los cambios de las herramientas culturales con los que el niño interpreta el mundo.

Piaget dio dos principales fundamentos que rigen el desarrollo intelectual del niño que son: la organización y la adaptación. Conforme va madurando el niño, sus esquemas de conocimiento. La adaptación se da a través de la asimilación y de la acomodación. En el primer proceso moldea la información para que encaje en sus estructuras actuales del conocimiento.

En el segundo proceso, modifica sus esquemas para restaurar un estado de equilibrio. La asimilación y la acomodación explican los cambios de la cognición en torno a las edades.

Piaget hace mención de las etapas de desarrollo del niño según su edad. Los primeros años de la niñez se caracterizan por dos etapas.

Etapa sensorio motor del nacimiento a los 2 años, en esta etapa el niño aprende los esquemas de la conducta propositiva y de la permanencia de objetos.

Etapa preoperacional de los 2 a los 7 años. Empieza a emplear palabras, números gestos e imágenes para representar objetos de su entorno, también empieza a formular teorías intuitivas para explicar los fenómenos del ambiente, que pueden ejercer una larga influencia en el aprendizaje. Las principales limitaciones de esta etapa son el egocentrismo, la centralización y la rigidez del pensamiento.

Los años de primaria y secundaria se caracterizan por dos etapas.

Etapa de las operaciones concretas que son de los 7 a 11 años, en donde el niño empieza a utilizar las operaciones mentales para reflexionar sobre los fenómenos y objetos de su entorno. En este periodo aparecen las operaciones mentales, clasificación, seriación y conservación. Sólo se aplican a los estímulos concretos que están presentes en el ambiente.

Etapa de las operaciones formales de los 10 a la adultez, donde el niño, ya su pensamiento es más abstracto, en eventos y conceptos. Adquieren la capacidad de usar la lógica proporcional, la inducción, la deducción y el razonamiento combinatorio. En este periodo podemos reflexionar sobre nuestros propios procesos del pensamiento.

La teoría de Vigotsky concede más importancia a las interacciones sociales. El conocimiento no se construye de modo individual, sino que se construye entre dos personas. El recuerdo, la solución de problemas, la planeación y el pensamiento abstracto tienen todos un origen social.

Porque la sociedad moldea la mente del niño transmitiéndole las herramientas idóneas para que funcione en ella .

La historia de la cultura y las experiencias infantiles son importantes para comprender el desarrollo cognitivo.

Así como también el lenguaje es otra de las herramientas que más influye. Identificó tres etapas para su utilización:

En la primera, el niño la usa principalmente en la comunicación (habla social).

En la segunda, comienza a emplear el habla egocéntrica o privada para regular su pensamiento. A esta categoría pertenece hablar en voz alta o susurrar mientras efectúa una tarea.

En la tercera etapa, el niño usa el habla interna (pensamiento verbal) para dirigir su pensamiento y sus acciones.

Es importante la interacción con los adultos y con los compañeros, le sirven para lograr el funcionamiento mental del niño.

TEORIA PSICOANALITICA DE ERIKSON

H. E. ERIKSON Nació en Dinamarca en 1902, pero su formación y estancia fue en Viena, se fue a trabajar a Bostón Estados Unidos, fue amigo de la familia de Sigmund Freud, entre las obras más conocidas son: Infancia y Sociedad 1950 y Juventud y Crisis en 1968.

Erikson considera que la educación infantil debe estar basada en un ambiente de confianza y buen trato, de seguridad y buenas relaciones afectuosas con los adultos Para conservar el sentido de confianza para su desarrollo personal.

Su teoría se centra en los cambios evolutivos del yo y en la personalidad , el desarrollo de niño es un proceso de toda la vida y las ha clasificado de la siguiente manera .

Su teoría "psicosocial del desarrollo considera que la personalidad es el resultado del conflicto entre los instintos y las demandas culturales"(39) .

El valor de la cultura y la circunstancia histórica como factores que influyen en el comportamiento del individuo, tienen vital importancia. En este sentido se hace prescindible que para evaluar el juego , el observador debe tener una idea de aquello a que suelen jugar los niños en una edad y en una cultura determinada. Solo en esa forma puede decidir si el significado único trasciende o no al significado común.

39).- Meece Judith. Desarrollo del niño y del adolescente .Compendio para Educadores. Edit SEP. México. pág. 20

| EDAD | |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Infancia | Confianza frente a desconfianza Autonomía frente a vergüenza Iniciativa frente a culpa |
| Del nacimiento a 2 ½ años | |
| Niñez temprana | |
| De 2 ½ a 6 años | |
| Niñez intermedia | Laboriosidad frente a inferioridad |
| De 6 a 10 años | |
| Adolescencia | Identidad frente a confusión Identidad frente a aislamiento |
| De 12 a 19 años | |

Para él el juego es muy importante porque refleja la vida que el niño lleva en su mundo interior, lo que el niño vive en su infancia se refleja en el futuro en su auto estima y el niño se enfrentará constantemente a nuevos problemas, que deberá superar de acuerdo a su madurez

Mientras que los niños del campo juegan a las rondas o bien con actividades relacionadas a sus vivencias, los niños de las sociedades opulentas interactúan con los videojuegos sofisticados en donde la competencia y el individuo son exaltados.

TEORIA SOCIOLOGICA DE AGNES HELLER.

El enfoque de esta autora explica la relación sociológica del juego en el niño es cuando al jugar manifiesta diferentes estados de ánimo sin prejuicios del otro.

Para Heller el juego lo considera celoso, envidioso, indiferente, apasionado bondadoso, etc. El niño puede jugar con o sin inventiva, lógico e ilógico puede tomar en serio o no la derrota puede transferirlo o no a la vida real.

Los juegos se distinguen por la capacidad de movimiento éstos desarrollan ante todo la destreza y la agilidad que se llegan a manifestarse uno de los juegos que se realizan son la gallina ciega, las adivinanzas, la lógica, y la asociación.

Las perspectivas que manifiesta la autora sobre el juego son:

- juego de fantasía
- juego mimético
- juegos regulados

Los juegos de fantasía son aquellos donde el niño sustituye la realidad por un mundo inventado; creando una imaginación que lo lleva a la fantasía, por ejemplo cuando la niña vista a su muñeca y la cuida se considera una mamá.

Los juegos miméticos, en este tipo de juegos los niños asumen un papel, de un conductor, un maestro, un niño, etc.

Este tipo de juego es considerado un arte ya que se llega a manifestar en la vida cotidiana del niño.

El juego regulado está considerado como el juego de reglas ya que su función es establecer ciertas características que el niño debe respetar para los fines del cual él quiera llegar; creando su propia naturaleza, de competición y del contenido del juego.

2.5 QUE ES EL JUEGO INFANTIL

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del niño, está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad de la motricidad y de la socialización del niño.

El juego es la vida misma de él. Por medio del juego. Aparte del conocimiento y habilidad que adquiere al jugar, se llega a ejercitar con el uso del material de juego y en su propia actividad.

El juego ofrece a los niños la oportunidad, de desplegar su iniciativa, de ser independiente no se debe subestimar el valor que éstas y otras experiencias lúdicas tienen para la formación de la personalidad, ya que los niños aprenden en este sentido, por medio del juego transfiriéndola a la vida cotidiana.

Exponiéndose de acuerdo con la naturaleza, sistemática que está regido por reglas que es aun tiempo, producto y huella de la herencia biológica del hombre y su capacidad creadora de la cultura.

El juego en ocasiones llega a ser delicado y encantador, como alborotador y turbulento e ingenioso y tonto, el juego se llega a producir dramáticamente en el conocimiento con sus áreas de desarrollo del niño.

2.6 LA FORMACIÓN SIMBOLO EN EL NIÑO.

El niño tiene la formación del símbolo por la asimilación y la acomodación que son dos conductas que va adquiriendo en su desarrollo.

La representación cognitiva se presenta con la asimilación que está en equilibrio constante con la acomodación, en el símbolo lúdico, la asimilación prevalece en las relaciones del sujeto con el significado y hasta la construcción del significante mismo.

El simbolismo como concepto preexiste, en efecto; en un sentido, a la propia asimilación sensoriomotora. Cuando el niño ha aprendido a balancear un objeto, el niño de pecho al terminar de chupar el pecho, pero él desea continuar mamando, al encontrar una compensación chupando su pulgar dedo, como una representación simbólica.

La aparición del simbolismo en el juego constituye en la aparición sensoriomotor, como sucede en la ficción imaginaria en un momento dado.

2.7 LAS RELACIONES QUE SE DAN EN EL JUEGO ENTRE EL ADULTO Y EL NIÑO.

El niño necesita libertad para jugar. Pero eso no significa que el adulto deberá desentenderse de él mientras juega, aunque la orientación sea muchas veces

indirecta. Una ayuda indirecta sería tomar todas las providencias, para que el niño disponga de tiempo que necesita para jugar y espacio para hacerlo, otra sería el hecho de poner a su disposición un área de aprendizaje que estimule al niño a realizar actividades lúdicas y le ofrezca aquello con lo cual pueda y quiera jugar.

La libertad que dejamos al niño para crear y recrear su juego según su necesidad del momento, y la limitación que imponemos a ese juego mediante la tradición de normas fijas.

Al ayudar a los niños para que se encuentren, el equilibrio justo entre libertad y control en el juego, he aquí la misión del adulto como guía u orientador. Dándole indicaciones, por bien intencionadas que éstas sean, inhiben la manifestación de su creatividad. Además, los niños que no pueden llevar a cabo sus propias ideas muchas veces se vuelven obstinados. Pero si les negamos la ayuda por crear, equivocadamente que sólo la espontaneidad ha de ser la fuente de las actividades lúdicas, carecerán de estímulos para jugar y desconocerán muchos juegos y la manera de comportarse en ellos.

La guía del adulto consistirá en crear oportunidades, ofreciendo tiempo necesario para jugar, libertad de movimiento en el espacio, juguetes y compañeros. Como también establecer el equilibrio entre libertad y limitación en el juego, y brindar al niño diversas sugerencias.

El juego es uno de los caminos por el cual los niños se incorporan a la sociedad a la cual pertenecen.

2.8 CUALES SON LOS VALORES Y PROPOSITOS DEL JUEGO

Los valores y propósitos del juego están muy ligados entre sí, el valor es el que el niño le da al juego y los propósitos son la finalidad de la cual quiere llegar el niño.

Entre los propósitos del juego mencionaré algunos

-El juego promueve el desarrollo físico que les permite control corporal por ejemplo , correr, trepar , arrojar y atrapar .

-Proporciona sensación de poder , cuando el niño tiene éxito en el juego su confianza y su sensación de poder se fortalece .

-Estimula la resolución de problemas por medio del juego , el niño aprende analizar o a formular juicios a discriminar y resolver problemas .

-El juego fortalece el desarrollo emocional , esto permite al niño ventilar sus frustraciones y de esta manera reducir experiencias desagradables .

-El juego ofrece una oportunidad de adquirir conceptos , para el niño tomar contacto con hechos y adquirir conceptos , el niño llega a experimentar por cuanta propia diversos aprendizajes por ejemplo: el niño al cabo de un tiempo de observar una experiencia comprende y retiene los conceptos.

-Brinda un medio para desempeñar roles y estimula la auto expresión, aquí el niño puede interpretar cualquier personaje sea de adulto o de animal o cosa, la fantasía es una necesidad vital, ejemplo cuando los niños asumen el papel de la maestra, de la mamá del papá y del perro, etc.

2.9 DIFERENCIA ENTRE EL JUEGO Y EL JUGUETE

La diferencia que existe entre el juego y el juguetes es que cada uno cumple una tarea en el desarrollo del niño.

Siendo que el juego está más en el sujeto que en el objeto; es más una actitud que una cosa.

Se juega siempre "a algo", pero no necesariamente siempre se juega "con algo", y menos aun "con un juguete".

El educador debe hacer que el niño elabore sus propios juguetes, ya que el juguete es un mero instrumento; de que siendo la relación entre el juego y el juguete

Al niño se le debe dar, la plena libertad de reinterpretarlo, remodelarlo, desarmarlo, desmenuarlo, reinventarlo y también de prescindir de él.

Se considera que el juguete entre más sencillo es, le deja al niño a crear su imaginación con relación al juego.

El juguete físicamente descrito, se caracteriza por estar representado en dimensiones accesibles para el encuentro y la manipulación infantil, de lo que se derivan intercambios imaginarios, psicomotores y afectivos en el niño; estos últimos contribuyentes a una condición de seguridad y control emocional que sólo la madre puede proporcionar por medio de la atención a las necesidades experimentadas en las primeras etapas del desarrollo.

Es posible que el lugar que ocupan los juguetes en la vida de los niños se deba en buena parte a que estos estímulos están asociados a momentos placenteros y gratificantes. "De esta forma, la alegría del juego es, a menudo, la del éxito; aunque este sentido sea muy fugaz, tendrá para el futuro del niño un gran significado," en el terreno de la confianza y el crecimiento individual.

Los juguetes cumplen diversas funciones, una de ellas es la de estímulos evocadores, con clases de respuestas específicas.

Por ejemplo, el niño que juega con cubos, habitualmente levanta estructuras; las muñecas permite que la niña simule el cuidado de los pequeños, mientras que los héroes y pistolas galácticas favorecen las aventuras espaciales, una patrulla. A los policías y ladrones etc.

2.10 SUGERENCIAS DIDACTICAS

Es importante organizar algunas actividades para la enseñanza de los juegos, para la formación de los infantes, se tomaron en cuenta algunas de ellas:

El grupo de niños con quien se va a trabajar.

Los materiales disponibles.

Duración de las clases.

-Preparar las clases tomando en cuenta lo siguiente :

La selección de los juegos activos haciendo participe al grupo en general.

La enseñanza debe adecuarse al ritmo natural de aprendizaje del grupo dando la posibilidad de que el niño disfrute del juego.

Programar en que momento se va a desarrollar el juego.

Se deben tomar los siguientes puntos para la realización del juego.

-Todo juego tiene un inicio y explicación, luego un desarrollo que va generando una euforia e interés por parte de los niños.

-Aprovechar la organización, y la distribución del grupo y el uso de materiales.

-El maestro debe ubicarse dentro del espacio de trabajo de modo que abarque a todos los niños con la vista.

-Estimular a los niños con el juego.

-Aclarar antes de comenzar el juego cuáles serán las normas o reglas a seguir.

-Al final de la clase es conveniente introducir juegos calmantes que predispongan a los alumnos para las tareas que realizan después en el aula .

A continuación se presentan diferentes tipos de juegos como actividades didácticas para los niños.

| JUEGOS Y BENEFICIOS | ORGANIZACIÓN | DESARROLLO | REGLAS |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>“APLAUSOS” Afirma la Ubicación espacio –tiempo Estimula , Coordinación</p> | <p>Se coloca el grupo en fila y al frente el que dará las indicaciones para aplaudir y dejar de aplaudir . Pueden formarse varios equipos, para que todos vean al que corresponda estar al frente de su fila, que dará las indicaciones.</p> | <p>El del frente dará las informaciones generales: que cuando levante las manos con las palmas hacia arriba , todos deben aplaudir y cuando las voltee con las palmas hacia abajo dejarían de aplaudir ,variando la-duración de los aplausos y de los silencios.</p> | <p>Todos los alumnos deben estar pendientes de las manos del que dirige. Serán eliminados los que no coordinen el movimiento con el tiempo indicado. El equipo que tenga el menor número de eliminados, gana.</p> |
| <p>“LOS AROS” Afirma la ubicación espacio -tiempo. Propicia la Ubicación y orientación en el espacio el tiempo. Estimula : Agilidad, equilibrio, flexibilidad, y velocidad.</p> | <p>Se colocan aros en el piso en una fila , o en una fila o en su defecto se trazan círculos .Tanto aros o círculos como alumnos participen. Si son más de 15 niños forman dos equipos. Los círculos se eliminan con un tache o se borran.</p> | <p>A 15 metros de distancia de los aros, se colocan los alumnos en fila .A una señal , salen corriendo hasta los aros y se para cada uno dentro de un aro. A la señal regresan al punto de partida. Se retiran aros y se da la señal de arranque. El que no logre pararse dentro de un aro sale. Se vuelve a retirar aros , hasta que queden solamente tres.</p> | <p>Los alumnos no deberán empujar a sus compañeros, para ganar el aro. No deberán patear los aros. El regreso al punto de partida es, desde dentro del aro, cuando se de la señal.</p> |
| <p>“BAILE DEL CONEJO” Afirma: Imagen corporal; Coordinación de ejes corporales. Ubicación espacio y tiempo. Estimula coordinación y equilibrio.</p> | <p>Se forman equipos de seis integrantes , tomados de la cintura o de los hombros en hilera. El del frente de cada hilera irá indicando la pierna que deberá elevar y las veces que deberá hacerlo.</p> | <p>Salen los equipos y el del frente dice: salto y elevar pierna derecha dos veces: Salto, salto, salto, con ambas piernas : Salto y elevar pierna izquierda dos veces; salto al frente, salto hacia atrás y tres saltos seguidos con ambas manos.</p> | <p>El que va dando las indicaciones deberá mencionar el lado de la pierna que esta elevando, así como la dirección en que salta, por ejemplo derecha , derecha tres saltos con las dos izquierdas , izquierda un salto con las dos hacia delante , a tras , uno dos , tres. No deben soltarse de la cintura o de los hombros</p> |

| JUEGOS Y BENEFICIOS | ORGANIZACIÓN | DESARROLLO | REGLAS |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>“A QUE TE ROBO UN ALMA”</p> <p>Afirma la ubicación espacio tiempo</p> <p>Estimula la agilidad y fuerza.</p> | <p>Cada equipo formado en hileras tomados de la cintura .</p> <p>Frente a cada hilera uno el que roba el alma.</p> | <p>Las hileras deben moverse para un lado y otro.</p> <p>El que se encuentra enfrente tratará de sacar uno de la hilera .</p> | <p>No deben soltarse de la cintura .</p> <p>El que sea sacado se formará atrás del que esta robando almas.</p> |
| <p>“CARROS LOCOS”</p> <p>A firma:</p> <p>Ubicación y orientación en el espacio. Y el tiempo.</p> <p>Estimula : Coordinación resistencia y velocidad .</p> | <p>Se determina un área o espacio de juego y se dispersan a todos los alumnos por el área en pequeños grupos.</p> <p>Se escogen a 5 alumnos para que sean los carros.</p> <p>A la voz de aumentar los carros , los niños carros jalan a un compañero que se colocará detrás de él tomándolo de la cintura con ambas manos.</p> | <p>Una vez comprendida las indicaciones , a la señal, salen los carros con paso ligero por donde ellos quieran; a la voz de aumentar los carros jalará a un compañero y continuará caminando , nuevamente a la voz de aumentar los carros se jalará algún compañero y así sucesivamente , hasta que no quede ninguno suelto.</p> | <p>El chiste ésta que haya un grupo de niños cerca de donde va pasando el carro, por que no se vale correr o jalar a nadie.</p> <p>Si a la voz de aumentar los carros , no hay niños , se queden sin nadie .</p> <p>Gana el carro que tenga más niños detrás .</p> |
| <p>“LOTERIA”</p> <p>Afirma : Ubicación espacio tiempo, coordinación de ejes corporales .</p> <p>Estimula agilidad, velocidad, y coordinación .</p> | <p>Se organiza el grupo de 5 participantes.</p> <p>Se traza una cuadrícula de 5 cuadros de 1 m de lado (5m x 5m) .</p> <p>Se traza la línea de salida a 5 m .De la cuadrícula.</p> <p>A cada participante le corresponde un carril de 1m</p> <p>El grupo determinará las figuras que forman la lotería.</p> <p>Se nombra un equipo que supervise si se logró una lotería.</p> <p>Se colocan en fila en la línea de salida.</p> | <p>A la señal , salen los cinco corriendo hacia la cuadrícula .</p> <p>A otra señal , se detienen todos, en el lugar que se encuentren al recibir el alto.</p> <p>El equipo supervisor checa la posición de cada uno de los participante y se determina . Si la posición de los alumnos hizo una figura de lotería.</p> | <p>Se descalifica el equipo si alguno de los alumnos se mueve después de la señal de alto.</p> <p>Gana el equipo que logre una figura de lotería.</p> |

| JUEGOS Y BENEFICIOS | ORGANIZACIÓN | DESARROLLO | REGLAS |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>“CARRERA DE VIEJITOS”</p> <p>Afirma: Imagen corporal , ubicación espacio-tiempo, lateralidad, independencia Y predominio motor.</p> <p>Estimula : fuerza resistencia velocidad.</p> | <p>Se pide un bastón (palo de escoba) a cada alumno.</p> <p>Se forman los alumnos en fila .</p> <p>Cada uno enlaza una pierna al bastón, manteniéndolo en forma vertical al piso .</p> <p>El bastón se toma con ambas manos.</p> <p>La meta se establece a 20 metros de distancia de la línea de salida.</p> | <p>Al escuchar la señal salen todos lds integrantes de una fila, saltando y apoyados en el bastón.</p> <p>Al llegar a la meta cambian las piernas entrelazadas en el bastón y regresan a su base para que salgan los siguientes niños , así sucesivamente hasta que pasen todas.</p> | <p>Los ganadores de cada fila realizan una nueva competencia.</p> <p>Los vencedores serán los que ejecuten el recorrido sin desenlazar el pie del bastón, sin soltar las manos y con mayor velocidad.</p> |
| <p>“LOS CANGREJOS CASEROS”</p> <p>Afirma imagen corporal ubicación en el espacio y tiempo .</p> <p>Estimula: fuerza flexibilidad , equilibrio y agilidad.</p> | <p>Se traza una circunferencia En el piso , con un diámetro que permita la ubicación de 10 niños boca abajo , con brazos y codos en contacto con el piso , sobre la línea de la circunferencia.</p> <p>A 3 o 4 metros equidistante de la circunferencia, se trazan circunferencias de un metro de diámetro , que tengan correspondencia con cada uno de los participantes ““las casas”</p> | <p>Los 10 niños participantes estarán boca abajo con brazos y codos sobre la circunferencia.</p> <p>A una señal, todos deberán sentarse, quedando los pies sobre la circunferencia.</p> <p>A otra señal se colocarán de espaldas al piso piernas y brazos en semiflexión en “posición de cangrejo” Desplazándose hacia atrás intentando entrar en una de las “casas”</p> | <p>Al llegar a una casa se sientan.</p> <p>Los niños que lograron “casa” continúan jugando.</p> <p>Se eliminan casas alternadas y se prosigue el juego hasta que queden 3 vencedores.</p> |
| <p>“CARRERA DE CHANGUITOS”</p> <p>Afirma: imagen corporal Ubicación espacio tiempo motor .</p> <p>Estimula: resistencia , fuerza velocidad y flexibilidad .</p> | <p>Se divide el grupo en equipos de 5 integrantes cada uno.</p> <p>Se toman de la mano derecha el tobillo derecho .</p> <p>La meta es a los 10 metros de la base.</p> | <p>A la señal todos en posición de “changuitos” Mano derecha con el tobillo derecho. Caminando en cuclillas hacia la meta.</p> <p>El regreso es mano izquierda agarrando tobillo izquierdo.</p> | <p>Pueden salir todos a la vez o de uno en uno , es decir cuando regrese el que salió sale el siguiente.</p> <p>Gana el equipo que termine primero.</p> |
| | | | |

2.11 CUAL ES EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO.

El juego satisface las necesidades del niño .

Las situaciones cotidianas de la conducta de un niño son contrario a su conducta con el juego por lo cual es incorrecto considerar al juego como un prototipo de su actividad cotidiana , en el mundo del niño , el juego domina sobre todo , el niño progresa a través de la actividad lúdica, no puede pensarse que el juego es una actividad sin objetivos , en pocas palabras el objetivo determina la actitud afectiva del niño respecto al juego .

El niño cuando juega es totalmente libre de determinar sus propias acciones. El juego tiene su propia continuidad ya que no desaparece , sino que se transforma en otra situación.

2.12 CUAL ES LA ACCIÓN Y SIGNIFICADO DEL JUEGO .

La influencia del juego en el desarrollo del niño en la acción, se presenta una situación imaginaria enseña al niño a guiar su conducta, no sólo a través de la percepción inmediata de objetos o por la situación que le afecta de modo inmediato; sino también por el significado de dicha situación.

Existe un vínculo entre la percepción y el significado puede observarse en el proceso de desarrollo del lenguaje en los niños. Si llegamos a decir al niño reloj en seguida empezará a buscar el reloj, la palabra significa una determinada localización espacial.

En el juego el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas.

La acción es la esfera imaginativa, en una situación imaginaria, la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vida reales que aparecen a lo largo de la vida.

2.13 QUE RELACIÓN SE ESTABLECE ENTRE JUEGO, PENSAMIENTO Y LENGUAJE

El desarrollo integral del niño consiste en la relación que hay entre el juego, pensamiento y lenguaje.

El juego es un organizador que le va a permitir al niño a desarrollar todas sus potencialidades y de vivir mejor su vida.

Se mencionan algunas funciones fundamentales del juego .

En primer lugar, el juego es una actividad que no tiene consecuencia frustrante para el niño, aunque se traté de una actividad seria.

En segundo lugar, la actividad lúdica se caracteriza por una pérdida de vínculo entre los medios y los fines

En tercer lugar, el juego no llega a suceder al azar o, por casualidad. Al contrario, se desarrolla en la función de un escenario, compartiendo todo en términos

de igualdad. No siempre resulta fácil percibir el escenario de un juego infantil, pero siempre vale la pena observar un detalle para descubrirlo.

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

Por último se dice que el juego nos proporciona un gran placer, y sirve de socializador que prepara para la adopción de papeles en la sociedad adulta, y para mejorar la inteligencia del niño.

La adquisición del lenguaje, es otra de las principales etapas que el niño va adquirir por medio de la madre que es la más importante. El niño no sólo está aprendiendo el lenguaje sino que está aprendiendo a utilizarlo como un instrumento del pensamiento y de la acción de un modo combinatorio. Para llegar a ser capaz de hablar sobre el mundo de esta forma combinatoria, necesita haber sido capaz de jugar, con el mundo y con las palabras, de un modo flexible.

El pensamiento es un proceso inconsciente. Si la acomodación del pensamiento es en general consciente, por que la conciencia surge con motivo de los obstáculos exteriores o interiores, la asimilación, aun racional, es casi siempre inconsciente, ya que el juego con el lenguaje y con su propio pensamiento, permite al niño desarrollar sus capacidades.

CAPITULO III

LA TRASCENDENCIA SOCIOCULTURAL DEL JUEGO EN NUESTRA SOCIEDAD

3.1 EL JUEGO TRADICIONAL EN MEXICO

El juego es primordialmente una actividad libre que se siente como ficticia y se sitúa fuera de la vida común y corriente; es una acción que carece de interés material, que se lleva a cabo en un tiempo y un espacio expresamente delimitados y es capaz de absorber en forma total al jugador.

Generalmente se desarrolla con orden, según con reglas establecidas y da lugar a diferentes relaciones de grupo.

Por lo que se refiere al juego tradicional, además de las características antes mencionadas, tiene otras que lo identifican: de pasar de generación en generación, es practicado en diferentes épocas y continúa vigente en la actualidad, es transmitido básicamente en forma oral y forma parte de la cultura popular tradicional de aquellos grupos en donde se realiza.

Por lo tanto el juego tradicional es una forma expresiva popular que refleja valores, creencias y actitudes de una cultura, siendo al mismo tiempo una expresión artística.

Así, tanto juegos como entretenimientos populares son representativos de la vida y la época de quienes lo practican.

Los juegos tradicionales infantiles que se realizan en México son muchos y muy variados. Los niños desde pequeños se encuentran rodeados de diversas manifestaciones de la cultura popular, así desde que nacen pueden ser estimulados por los padres, empiezan a oír las canciones que cantan sus madres para arrullarlos.

Duérmete, niñoito
que ahí viene el coyote
y te va a llevar
como al guajolote

Cuando son un poco más grandes se les puede enseñar juegos y cantos de "nana" con objeto de que aprendan a mover sus manos, dedos y pies, o para que realicen movimientos rítmicos con su cuerpo.

Papas y papas para papá
papas y papas para mamá
las calentitas para papá
las quemaditas para mamá

Ya mayores, al empezar un juego, es propicio y favorable para su aprendizaje utilizar rimas para sortear, con objeto de elegir a los jugadores que tendrán a su cargo determinadas acciones o para formar equipos.

Arbolito de pirul,
Dime niño
¿Cuántos años tienes tú?

Las niñas juegan a saltar la cuerda, a juegos que se brincan sobre diferentes figuras pintadas en el suelo, como el avión, el gigante o el caracol. Las rondas como en las que forman un círculo tomadas de la mano y giran mientras cantan.

Es la casa del conejo,
y el conejo no está aquí
ha salido esta mañana
y no ha vuelto por aquí
¡Ay! ¡ay! ¡ay! ¡ay!
el conejo no está aquí
escogerás a la niña
que te guste más

También hay juegos cantados que inician el desarrollo cognitivo grupalmente. Por ejemplo:

Este es el juego
de Juan Pirulero,
que cada quién
atienda a su juego

Los juegos de diálogo son el de los listones, los pájaros, las ollitas, y el diablo, en los cuales dos jugadores entablan un diálogo para comprar y vender diferentes cosas que las demás jugadoras representan:

Tan, tan
¿Quién es?
la vieja Inés
¿Qué quería?
un listón
¿De que color?

Si los padres o gente adulta pretende establecer diálogo con los niños estos juegos son de gran utilidad en su entorno sociocultural.

Los juegos imitativos son en los que realizan actividades que ven hacer a los adultos como la comidita y la escuelita, juegos con objetos como la matatena, o bien a las muñecas y cantan distintas canciones como los *perritos*, *que llueva*, *los elefantes*, *don gato* o *la tusa*.

Hoy en día todavía hay niños que juegan con canicas, trompos, baleros, carritos, yoyos y pelotas, saltan al burro, realizan carreras, saltos de longitud y elevan *papalotes* que en ocasiones ellos mismos construyen, Los papalotes (de papalotl palabra náhuatl que significa mariposa) reciben diferentes nombres en distintas regiones de la república: huilas en el norte, papagayos en Campeche y Yucatán, y cometas en otros lugares.

Los niños y las niñas juntos practican juegos que pueden clasificarse como mixtos: *la roña, los encantados, las escondillas, y la gallina ciega, juegos de tablero: la oca, serpientes y escaleras, el coyote, y la lotería*; estos últimos tienen como elementos en común el azar. Estos no hacen diferencias de sexo.

También llevan a cabo juegos verbales, entre los que están las adivinanzas. Se ha dicho que el juego infantil es aquel que posee el aspecto lúdico en su forma más pura, y en este juego es de gran importancia la repetición, ya que esto representa para los niños el alma del juego, nada les proporciona más alegría que realizar el juego una y otra vez, ya que de esta manera crean y recrean sus juegos, es decir que en este caso el elemento más importante del juego se encuentra en la repetición de la actividad lúdica.

En la actualidad, aunque los juegos tradicionales infantiles a que nos hemos referido no han dejado de realizarse totalmente, si se encuentra una disminución en su uso, debido principalmente a la influencia de los medios masivos de comunicación, en especial la televisión, las que a través de programas importados facilita la penetración cultural, dando por resultados que la población infantil del país acepte valores culturales ajenos y vaya olvidando los propios.

Es una labor importante de los padres de familia y maestros tratar de mantener vivas nuestras tradiciones populares, entre las cuales se encuentran precisamente los juegos infantiles de tradición popular.

3.2 EL JUEGO Y EL JUGUETE EN DIFERENTES REGIONES

El juego es una actitud inherente a la condición humana, y aún de muchos animales. Jugar se dice *mauiltia*, en náhuatl, *likaman* en totonaco, *chjanáni* en tarasco, etc. Así que lo importante y desconocido es saber cómo jugar.

Los niños tarahumaras puedan imitando las carreras de los adultos con la bola de madera, golpeándola con el dorso del pie, mientras las mujeres corren lanzando un aro o carretilla de madera con una vara larga. Otro juego es el "quince", el cual se hace por medio de tablillas marcadas con diferente valor, las que se lanzan dispersándolas; la suma de valores indica el ganador.

En diferentes grupos indígenas los niños ahuecan grandes semillas para jugar con ellas a manera de trompos, apoyan la cuerda en un pequeño palito agujerado.

Otro juego visto solamente en regiones indígenas, es una especie del ángulo "patolli" o coyote trazado sobre grandes piedras planas y con el auxilio de pequeñas piedrecillas. Un juego, al parecer antiguo por su nombre náhuatl, es el de la matatena lo que significa capturar piedrecillas, huesos de frutas u otros con la mano.

El juguete a lo largo de la historia ha desempeñado un papel importante en el desarrollo del niño, ya que es un medio para despertar la creatividad, entretener y divertir. El juguete es transmisor de los valores que conforman la identidad cultural del pequeño.

Hay datos que confirman la existencia de juguetes desde la época prehistórica, elaborados con palma, cortezas duras de frutos, madera y otros productos vegetales.

El juguete mexicano tradicional se hace con materiales sencillos que permiten el aprovechamiento de los recursos naturales: barro, trapo, cartón, papel, fibra vegetales, madera, cera, pepita, chicle, azúcar, hojalata y muchos más.

México es uno de los países con gran variedad de juguetes y la más grande cantidad de juguetes hechos a mano. Constantemente renacen en las manos de los artesanos mexicanos cuya herencia natural de creatividad y habilidad los hacen resistentes a los métodos utilizados para terminarlos.

Para México el juguete comercial y el tradicional forman un interesante panorama, ya que el juguete comercial, trata de imitar el elaborado a mano, pero es el juguete artesanal el que da tanta alegría a los niños de todos los lugares.

En el México hispano los que hacían los juguetes utilizaban los materiales que encontraban a su alrededor como el barro, madera, carrizo, los pastos la maza, paja, trapo, hueso, papel, piedra, olotes y hojas de maíz.

Fray Diego de Durán del siglo XVI habla de las pelotas de ollín que utilizaban en el juego ritual practicado en tiempos precolombinos.

De esta pelota sagrada nació el juguete clásico, similar al que juegan los niños en todo el mundo. Adaptados del pasado también son las máscaras, muñecos, silbatos, platitos, metales, molcajetes.

El fraile describe cómo en las fiestas de indígenas, componían rosas para recrearse con ellos, comían, bebían y bailaban, lo mismo hacían a las muñecas de las niñas, poniéndoles zarcillos en las orejas no por ornato, sino por superstición y agüero.

Los juguetes después de la conquista tuvieron un importante papel en la vida cotidiana. Muchas formas eran nuevas, igualmente, los materiales usados para hacerlos. Las lujosas sedas de oriente eran para los vestidos de las muñecas de porcelana de las hijas de las familias bien acomodadas, mientras copias de ellas en

cera y cartón eran para las niñas pobres quienes las vestían como en los tiempos prehispánicos con ixtle, trapo de algodón o papel.

Hoy en día el juguete popular mexicano se hace con materiales que se encuentran al alcance de las personas que los hacen.

Existen sin embargo en algunas regiones del país en donde el juego y el juguetes se han mantenido sin ningún cambio ya que se siguen con las mismas costumbres de la tradición. Los juguetes se han hecho con materiales de la región; en Michoacán se hacen muñecos movibles, los que generalmente trabajan al jalarlos con una cuerda o lazo.

Un juguete de la región nahuatl de Guerrero, es el chintete. Se trata de la figura de madera de un animal semejante a la lagartija, con patas movibles sujetas a un palo largo. Al golpear éste el animal parece saltar hacia delante o hacia atrás.

A continuación se mencionan los diversos tipos de juguetes que se producen hoy en día tomando en cuenta los materiales que se emplea:

Hay de cerámica, que son figuras de animales con un silbato del mismo material colocado en la parte posterior; se hacen policromados en Tlaquepaque, Tonalá y Santa Cruz, Puebla, Oaxaca.

Los de madera, figuras de animales pintadas de colores brillantes, se hacen en Oaxaca; los pajaritos con péndulo de barro que le mueven la cabeza y cola, las serpientes planas articuladas y los jinetes cuyo caballo mueve la cola, cabeza y patas, boxeadores y gallos que pelean, las matracas se hacen en los estados de Guanajuato, Michoacán y Estado de México.

Juguetes que llegaron del exterior y que se adoptaron son. Las pirinolas, trompos y baleros, son las que se hacen en el Estado de México y en Paracho, Michoacán.

Los de cartonería se hacen sonajas figuras que sirven de judas, muñecos y brazos y piernas articulados, máscaras, gorros diversos, caballitos de un palo, el papalote y las piñatas que se elaboran con cartón y papel de china; esta producción de juguetes se realiza en Celaya, Guanajuato, así como otros lugares de la república.

Los juguetes de trapo que se elaboran son muñecos y muñecas; los hay en Chiapas, Puebla, Distrito Federal y Guanajuato

Todos estos pueden ser de gran utilidad en las diversas actividades de los maestros.

En cuanto a video juegos es necesario hacer una información padres y maestros para seleccionar los mejores materiales que se requieran dentro del aula

3.3 EL JUEGO Y LA ASIGNACION DE ROLES ENTRE LOS SEXOS, JUEGOS PARA NIÑOS Y NIÑAS.

Durante la primera mitad del siglo pasado los niños del campo y los de bajos recursos económicos pocos conocieron la innovación del juego tecnológico y quizá fueron los más favorecidos. Sus juguetes continuaron siendo los más rudimentarios y muy escasos, pero lograron jugar con mayor libertad y sobre todo tratan de idear sus propios juegos. Es decir que siguieron con su creatividad que los de mayores recursos económicos se volvieron espectadores en el juego. Unos jugaban con trompos de madera y desarrollaban sus reflejos motores y los otros, sólo observaban los giros de un trompo mecanizado, y las niñas arrullaban a sus muñecas de trapo y a las otras escasamente se les permitía admirar a las muñecas sobre el sillón de la sala.

Los niños de familias humildes se divertían con juegos improvisados y con juguetes fabricados por ellos mismos, como la matatena de huesos de chabacano, con corcholatas rodantes ensartadas en un alambre largo, con teléfonos de cajitas vacías y una cuerda; baleros de bote, cordón y palo, papalotes de papel de china y pajillas, con figuras de papel doblado, barcos, aviones sombreros, y con ratones de pañuelos anudados, mulitas de hojas de maíz o las matracas de madera.

Las niñas de los grupos urbanos se enseñaban con cantos juegos y rondas en los patios de las vecindades.

En las banquetas los niños jugaban a las canicas y a la rayuela, las niñas al avión, en los parques jugaban a la reata para saltar, por eso siempre estaban llenos de niños.

Las niñas se quedaban más tiempo en casa ayudando desde pequeñas a barrer, sacudir, y lavar trastes; gran parte de su energía la empleaban en los quehaceres.

Sólo a ratos se les permitía jugar con sus guardaditos juegos de té de aluminio, cazuelas y jarritos de barro, braseros y cucharones de lámina, metates y molcajetes de piedra; las más afortunadas tenían una mesita y sillas en miniatura o un trastero de madera, y su juego favorito era la comidita y como las familias eran grandes, con los puros hermanos se tenían suficientes invitados.

Los niños tenían el juego a flor de piel, ideaban cosas divertidas y casi no dependían de objetos comprados.

Cuando el niño fabrica sus propios objetos de juego con materiales que tiene cerca, ejercita su creatividad y su imaginación; la moda le impulsa a consumir y le empobrece su juego.

Los niños y los adultos han jugado a través de generaciones al trompo, la habilidad para jugarlo se mide por competencia y la creatividad se refleja en las nuevas maneras de lanzarlo que inventan los jugadores; lo mismo sucede con el yoyo y con la reata. Así los saltos con la cuerda pueden ser con un pie, en el otro aplaudir, al compás de una rima. Varían las letras los versos y hasta con los objetos como un resorte, la banqueta, o mosaicos y adoquines.

El juguete más conocido de todos los tiempos ha sido la pelota: desarrolla la constancia y la creatividad porque cada posición del cuerpo produce un efecto diferente ya que se le considera un juego de destreza para todas las edades.

Los juguetes desarrollan la creatividad del niño percibiendo los objetos y el juego que va a realizar. La niña campesina de México siente más apego y juega mejor con un brasero, un pedazo de masa para hacer tortillas, tal como los ve en su medio ambiente.

Los tipos de juegos que llegan a desarrollar los niños y las niñas son:

Los juegos de azar Los dados, los palillos, o las semillas de colores deciden la suerte y las tiradas y el jugador se tiene que ingeniar para tomar mejor decisión en cada caso.

Los juegos de ingenio. Algunos se juegan con papel y lápiz como el gato. Consiste en llenar tres espacios consecutivos en línea recta; o timbiriche, submarino, etc.

Los juegos de movimientos rítmicos. En México se conoce el juego de las estatuas de marfil. Al finalizar un coro los niños se quedan inmóviles y pierde el que se mueve.

Los juegos de movimiento repentino. De una posición lo más relajada posible a una orden los jugadores se mueven a otra.

Pierde el que se mueve a una señal diferente a la acordada.

Los juegos de ritmo, al compás de una frase se hacen con palmadas, pasos saltos, chasquidos, o golpeando el cuerpo con las manos. El perdedor es el que equivoca el ritmo, la ruta o el modelo convenido.

Los juegos para ejercitar la imaginación se recomiendan los juegos de imitación de personajes, acciones, animales y objetos: Por ejemplo:

Pirulero --actuar oficios.

El arca de Noé --imitar voces de animales.

La vieja Inés --representar sillas, árboles, bicicletas, roperos, mesas.

Los juegos de ejercicios y desarrollo de habilidades se basan en comportamiento repetitivo. El niño busca alcanzar el más alto grado de dominio, dentro de sus posibilidades. En el boliche se muestra este deseo persistente: tirar la bola con mayor precisión posible hasta conseguir la chuzca y hacer el esfuerzo para no fallar ni un solo tiro. El juego del acitrón de un fandango es un juego de atención donde se canta y se pasan objetos de una persona a la otra conservando el ritmo musical cuya velocidad va aumentando.

Los juegos de sorteo. Cuando se trata de seleccionar a un jugador, generalmente se utilizan rimas como "Rosa, clavel y botón,

Los juegos grupales se les da este nombre por la socialización que ejercen ya que se basan en normas a obedecer y por lo tanto se necesita que el individuo ya haya madurado lo suficiente y pueda obedecerlas y tener en cuenta a los otros jugadores.

A los niños les gusta seguir a sus líderes, cuando les parecen positivos para los fines del juego.

Los juegos de actitudes sociales. El juego con las muñecas y muñecos, sirven a los niños tanto de un sexo como de otro, para repetir las actitudes maternas que han observado: envolver, vestir, arrullar, dar de comer, pero es el más magnífico para sacar sus emociones y en especial las que se han reprimido: coraje, frustración, impotencia para realizar algo, que le hagan caso y, en general, situaciones incómodas.

Los juegos de reglas. Desde los juegos intelectuales, de ajedrez, cartas, damas chinas, dominó, dados; hasta los más sencillos como la lotería, serpientes y escaleras, la oca, el gato, se juegan con reglas preestablecidas transmitidas de generación a otra.

Para llevar a cabo estos juegos el animador debe explicarlas con sencillez y claridad dándole la oportunidad de que ganen todos los integrantes

Para las niñas y niños jugar significa más que entretenerse o pasar el rato. Por medio del juego descubren sus gustos y habilidades; entienden sus habilidades y emociones y las de los demás, empiezan a comprender que en la vida hay reglas; enfrentan sus temores y conocen las ideas de otros niños; aprenden a compartir, a perder, a ganar y a seguir reglas.

Los intereses lúdicos de los niños difieren individualmente, aunque se puede comprobar ciertos intereses comunes según las edades, ya que el nivel evolutivo alcanzado crea las condiciones para determinadas formas de actividad que se manifiesta en el juego.

La distinción, que aún persiste muchas veces, entre juguetes para varones y niñas hace caso omiso de la modificación que experimentó el papel de la mujer en la sociedad moderna. Los intereses lúdicos específicos según el sexo a menudo son consecuencia de una educación recibida desde la más tierna infancia. Los juegos que a continuación se mencionan, se jugaban según el rol de sexos.

Pero en la actualidad, estos tipos de juegos ya no los realizan los niños, ahora se dedican a juegos más actualizados y si llegan a jugar los tradicionales los modifican a sus necesidades.

JUEGOS TRADICIONALES

| | |
|-----------------|----------------------------|
| CARRITOS | COMIDITA |
| CANICAS | LAS MUÑECAS |
| TROMPO | LAS CEBOLLITAS |
| YOYO | LOS LISTONES |
| BALERO | ATRAPADAS |
| RAYUELA | JUEGOS DE MESA |
| PIRINOLA | SERPIENTES Y ESCALERAS |
| META CON CARRO | REATA |
| BURRO CASTIGADO | MANITAS CALIENTES |
| PAPALOTE | RONDAS |
| AJEDREZ | ESCUELITA |
| DAMAS CHINAS | OFICINA |
| LOTERIA | JUEGO DE GATO |
| TACON | TIMBIRICHE |
| MATATENA | A PARES Y NONES |
| AVION | ENCANTADOS |
| BOLOS | HACER GELATINAS CON TIERRA |
| YOYO CHINO | LA TIENDA |

Cabe decir que en la actualidad, la actividad lúdica de los niños se significa en la manipulación cibernética utilizando una amplia gama que ofrecen los video juegos y otros adelantos tecnológicos, de los que son verdaderos expertos. El nintendo es un juego de habilidad, juegos de razonamiento, de descifrar claves complicadas y de persistencia. Además los niños se comunican y se transmiten con mucha eficacia y rapidez los juegos de época.

Hay juguetes específicamente para aprender determinadas materias, pero también muchas actividades son juegos. Por ejemplo la literatura, el teatro, el cine y hasta cierto punto, la música son juegos complicados. Hay otros juegos como el futbol soccer que enseña a cooperar o a negociar. Dicen que los varones son más aptos para trabajar en grupo que las mujeres, porque las niñas no tienen el aprendizaje de los juegos en grupos. El dominó y los juegos de cartas enseñan a jugar en pareja o cuartetas. Existiendo una interacción entre los participante,

sirviendo también a la familia para una mayor integración y comunicación que hace falta en ella,

Cada juguete tiene un valor estético a diferencia de un juego de nintendo, que no tiene una creación estética, pero aquí se trata de buscar la creatividad, la libertad y la socialización, más sin en cambio el nintendo o los video juegos trata de meter al niño al juego de manera mecánica.

Con el nintendo el niño se aísla de la sociedad, porque nada más es él y la televisión Puede ser maravilloso manejar la capacidad motriz y mental en los juegos electrónicos pero se olvida algo muy importante que es la socialización. En cambio, los juguetes que se promoven en dos años, permiten a los niños a manejar su socialización y el conjunto de sus capacidades, particularmente las creativas. Por el contrario el niño estimula su imaginación y capacidad para crear sus propios juguetes.

CAPITULO IV

LA AFECTIVIDAD DEL MAESTRO HACIA EL ALUMNO Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO APRENDIZAJE

4.1 LA RELACIÓN AFECTIVA DEL MAESTRO Y EL ALUMNO

El desarrollo de la afectividad no sólo se manifiesta por parte de los padres: los maestros también influyen considerablemente en esta relación con los alumnos.

Para que el maestro pueda favorecer el desarrollo socioafectivo en el niño debe establecer una relación cercana con él para que se sienta apoyado y motivado hacia la responsabilidad, cooperación, autonomía y honestidad. Estos valores se aprenden con el trabajo diario con sus compañeros y la escuela.

A la escuela se le considera como un lugar para abrir espacios en donde se puede dialogar, escuchar, y ser escuchado, intercambiar ideas y opiniones, socializar, comparar y modificar modos de actuar. De esta manera, el niño podrá darse cuenta de que existen responsabilidades individuales y colectivas respetando su propia autonomía, igualmente aprenderá a convivir con otros seres semejantes y desarrollar valores de reciprocidad y cooperación.

El maestro debe propiciar un clima de productividad en el aula, donde los niños sean valorados, animados a participar, descubrir, investigar, elegir, crear, criticar, aportar y discutir.

Es importante escuchar al niño dando importancia a lo que dice, transmitiéndole continuamente alegría y entusiasmo por el trabajo y por la relación con los demás. Fomentar la expresión de sí mismo a través del dibujo, el modelado, la pintura, la danza, el teatro, el movimiento, el deporte, etc.

Una de las principales funciones del maestro es que logre en los alumnos una buena autoestima y que llegue a tener una interacción con sus compañeros dentro y fuera de la escuela.

“La auto estima es un concepto, una actitud, un sentimiento una imagen y esta representada por la conducta.”(40)

También la auto estima es la capacidad de valorarse a sí mismo, para que el alumno logre una afectividad positiva, el maestro puede brindarle confianza para su vida cotidiana, ya que la auto estima es uno de los principales valores que se van formando en la propia familia y que a su vez ésta corrige o critica la personalidad del niño, tratarlos con dignidad, amor y respeto, sería una de la principales funciones del maestro para cumplir con el objetivo del proceso enseñanza aprendizaje.

40).- Satir, Virginia. Nuevas Relaciones Humanas en el núcleo familiar. Pág. 34.

Para cumplir dichos fines de aprendizaje, corresponde al maestro ser el puente que establezca una completa relación entre la escuela y la familia, ya que uniendo los esfuerzos de padres y maestros, la tarea educativa tendrá mayor posibilidad de alcanzar el objetivo principal, que sería la formación integral y el desarrollo armónico de la personalidad del niño.

Con el propósito de mejorar cada vez más la tarea educativa se debe fomentar y estrechar la comunicación entre la familia y maestro.

El maestro debe formular objetivos y programar actividades a desarrollar, tanto con sus alumnos como con los padres de familia.

Las relaciones afectivas que deben existir entre maestros y alumnos son de suma importancia para su desarrollo cognitivo, ya que de esta manera se le da confianza al alumno para que el aprendizaje le sea más interesante.

El maestro es un agente social importante dentro de la sociedad y con su ejemplo y enseñanza contribuye al desarrollo de sus alumnos: enseñar a los alumnos a pensar y a ejercer la reflexión crítica es una meta inherente a la función docente.

Los maestros llegan a tener dificultades con los alumnos: al que proporcionan también a sus padres serias preocupaciones. En la escuela están distraídos, aturdidos, olvidadizos y no muestran interés; en lugar de atender la clase, se ponen a platicar con sus compañeros de las cosas que a ellos les interesan, y llegan a descuidar las tareas que han de hacer en casa.

El maestro debe buscar técnicas o dinámicas dentro del grupo para mejorar las actividades relacionadas con la afectividad, ya que se considera un factor muy importante en el aprendizaje del alumno, ya que se podría relacionarlo con el juego y daría más frutos.

4.2 EL JUEGO EN LA RELACION MAESTRO ALUMNOS

El maestro debe dar importancia al juego debido a que es una necesidad vital para el niño; el educador utiliza medios discretos que favorezcan el juego sin controlarlo o limitándose a un estímulo, en algunas ocasiones. El papel del educador será muchas veces determinante en la circulación de los conocimientos lúdicos y promoverá el intercambio entre niños y niñas, grupos de edad, orígenes sociales; ayudará a que el juego sea un verdadero dispositivo de desarrollo de los conocimientos adquiridos.

La función del juego es ser educativo, por ello el maestro debe favorecer la creación del juego utilizándolo como medio para conocer al niño en su desarrollo afectivo, psicomotor o intelectual y que habrá que tener en cuenta para perfeccionar

las técnicas de aprendizaje y descubrir métodos que lleven al éxito en las tareas educativas.

Durante las actividades de aprendizaje es conveniente que el maestro permita la expresión de la alegría, la risa los chistes, las adivinanzas, etc. y de esta manera el maestro tiene por consecuencia lograr una meta segura que deberá tener siempre presente que el juego para el niño es necesario, ya que el juego puede ser recreativo manejándolo a partir de los intereses del niño de acuerdo al deseo que él quiera jugar.

En este desarrollo de los juegos conforme a la edad escolar sería:

Qué el niño de 6 a 7 años prefiere los juegos de imitación, ya sea que imite a los animales a las máquinas, a los barcos; esta imitación va ligada con la fantasía.

De los 7 y 8 años tiende a imitar las labores del trabajo, las niñas tratan de imitar a la mamá en sus quehaceres, los niños al papá en su trabajo.

De los 8 a los 9 años: entra al juego de ascendente; trata de participar como mirón admirando al nuevo grupo de amigos como sus héroes.

De los 10 a 11 años: empieza a dominar el niño su cuerpo, refrena su juego, aprende a callarse y llega acercarse al juego cooperativo.

De los 11 a los 12: la competencia, el talento organizador, la autoridad y la fuerza corporal le hace el jefe de los juegos.

Estas son las edades que se presentan en la escuela primaria; de esta forma el maestro puede considerar que el juego le serviría para tener una mayor comunicación con el niño apoyándolo a sus actividades lúdicas de acuerdo al desarrollo del juego.

El educador deberá definir los objetivos, para saber la forma adecuada de introducir en su clase los juegos que los niños puedan utilizar para responder a esos objetivos que marcan los planes y programas de la SEP.

El trabajo docente necesita incluir desde su organización al juego, el docente en la vida del niño nuevamente tiene un papel destacado en la vida infantil se organiza desde las actitudes de los profesores, el maestro, educa con el ejemplo. El maestro debe inculcar el juego.

La formación del maestro en lo concerniente al juego, necesita que primero se entienda qué es el juego y de esta manera se puede ver la transformación de la educación; el maestro necesita observar que tipos de juegos y las posibilidades que tienen en el aprendizaje, se deben aprovechar los espacios y los momentos escolares, aprovechar las reformas a los sistemas de trabajo, ya sean diarios o semanales, rescatar de los programas todo lo que se ha vertido en relación el juego y

los juegos que el niño trae del contexto de la comunidad, son las tareas mínimas que un docente hace para formarse como tal y como un docente que sabe jugar.

4.3 LA UTILIZACION DE LOS FICHEROS EN EL PROCESO APRENDIZAJE

Los contenidos de los ficheros son importantes para el desarrollo cognitivo del niño ya que las actividades de los ficheros presentan alternativas para el juego, así como los libros de texto, debido a que por medio de la realización de actividades marcadas en ellos, el juego contribuye a la construcción del conocimiento en forma práctica. A continuación se menciona algunos de los juegos que se manejan en los ficheros:

El ahorcado, guerra de cartas, lotería, estrategias para lecturas, series numéricas, la ruleta, el banco, la tiendita, el navío, basta, cartas, dominó, el teléfono descompuesto rompecabezas, etc estos tipos de juegos se llegan a clasificar de acuerdo a los componentes (ejes) que servirán para reforzar el contenido que se está analizando.

También se pueden realizar juguetes que servirían para el aprendizaje del niño dentro del aula, como un balero para trabajar el sistema decimal, la lotería para manejar sustantivos, títeres para la expresión oral, teléfono para la comunicación, el papalote, que sería utilizado para ciencias naturales, rompecabezas, memoramas, dómicos, juguetes para construir utilizando la motricidad fina.

Los maestros podrían participar con sus alumnos en actividades lúdicas para que en esa forma pudieran tener una interacción de convivencia donde el niño le agrada y no llega a sentir la monotonía y el cansancio que suelen tener algunos contenidos, ya que el juego para ellos significa placer, al realizarlo en el momento que el niño lo desea.

Los tipos de juegos que se realicen con el maestro dependen de los intereses del niño y motivaciones del maestro el canto, el baile, las dramatizaciones, los chistes, las adivinanzas, cuentos, ya que con estas actividades muestran una expresión de alegría, jugar con la pelota, a caras y gestos o diversos juegos donde se utilicen las diferentes partes del cuerpo.

La participación de los padres de familia en las actividades lúdicas, sería en talleres teóricos prácticos realizando juegos con base en contenidos que se estén viendo enseñándoles los diferentes tipos de juegos y hacerlos partícipes en actividades como la comprensión de la lectura, resolución de problemas, invitándolos al mercado para realizar compras, que le servirá al niño para manejo de varios contenidos; para llevar a cabo todas las actividades el niño debe tener una buena comunicación con la familia y una autoestima para lograr el afecto en su vida cotidiana.

El aprendizaje, lo que en un principio el niño es capaz de hacer o conocer únicamente con la ayuda del adulto, llega a ser capaz de hacerlo o conocerlo por sí solo: el proceso de desarrollo va unido al aprendizaje creándose el desarrollo potencial del niño

El maestro debe tomar en cuenta este aprendizaje, para que por medio de él se vea el desarrollo del niño dentro del aula, siempre y cuando sea favorecido por medio del juego.

CONCLUSIONES

La familia es el sistema social en el que aprende el niño los roles sociales básicos en ella se inculcan las normas y valores que dan contenido a la propia cultura, identidad y carácter nacional. La familia ejerce una influencia decisiva en el desarrollo y la personalidad de sus miembros, en especial de los niños, los púberes, los adolescentes y los jóvenes.

La estructura de la familia constituye el marco para la estructura de la personalidad del niño.

La influencia que la educación familiar ejerce en la formación del ser humano, sobre todo en los primeros años de vida es de suma importancia. El niño se educa primeramente dentro del seno familiar y cuando llega a la escuela ha adquirido ciertas normas de conducta que en ocasiones dificultan la labor del maestro en su empeño por alcanzar los objetivos que se proponen en los programas de la SEP; es importante considerar todos los factores que en un momento dado pueden influir en ese rendimiento.

En muchas ocasiones cuando la familia sufre alguna ruptura o cambios en su estructura, como el divorcio, separación, o fallecimiento de alguno de los padres se obstaculiza el desarrollo emocional del niño.

El afecto dentro de la familia es una parte esencial, ya que juega un papel muy importante para que las vivencias del niño sean fundamentales para que adquieran sentimientos de seguridad, aceptación, confianza, así como los valores de bondad y sinceridad: estos valores son aprendidos dentro de la familia.

Es importante expresar afecto al niño, porque es la forma más directa de que él pueda saber que se le quiere. La convivencia familiar debe promover las relaciones y las expresiones afectivas entre todos sus miembros.

El afecto es importante porque tiene que ver con la formación de la auto estima de los niños. La expresión diaria de afecto a los niños es muy importante ya que se puede manifestar de diferentes maneras como abrazarlos, besarlos, jugar con ellos, ofrecerles lo que les gusta.

Es necesario crear conciencia en los padres de familia y maestros, en cuanto a que toda enseñanza requiere de afectividad para mejorar aprovechamiento en el aprendizaje del niño.

Las emociones son parte de la afectividad que van afirmando los niños, ya que es un medio de expresión que se convierte en un instrumento de socialización, el niño va demostrando un sentimiento tenaz, perseverante y absoluto.

Asimismo, es imperante tratar de incentivar la auto estima de los alumnos dentro del aula escolar participando los integrantes de la familia, siguiendo los fundamentos de lo afectivo.

La autoestima es la forma como el alumno se acepta a sí mismo para lograr una afectividad positiva, brindándoles confianza para su vida cotidiana, ya que la auto estima es un valor que se va formando dentro de la familia.

Para mejorar la relación afectiva dentro de la familia con los hijos, se debe tomar en cuenta la comunicación que es un factor importante y para lograrlo es necesario la convivencia, en donde los padres demuestren interés para con sus hijos, dándoles calidad y no cantidad de atención a los hijos, haciéndose partícipes en los juegos siempre respetando los patrones de conducta dentro del núcleo familiar.

El juego también es una forma que sirve para un acercamiento entre padres e hijos, donde se aprende a manifestar afecto e interés, así como en el maestro y el alumno, en el que el proceso de enseñanza aprendizaje permitirá un desarrollo intelectual y afectivo.

El profesor debe basarse en los intereses lúdicos de los alumnos y de acuerdo a la observación de sus actividades, proponerle los juegos recreativos que necesite de acuerdo a sus necesidades.

Conforme el niño va creciendo se va interesando en los fines utilitarios del juego y va gustando de juegos organizados que le estimulen sus habilidades básicas, pre-deportivos y finalmente los deportivos; este proceso debe aprovechar el docente al hacer la propuesta de juegos.

El profesor debe contar con un amplio repertorio de juegos que le permitirá mantener constantemente el interés y el placer de los alumnos y no caer en la monotonía repetitiva.

El niño actúa, construye y connota de sentido las situaciones, interactúa y persigue objetivos, se pone en relación y comparte valores. Lo que el niño aprende a través del juego promueve la extensión de las experiencias en espacios para sí.

En la escuela primaria se debe considerar las necesidades y las limitaciones en que se desenvuelve un docente tomando en cuenta el programa y los contenidos de educación que se le imparten al niño para su desarrollo psicomotriz socio afectivo, perceptivo, y de salud.

El juego esta ligado al desarrollo del niño, ya que el niño juega cosas que no pueden evitarse, sin embargo han señalado la importancia educativa que tiene el

juego y como a través de él se puede conseguir que el niño realice cosas que le sean de su agrado.

El juego es de gran valor para el niño, ya que al mismo tiempo de manejar los intereses del niño, se puede inducir a la ejercitación de las actividades básicas que el niño requiere.

Tomando en cuenta, que el juego como "descanso" equilibra la fatiga nerviosa, de una parte del sistema que trabajó, con otras partes que han permanecido en descanso. Y que el ejercicio es una preparación para la vida, debe considerarse el juego como un trabajo creador del pensamiento.

La actividad lúdica es un acto deliberado en el que existen interacciones con elementos tanto físicos (otros niños, juguetes u objetos), como imaginativos, representación y manejos concretos, simbólicos. Participan en ella manifestaciones privadas, como evidentes o externas, tal es el caso de las sonrisas y los actos lúdicos visibles u observables.

La intención por recrearse es el factor que determina si una actividad es considerada como juego o un acto de otro carácter, pues no es lo mismo lanzar una pelota para que otro niño la cache, que arrojarla en defensa propia con el propósito de causar daño.

El niño a través del juego, expresa y adquiere vitalidad, no sin ello éste sea el fin mismo de la actividad. Entiéndase que el juego no es sólo recreación y entendimiento, es mucho más que eso; es el recurso del niño para socializarse, aprender nuevas pautas de comportamiento, imaginar y crear, enfrentarse a sus conflictos y desahogar sus tensiones. En pocas palabras, el juego es una de las actividades más importantes para el niño, tan significativa como comer y recibir afecto.

Para el niño la actividad lúdica es parte fundamental de su vida, en ella se desarrolla como individuo en la recreación, probándose y reafirmando en todas sus capacidades. Comprenderlo permite hacer sugerencias para que los padres y educadores consideren su participación en el juego infantil.

En el enfoque psicoanalítico de Erikson no sólo se considera al juego como una ejecución cuya utilidad, es fundamental para el diagnóstico sino también para el tratamiento.

Por el mismo carácter interpretativo de su modelo, se afirma el valor catártico, como una válvula de escape.

En el cognitivo de Piaget y Vigotsky. Las aportaciones en lo relativo a la evolución del pensamiento y de los diferentes tipos de juegos deben ser considerados en el campo del diseño del juguete como indispensables a las capacidades del infante.

En la medida en que el juguete es polivalente o facilita la emisión de fantasía diversas y desenlaces creativos , podemos afirmar que se trata de un buen juguete . La riqueza de sus posibilidades es la que le designa su valor . Algunos ejemplos son mecanos , cubos o bloques , tentes, transformers, etc.

Otro criterio que cumple el juguete es aquel que se refiere al tiempo que se le dedica y a la recreación que se obtiene con su uso; sin lugar a duda , ambas resultante están estrechamente relacionadas , es decir el juguete que es abandonado suele ser un estímulo poco atractivo o reforzante. Razón por la cual debe ser escuchado el niño en función de sus gustos e intereses.

Hay que tener presentes las áreas que estimula, pues no necesariamente tiene que favorecer respuestas intelectuales para ser un buen juguete; los hay para brincar , correr o abrazar . Ejemplo: balones las cuerdas para saltar , los zancos u otros juegos de destreza motora .

El juguete no debe fomentar el individualismo y el aislamiento , a menos que que la actividad que genera no puede ser compartida , como es el caso de ciertas escalas que se arman.

Los juguetes que favorecen la socialización con otros niños siempre serán una referencia para la interacción y el enriquecimiento.

Un buen juguete debe llevar implícitos valores para el pequeño; el mensaje que hay atrás de ello es el importante , más aún que el hecho de ser foráneo o nacional.

Las edades cronológicas y mentales son criterios indispensable para tomar en cuenta en la elección de juguetes, por lo que deben provocar inquietudes y satisfacciones, no frustraciones. Siempre es deseables que el pequeño experimente desafíos en la manipulación y en el manejo de los juguetes, pudiendo probarse sensaciones de logro y, por tanto, motivaciones que favorecen el descubrimiento y el aprendizaje.

Los materiales con que está hecho y pintado (no deben adquirirse juguetes realizados con materiales astillables o tóxicos, pues éstos constituyen un serio riesgo para el pequeño).

Tamaño y forma. Se refiere a las dimensiones apropiadas para su manejo, así como la eliminación de puntas, filos o estructuras que puedan implicar algunos riesgos en su manejo.

A qué sexo está dirigido o si es para ambos ; aunque la mayoría de los juguetes están clasificados respetando esta variable , hay que reflexionar en cuanto a determinados prejuicios que operan al respecto , lo que ha alejado a las niñas de los coches , las herramientas de trabajo relativas a ciertos oficios y profesiones, los juguetes de construcción y los terrenos de aventuras, como si estas interacciones y desempeños les estuvieran prohibidas . En el caso opuesto, a los hombres se les puede dar este tipo de estímulos como si fuesen parte de sí mismos, haciéndolos primitivos para las mujeres quienes no tienen acceso a tales objetos y formas de participar en la vida.

BIBLIOGRAFIA

- Alonso, María. Teresa. La afectividad en el niño. Editorial Trillas, México, 1985.
- Cuaderno de Población, Familia, CONAPO, México.1974, 1ª. ed. 1999.
- Delval, Juan. El juego. en El desarrollo humano, Siglo XXI. México, 1991.
- Díaz Vega, José Luis El juego y el juguete en el desarrollo del niño. Edit Trillas México .2000.
- Diccionario de Pedagogía. Edit. Cultural. México, 1999.
- Enciclopedia pedagógica. Edit. Océano. México, 1998.
- Hetzer, Hildegard. El juego y el juguete. Ed. Kapelusz. Buenos Aires, Argentina, 1992.
- Leñero Otero, Luis. La Familia. Edit. Edicol, México.1976.
- Nueva pedagogía y psicología infantil, El lactante. Ed. Océano. 1ª Edit.
- Rodríguez, Estrada Mauro. Creatividad en los juegos y juguetes. Ed. Pax México.2000.
- Sánchez Azcona, Jorge. Familia y Sociedad. Edit. Joaquín Mortiz , México.1976.
- Satir, Virginia. Nuevas Relaciones Humanas en el Núcleo Familiar, Edit. Pax, México.1997.
- Spitz A , René. El primer año de vida. Edit. Aguilar. Madrid, España.1970.
- SEP. Fichero actividades didácticas español, México, 1998.
- SEP. Planes y programas de estudio Educación Básica Primaria. México, 1993.
- UPN, Antología Básica Desarrollo del niño y el aprendizaje escolar, SEP. Licenciatura en Educación Plan 1994. México, D. F.1987, 1ª ed.
- Zapata, Oscar. El juego y el aprendizaje escolar desde la perspectiva psicogenética. Edit. Pax. México, 1989.