



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 042**



**LA IMPORTANCIA DE LAS PRINCIPALES
TEORÍAS DEL JUEGO Y SU RELACIÓN CON
LA INDUCCIÓN A LA LECTO-ESCRITURA**

TONY ENRIQUE ALONSO DE LA CRUZ

CD. DEL CARMEN, CAMPECHE, 2010.

**LA IMPORTANCIA DE LAS PRINCIPALES
TEORÍAS DEL JUEGO Y SU RELACIÓN CON
LA INDUCCIÓN A LA LECTO-ESCRITURA**

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN

PLAN 94

PRESENTA:

TONY ENRIQUE ALONSO DE LA CRUZ

CD. DEL CARMEN, CAMPECHE, 2010.

DEDICATORIAS.

Gracias a Dios, por todo lo hermoso que me ha regalado, y por haberme permitido llegar a continuar mis estudios.

A mi esposo y mis hijos que sin medir esfuerzos siempre han estado a mi lado apoyándome para que alcance grandes triunfos en mi vida, como este, mi carrera profesional.
Gracias.

A mis padres y hermanas, que con su ayuda incondicional me han impulsado para lograr una de mis metas más anheladas, ser profesionista.

Al profesor Félix Hernández Díaz por este trabajo y por todo el apoyo que me ha brindado, gracias por el esfuerzo, la paciencia y la dedicación incondicional para con todos sus alumnos. Gracias profesor.

ÍNDICE

Pág.

INTRODUCCIÓN.....	5
-------------------	---

CAPÍTULO I: GENERALIDADES DEL JUEGO

1.1 Antecedentes del juego.....	8
1.2 Concepto de juego.....	9
1.3 Evolución socio-histórica del juego.....	11
1.4 El valor del juego en el desarrollo infantil.....	14
1.5 Teorías del juego.....	15
1.6 Los juegos y juguetes tradicionales como estrategia didáctica en la práctica docente.....	18
1.7 Etapas en el desarrollo de los juegos.....	21

CAPÍTULO II: TIPOS DE JUEGOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Y SU FUNCIONAMIENTO EN EL PROCESO

2.1 Tipos de juego.....	24
2.2 La utilidad del juego.....	26
2.3 La importancia vital del juego.....	28
2.4 La creatividad del juego y el grupo escolar para el aprendizaje.....	30

CAPÍTULO III: LOS JUEGOS GENERADORES DE LA INICIACIÓN DE LA LECTO-ESCRITURA EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR

3.1 La interacción del juego y la socialización.....	36
3.2 La apropiación de la lectura y escritura en el nivel preescolar.....	38
3.3 Elemento generador del juego y la estrategia de la lectura y el aprendizaje.....	40
3.4 Leer y escribir es aprender jugando.....	45
3.5 Actividades que fortalecen la lecto-escritura en el niño preescolar.....	48
3.6 La comunicación del maestro para el aprendizaje de los niños.....	50

CONCLUSIONES.....	53
--------------------------	-----------

BIBLIOGRAFÍA.....	55
--------------------------	-----------

INTRODUCCIÓN

En diferentes momentos del pasado, los mexicanos hemos aprendido lecciones de honor, de justicia y de grandeza, a un costo muy alto; a causa de la sangre que se derramó para conformar el pueblo libre y soberano que somos hoy en día. En materia educativa debido a las reestructuraciones de la reforma educativa, se lograron consolidar proyectos que fortalecen e impulsan una sociedad moderna. En la búsqueda del cambio para mejorar necesitamos ser congruentes con lo que decimos y con lo que hacemos, del cual un maestro sin proyecto, sin visión de futuro, sin experiencia, representa para la niñez y la sociedad un bajo nivel de desarrollo.

Las escuelas públicas tienen una misión específica: formar personas íntegras y competentes en diversas habilidades y que para ello recibe recursos presupuestales para su funcionamiento, sin embargo, las instituciones escolares enfrentan serias dificultades para cumplir efectivamente su labor, una de ellas es la escasa participación de los padres de familia en el proceso de aprendizaje de los niños. A través de actividades lúdicas se puede involucrar a la familia activamente en la educación de los alumnos.

En la etapa preescolar se le considera al juego como una forma de comportamiento recreativo, es decir, toda actividad natural placentera, espontánea e instintiva del ser humano, donde éste canaliza la energía sobrante acomodada en su organismo, desarrollando en el ser humano un sentido de creatividad, conciencia de la organización, disciplina y sentimiento de alegría.

Tomando en cuenta que es necesario fomentar el valor que tiene el juego en los educandos en el nivel preescolar y primero de primaria, surge la inquietud de conocer profundamente y analizar, las principales teorías del juego y su relación con la inducción a la lecto-escritura, porque a partir de las actividades observadas en algunos infantes que muestran poco interés y tienen dificultades que les impiden desenvolverse en el contexto escolar, se le ha considerado al juego que es un elemento valioso, porque en el se manifiesta el estado de ánimo de una persona, y

no solo sirve como entretenimiento, si no también como un medio por el cual se desarrollan sus potenciales en forma integral.

La presente tesina pretende dar una visión más clara y amplia de como adquieren los conocimientos los educandos en el ámbito escolar.

Este trabajo tiene como objetivo general reconocer y valorar la importancia del juego como un medio generador de la iniciación de la lecto-escritura.

En el capítulo número uno, se presentan las generalidades del juego, en el cual se habla sobre la evolución e historia y las etapas del juego. Además el juego es una herramienta motivadora con las cuales los niños desarrollan sus habilidades y destrezas, y forma parte del proceso enseñanza-aprendizaje.

El capítulo dos, aporta un panorama general sobre todos los tipos de juegos y la manera cómo funciona en los niños para la iniciación de la lecto-escritura, desarrollando la creatividad en las actividades para una formación integral.

En el capítulo tres, se hace hincapié sobre los generadores de la iniciación de la lecto-escritura tales como: la interacción, la socialización, la participación de los padres, los materiales didácticos y las estrategias a utilizar para que los educandos adquieran cada vez más cobertura en el aprendizaje con mira al futuro.

Finalmente se considera las conclusiones, en este apartado se intenta destacar las teorías más importantes sobre el tema abordado que han servido para fomentar la lecto-escritura.

CAPÍTULO I
GENERALIDADES DEL JUEGO.

1.1 Antecedentes del juego

Es muy importante entender que las cosas cambian día a día a través del tiempo, otras nacen, mientras otras se desarrollan y crecen sin embargo el hombre no ha dejado de realizar actividades que hagan cambiar al mundo entero para bien común. Así el juego se ha manifestado desde antiguas culturas, pero a la vez se le considera que se ha practicado desde la aparición del hombre sobre la tierra cuando realizaban sus actividades con diversos instrumentos, ejercitando las partes de su cuerpo con movimientos al ritmo de la música que producían dichos instrumentos. Para muchas culturas el juego significaba un valor para prepararse y sobre todo para venerar a sus dioses, ellos sin darse cuenta qué tan importante era el juego para desarrollar su mente y su cuerpo.

Es algo determinante que esa es la razón por la que los primeros hombres de la cultura desarrollaban sus capacidades, para actuar y cubrir sus necesidades como sus habitaciones, las pirámides, vestidos, alimentación, la caza de animales, etcétera.

De las costumbres en el México prehispánico y en especial de los aztecas, es sorprendente la descripción que hacen ellos acerca de los juegos rituales nahuas. En la historia general de los indios, uno de los primeros cronistas españoles, Fray Bernardino de Sahagún, se detallan las fiestas y rituales náhuatl narraciones al historiador por las prácticas y por los más ancianos. Los juegos rituales aztecas eran un aspecto de las ceremonias religiosas y casi siempre terminaban en la ofrenda de la vida humana a sus Dioses, horrorizados del derramamiento de sangre al grado de preguntarse por qué les llamaban juego.

Durante la conquista empezaron a llegar los juegos de los países Europeos, principalmente para niños. Según Signorelli (1963), Los juegos y rituales de sacrificios, de religión "pagana" fueron eliminados o derivaron en otros "inofensivos" dando origen a festividades como el día de los muertos. Los juegos importantes para niños consistieron en rondas, cánticos y versos de contenidos religiosos de acuerdo al cristianismo y a las nuevas costumbres implantadas.

En Europa por ejemplo, durante la Edad Media tuvo un gran auge y fue una de las formas de juego. Se llamó también la edad de la oscuridad u oscurantismo por el análisis en lo misterioso. Las mujeres moldeaban a la sociedad de esa época con la fuerza y el poder que la misma sociedad les había concedido por ser las curanderas, las sacerdotisas, las parteras, las pianistas, las narradoras y las cantantes.

Evidentemente, esa misma influencia la ejercían sobre los niños en el aspecto lúdico. Porque entonces nacieron los cuentos de hadas, de gnomos y de brujas, producto de las mentes fantasiosas. Hoy en día muchos no están de acuerdo con esta clase de narraciones para los pequeños porque les inspira temor; sin embargo, la variedad y cantidad de historias transmitidas de una generación a otra por la tradición oral nos permite deducir que las familias pasaban largo rato reunidos alrededor de la abuela o de una tía relatando las historias de su imaginación o haciendo truco y luego jugando al escondite o a las persecuciones.

1.2 Concepto de juego

Antes de profundizar se definirá juego pedagógicamente. El juego, es una especie de escuela, de las relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que la comparten, lo hace pretender, tomar acuerdos, a interrelacionarse, e integrarse al grupo a compartir sentimientos, ideas, es decir forma el sentido social.

“El juego, es un medio privilegiado por el cual el niño interactúa sobre el mundo que lo rodea, descarga su energía, expresa sus deseos, sus conflictos, lo hace voluntaria y espontáneamente, le resulta placentero y al mismo tiempo en el juego crea y recrea las situaciones que ha vivido”. (Alonso, 1982:42)

Es una infracción a la disciplina o a las tareas que imponen al hombre a las necesidades prácticas de sus experiencias o a las preocupaciones por su situación y por su persona.

El juego tiene un significado importante para el desarrollo emocional del niño; para él, es tan importante como para el adulto lo es en su actividad el trabajo, el

empleo, así como es en el niño el juego, así será después en el trabajo cuando crezca. Por esto la Educación del futuro hombre se desarrolló sobre todo en el juego, toda la historia de un individuo como hombre, como trabajador, puede representarse en el desarrollo del juego y en su paso gradual al trabajo.

El juego no niega, ni desconoce esa disciplina o esta tarea, al contrario las toma en cuenta.

El juego es un método natural del aprendizaje del niño y el educador debe utilizar todo tipo de juego, para que se logren aprendizajes significativos disfrutando de ello, jugando el niño manifiesta sus necesidades e intereses, se comunica con los demás, establece relaciones sociales, se divierte y por si fuera poco, aprende su realidad física y sociocultural.

El juego representa para el niño, la mejor posibilidad de crear y descubrir esas dos facultades necesarias para representar la personalidad del individuo, están profundamente relacionadas con los procesos de todas las decisiones, en cuanto a las actividades a realizar sean efectivas el juego influye fundamentalmente en la formación moral del niño, es una práctica de conductas basadas en leyes y reglas de las relaciones entre las que se toman parte en el juego y en donde los niños aprenden con más facilidad a dirigir su conducta de aprendizaje.

En la etapa preescolar el juego, es esencialmente simbólico lo cual es importante para su desarrollo psíquico, físico y social, donde el niño desarrolla su capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura que en el futuro el dominio de los significantes sociales y, por dónde establecer más ampliamente relaciones afectivas.

Por otro lado, por medio del juego y los juguetes, el niño también aprende a mover su cuerpo, a desarrollar sus facultades físicas, adquirir fuerzas y coordinación muscular y en esto como en todo lo demás se ha mencionado cada niño tiene sus propias características de avances.

Dentro de los diversos juegos que el niño realiza durante su proceso de desarrollo, encontramos que el niño realiza juegos en el cual juega para sí mismo, es decir con su yo interno, inventando sus propias historias o reflejando en ellos sus vivencias. Por lo que el maestro debe tratar a los alumnos según sea cada uno de ellos y no pretender comportamientos, destrezas, capacidades y facultades por igual, cada niño es un ser extraordinario y particular, todos comparten características comunes, como la curiosidad, pero también sus facultades y peculiaridades deben ser respetadas.

Nadie mejor que sus padres las conocen y por eso el maestro debe acudir a ellos para desarrollar más adecuadamente su función.

1.3 Evolución socio-histórica del juego.

Desde épocas remotas se ha valorado la importancia de la actividad lúdica por ejemplo: Platón fue el primero en reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en las leyes que los niños utilicen manzanas para aprender mejor la aritmética y que los niños de 3 años, que más tarde serían constructores, se sirvan de útiles auténticos, en tamaño reducido. Aristóteles señaló la necesidad de que los niños se habituaran a realizar, jugando, todas aquellas actividades que desempeñarían más adelante, cuando fueran adultos.

Siglos después, grandes reformadores de la educación y maestros consagrados, desde Comenio en el siglo XVIII hasta Rousseau, Pestalozzi y Froebel, a fines del mismo y principios del siguiente, señalaron que la educación debe tener en cuenta intereses del niño y su grado de desarrollo.

Juan Jacobo Rousseau ubica al juego dentro de la concepción filosófica de la libertad y la creatividad, y le concede el valor de ser el medio por el cual el niño conoce el mundo y la sociedad.

Sin embargo las concepciones sobre el juego de los autores mencionados, sólo fueron a nivel teórico, pero no lograron transferirlas a nivel práctico, como años

después lo hizo Federico Froebel, quien consideró al juego infantil como: el producto más puro y espiritual del hombre.

Froebel, fue uno de los primeros pedagogos en llevar al ámbito educativo el juego como actividad escolar. La importancia que le concede al juego, lo lleva a organizarlo y sistematizarlo; lo dota de actividades y materiales a los que denomina: dones y ocupaciones.

Para Decroly, el juego favorece las asociaciones y comparaciones mentales, propiciando el desenvolvimiento de la atención voluntaria a partir de lo espontáneo.

Los juegos realizan la asociación en el niño, pues traen a su mente los recuerdos abstractos y juicios, opina también que: El niño se prepara para la vida jugando.

Decroly, introdujo al ámbito escolar una teoría con un método basado en los centros de interés, bajo el lema: Una escuela por la vida y para la vida, que aún subsiste hoy en algunos países. El juego constituye la actividad fundamental.

De acuerdo con Cabrera (1995), La pedagogía moderna y contemporánea ha reconocido en el juego, un carácter privilegiado de condición e instrumento de la primera educación humana, en tanto que la psicología y la antropología le han dado una función biológica y social. Es decir, que el juego tiene una utilidad para los fines de la conservación del hombre y para su adaptación a la sociedad, así como también la estética ha permitido que se reconozca una analogía con la actividad artística.

En el transcurso del tiempo grandes filósofos y pedagogos se han preocupado por estudiar la importancia y necesidad del juego en el ser humano, gracias a estas aportaciones actualmente se puede comprender y valorar el juego para el adecuado desarrollo infantil y también para la preservación cultural de los países. Por tal razón los juegos han sido valorados por todos los pueblos y en todas las épocas, dando un lugar especial a esta manifestación que guarda lo mejor del hombre para no permitir que se pierda, y así poder seguir recreándose en el juego.

El juego se encuentra enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se lee a través de los juegos y juguetes creados por ellos; las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados por específicas características étnicas y sociales.

También está condicionado por los tipos de hábitat o de subsistencia, limitado o estimulado por las instituciones familiares, políticas, religiosas; funciona el mismo como verdadera institución.

El juego infantil con sus tradiciones y reglas, constituye un auténtico espejo social.

A través de los juegos y de su historia puede leerse no sólo el presente de las sociedades, sino también el pasado mismo de los pueblos. Una parte importante de la cultura de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, el cual se va enriqueciendo por las generaciones sucesivas, pero amenazado también de corrupción y extinción.

Al respecto, Huizinga (1968), considera que: el juego constituye el fenómeno mismo de la cultura, en la medida que es el único comportamiento irreductible al Instituto elemental de supervivencia.

Por ello, la práctica de los juegos tradicionales constituye para la nación un aspecto que debe promocionarse para evitar que se pierdan o distorsionen, ya que forman parte del patrimonio cultural.

El proceso histórico del juego puede considerarse como un factor que explica la evolución cultural de una sociedad.

Actualmente existen estrechos vínculos entre el juego y el lucro. La proliferación de máquinas de video juegos demuestra hasta qué grado se ha introducido el comercio en materia de juegos.

Asimismo existe un alto grado de sofisticación en la fabricación de juguetes. Estas pequeñas maravillas de la técnica que produce la industria moderna, estas

máquinas que "andan solas" ejercen sobre los niños un gran poder de fascinación que hace de ellos consumidores en potencia, en la actualidad, de juguetes y más tarde, de automóviles y aparatos electrodomésticos que estos juguetes producen en miniatura.

No tienen más que un uso unívoco y reducido, que se basa en la ilusión de la imitación de la realidad y limita la creatividad del niño.

El avance tecnológico del país se ha introducido considerablemente en el juego de los niños, ocasionando que los niños y juguetes propios se vayan olvidando, principalmente en las ciudades; pero esto no debe ser motivo para menospreciar el desarrollo científico y tecnológico nacional, pues gracias a esto el país ha logrado progresar económica, política y socialmente.

Sin embargo, se debería valorar y utilizar lo que el país produce en ciencia y tecnología, pero dando la misma o tal vez mayor importancia a la preservación de las raíces culturales, de las cuales el juego forma parte.

1.4 El valor del juego en el desarrollo infantil

La evolución del juego en el niño:

Existen varias investigaciones en el campo de la psicología y la pedagogía infantil, que han formulado sobre el origen, la evolución, significado y objetivo del juego.

El juego es considerado como una característica importante en el desarrollo de la vida infantil. Es un alimentador básico para el desarrollo de las actividades y actitudes, que preparan al niño para su vida futura.

El juego es importante como preparatorio para la adquisición de conceptos que sirve de estímulo en el proceso de aprendizaje del niño. Por lo tanto puede considerarse el juego como el camino del proceso del pensamiento, y como escribió Schiller (1928), "el hombre no está completo sino cuando juega".

La psicología evolutiva ha planteado que el niño, en su proceso de desarrollo va madurando progresivamente, al pasar por diferentes etapas y que "el juego es el dinamismo que contribuye al paso de una etapa a otra". (seis estudios de la psicología, 1971:32)

Bühler (1990), dice que al juego se debe la formación de los conceptos y por lo tanto, la organización de la vida mental, y predominio del saber conceptual sobre las imágenes concretas, la función verbal se desarrolla en el niño a la par de su desarrollo.

La importancia del juego en el desarrollo del niño radica en el hecho que a través de él reproduce las acciones que vive diariamente; jugar por largos períodos permite al niño a elaborar internamente las emociones y experiencias que despierta su interacción con el medio ambiente.

De acuerdo con el pensamiento de Leif J y Brunelle L;(1928), la evolución lúdica del niño está marcada por dos grandes momentos; primero, el niño juega sólo posteriormente cuando se incorpora a un grupo social de contemporáneos los considera en sus juegos; afirman que los diferentes tipos de juegos que van apareciendo se superponen a los anteriores.

A pesar de que no hay un acuerdo preciso en los momentos del juego que los autores plantean, está comprobado que existe una evolución en los juegos del niño, lo cual es necesario de analizar para conocer las diferentes condiciones y necesidades de los niños con respecto al juego.

1.5 Teorías del juego

El hombre no sólo ha mostrado deseos de aprender, sino con frecuencia su curiosidad lo ha llevado a ampliar sus conocimientos de diversas maneras. Desde tiempos muy remotos han surgido teorías más o menos sistemáticas del juego, para oponerse o forzar las teorías existentes. La imagen convencional del científico la del hombre que a través de la función intelectual, intenta describir el mundo, explicar las variables implicadas en el orden de la realidad y predecir la ocurrencia de

fenómenos; todos los que enseñan o profesan la enseñanza tienen una teoría del aprendizaje.

Existen series de teorías que explican qué funciones desempeña el juego para el niño. Cada una de estas teorías hace énfasis en un grupo determinado de actividades del juego.

Según a las distintas teorías (Guilmore, 1996; Millar, 1968; Wesleir MacCall, 1976) se pueden enumerar siete principales.

1. Excedente de energía. En esta perspectiva, el juego es la válvula de escape de energía que el niño tiene Spencer (1873) decía que los niños que comen y descansan bien y que no necesitan consumir sus energías para poder sobrevivir, encuentran en el juego un escape para su excedente de energía. La objeción más importante a esta postura es que no da ningún sentido a la actividad de jugar.

Según Calero (1998), escribe sobre el juego en el niño, que desde el punto de vista pedagógico, es de vital importancia ya que es espontáneo y tiene un valor educativo, donde se permite la comunicación y se expresan las ideas, ayudando también al desarrollo muscular en el aspecto de la totalidad de su organismo.

2. Esparcimiento y recuperación. Una segunda teoría sostiene que el juego es un medio para descansar y recuperarse después de gastar energías (Lazarus, 1883) la frecuencia con que el juego se da en los niños, se explica por la enorme necesidad de esparcimiento debido a la intensidad de energía que utilizan para aprender tantos conceptos nuevos y tantas nuevas habilidades. De nuevo, no se le da sentido al contenido del mismo en la actividad del juego.

De acuerdo con el Doctor Trotta (2003), en su libro Curso de Actividad Física para la Salud, escribe que el juego es necesario para el esparcimiento ya que ayuda a la lucha contra las adicciones y mantiene la salud, corporal y mental.

3. Preparación. El juego se describe como conducta instintiva en la que los jóvenes practican los elementos más pequeños de conductas adultas más

complejas, por ejemplo bañar alguna muñeca, es la práctica anticipada de la responsabilidad paterna Gras, (1898). Hay dos críticas importantes de esta explicación. Primero, es muy difícil identificar qué clase de patrones de conducta adulta se podría aplicar a muchos juegos infantiles, y segundo, la premisa de que actividades tan complejas como ser padres, trabajar o construir una relación amorosa son instintivas, es muy cuestionable Millar (1968). Sin embargo esta explicación sugiere las relaciones entre las actividades infantiles y las actividades de los adultos.

Como preparación el juego ayuda construir hábitos de decisiones colectivas, permitiendo la rectificación de errores, la ayuda al autocontrol, desarrolla habilidades y capacidades, ayuda a adquirir, ampliar, profundizar la combinación de la teoría con la práctica activa y dinámicamente, aumenta el nivel de auto preparación.

4. Recapitulación. Algunos teóricos Hall (1906), han tratado de ligar el juego con la evolución de la cultura humana. Dicen que el niño, al jugar, re actúa la transición de la humanidad desde la etapa de la casa y la recolección, hasta la sociedad industrial actual. Esta explicación presupone un progreso lineal en el paso de una etapa de la civilización de la otra, mucho más allá de lo que la historia de la civilización nos enseña Bennett (1976). No ha habido un progreso único que vaya de las sociedades simples a las complejas. Hay ejemplos primitivos de culturas con alta tecnología, como la cultura de los egipcios y ejemplos recientes de sociedades agrícolas simples que intentan sobrevivir sin tecnología. En la actualidad esta teoría ha sido descartada, Piaget, consideraba que el desarrollo infantil se debe de ajustar a las conductas de las demandas sociales.

5. Crecimiento y mejoramiento. Otra manera de considerar el juego, es mirarlo como un modo de aumentar las capacidades del niño. Es el medio que el niño utiliza para la práctica de nuevas capacidades, y para ensayar realizaciones ya obtenidas, Appleton (1910). Esta posición considera que el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva pero no diferencia al juego como una actividad que produce crecimiento de otras actividades, como la repetición, la resolución de problemas, el estudio o la exploración que cumple una función similar.

6. Expresión socio-emocional. La tradición psicoanalítica ofrece dos explicaciones del juego. Primero, el juego es una simbólica de sus deseos. Segundo, por qué el juego es un intento de dominar. Cada una de las aulas deben contener áreas de trabajo con las características que lo constituyan, para poder llevar a cabo un trabajo óptimo dependiendo el espacio físico de cada aula, tomando en cuenta desde la etapa maternal.

7. Recrear experiencias que causan tensión. Ambos tipos de juegos son un desahogo para las emociones nos señala Freud (1953); Erickson (1950) Al contrario de lo que piensa Piaget, que el juego es la asimilación, el psicoanálisis considera que el juego como la creación de oportunidades específicas, para dominar retos que todavía no se han conquistado en la realidad pero esta explicación no menciona porque algunos conflictos se transforman en el juego y otros no.

De tal manera uno de los primeros psicólogos que también estudió el juego, fue Friedrich Froebel, que lo concibió como la más alta expresión de desarrollo humano en la infancia, la libre expresión de lo que es el alma infantil.

El genio de Froebel, consistió en identificar el juego como el instrumento y auxiliar oportuno de la educación, también es conocido sobre todo por haber encabezado el movimiento de Jardines de infancia en 1837, resaltó la importancia del juego, de desarrollo de habilidades físicas y de lenguaje, la música y la expresión personal como bases de la educación en la primera infancia.

1.6 Los juegos y juguetes tradicionales como estrategia didáctica en la práctica docente

La práctica docente:

Reflexionar sobre la responsabilidad que se adquiere cuando se educa a un niño en una edad trascendental, en una institución oficial como el Jardín de Niños es verdaderamente indispensable.

Para esta reflexión el docente debe valorar la importancia de su labor educativa, pues tiene trascendencia para la vida del país.

Para empezar este análisis, en primera instancia, se debe definir el concepto sobre la práctica docente, para después describir el papel que desempeña cada uno de los sujetos que intervienen en dicho proceso educativo.

La práctica docente es una actividad muy importante para la vida y el progreso de un país, pues es de su incumbencia la formación educativa de los niños que más tarde dirigirán y gobernarán a la nación. Éste proceso se refiere a la labor diaria del maestro, en la cual se encarga de orientar y guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos. Pero no termina ahí la labor del maestro, pues rebasa el contexto del aula y también participa en la vida de la comunidad, así como el desarrollo de esa misma sociedad.

La Secretaría de Educación Pública, en el texto "apuntes sobre didáctica", señala que: La docencia es una actividad organizada que pretende propiciar intencionalmente el desarrollo integral del individuo en una sociedad dada, así como el desarrollo de esa misma sociedad.

A través de la interacción de los sujetos que participan en la práctica docente se establecen las siguientes relaciones: Maestro-alumno, alumno-alumno, autoridad-maestro, escuela-comunidad. Estas relaciones son importantes y tienen especial relevancia para el desarrollo de la práctica docente, sin embargo, la relación maestro-alumno es la que se analizará.

J. M. Villalpando, define el concepto de enseñanza de la siguiente manera: la palabra enseñanza expresa la tarea del maestro; consiste en la guía, dirección y enfoque del empeño del alumno, a fin de que gradual pero metódicamente vaya asimilándose una porción de cultura.

Sin embargo, se pueden ampliar algunos aspectos del concepto de Villalpando, ya que no sólo es el maestro quien enseña si no también el alumno le

enseña al maestro algunos aspectos que éste desconoce, pues como todo ser humano, el maestro no es perfecto.

Al respecto Skinner, (1970:261), otorga un modesto papel al maestro que "en realidad no puede enseñar, sino sólo ayudar al niño a aprender"

Por otra parte Higart, define el aprendizaje como el proceso por el cual mediante la reacción de una situación dada se origina o cambia una actitud, siempre que las características del cambio pueden ser explicadas apoyándose en tendencias innatas, en la maduración, o por cambios temporales en un organismo.

El aprendizaje es el trabajo que ocurre o tiene lugar precisamente dentro del aprendizaje y por eso nadie puede aprender por otro, ni tampoco pasarle a nadie la experiencia que tiene que aprender ya dirigida por el aprendizaje, ocurre individualmente a través de las experiencias que vaya adquiriendo el alumno con los objetos de la realidad, ya que de esta manera construirá progresivamente su conocimiento.

Por ello, es necesario que el alumno participe como un elemento activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para que se desarrolle armónicamente y para que pueda participar en la búsqueda de mejores formas de convivencia entre las personas.

De manera que, para propiciar lo anterior, el maestro debe orientar su enseñanza hacia actividades que favorezcan en el alumno la actuación y la reflexión, propiciar también en el niño el dinamismo y el deseo de investigación, enfrentándolo a obstáculos que puede vencer.

Al respecto Wallon (1974), considera que: El educador está ahí, no para seguir al niño sino para guiarlo; está ahí para ayudar al niño a salir de la perpetua dispersión que el contacto con las cosas provoca en sus intereses, en su creatividad.

En la práctica docente del nivel preescolar el educador tratará de propiciar constantemente que el niño enriquezca sus conocimientos, aporte opiniones y

soluciones que lo ayuden o encaucen hacia la libertad de elegir su propio desarrollo de una manera constructiva independientemente que lo lleve hacia una formación integral de su autonomía.

Esto implica que el niño sea capaz de solucionar problemas, que sea responsable, independiente y creativo; todo ello con la ayuda del educador, quien ofrecerá alternativas que faciliten o propicien situaciones en las cuales los niños resuelvan cuestiones sobre su realidad, ya que al entrar el niño a la escuela, entra a un nuevo mundo y se enfrenta a un grupo social ajeno a sus experiencias y también es la primera separación del seno familiar; de ahí la importancia de que el educador conozca y comprenda estos hechos para darle atención, reafirmando su confianza y su autonomía, dejando que tome sus propias decisiones, las exponga, que resuelva sus propios problemas, realice actividades voluntarias de manera autónoma, sin temer cometer un error y ser sancionado por ella; a aprender a rectificar y seguir adelante en la construcción de su propio conocimiento.

1.7 Etapas en el desarrollo de los juegos

Todo va cambiando en el desarrollo del ser humano de acuerdo a la etapa de su vida, tanto así, jugando con un objeto pequeño al más grande, va sintiendo sensaciones diferentes, de igual modo adquiere conductas, aptitudes y habilidades donde se nota diferencia, en este caso para que pueda jugar necesita diversas formas de hacerlo.

Es por eso, un término que se utiliza en una forma tan suelta y puede perder su significado real. En un sentido estricto, significa cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final. Se realiza en forma voluntaria, sin compulsiones ni presiones Externas. Precisamente se deben conocer las siguientes etapas en el desarrollo de los juegos.

Etapas de exploración.

Hasta que los bebés tienen cerca de los tres meses de edad, sus juegos consisten primordialmente en mirar a las personas y a los objetos y hacen instintos

aleatorios para agarrar a los objetos que se les presentan. A partir de entonces, sus manos y brazos tienen suficiente control voluntario para permitirles aferrar, sostener y examinar objetos pequeños. Después de que puedan arrastrarse, gatear o caminar, examinan todo lo que encuentran a su alcance.

Etapas de los juguetes.

El manejo de los juguetes comienza en el primer año y llega al punto culminante entre los cinco y los siete años de edad. Al principio los niños se limitan a explorar sus juguetes. Entre los 2 y 3 años, se imaginan que los juguetes poseen cualidades vitales, que pueden actuar, hablar y sentir. A medida de que los niños se van desarrollando intelectualmente, ya no pueden atribuir a los objetos animados, cualidades de la vida. Esto hace que se reduzca su interés por los juguetes. Otro factor que contribuye a la disminución de los juegos con juguetes es que se realizan primordialmente en solitario y los niños quieren compañía. Al entrar a la escuela primaria, la mayoría de los niños consideran los juguetes como "juguetes para bebés"

Etapas de los juegos.

Después de que los niños entran a la escuela primaria, su repertorio de juegos aumenta considerablemente, lo que le da a esta etapa su nombre. Al principio, sigue utilizando juguetes, sobre todo cuando está solo, y además, se interesan en juegos, deportes, aficiones y otras formas maduras de juego.

Etapas de las fantasías.

Confirme los niños se acercan a la pubertad; comienzan a perder interés por las actividades de juego que les agradaban anteriormente y dedican gran parte de su tiempo ocioso a soñar despiertos. Los sueños característicos de los niños en etapa de la pubertad son el tipo de Mártir, en los que consideran que todos los maltratan y nadie los entiende.

CAPÍTULO II

TIPOS DE JUEGOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE Y SU FUNCIONAMIENTO EN EL PROCESO.

2.1 Tipos de juego

No se puede pasar desapercibido, existen a la vez tipos de juegos de la niñez que necesitan conocerse para saber las características que cada grupo presenta.

- a) **Juegos de bebés.** Los juegos simples como miembros de la familia o niños mayores, atraen a los bebés antes de que tengan un año de edad. Esos juegos tradicionales, que pasan de generación en generación, incluyen palmaditas, el escondite y cantos infantiles.
- b) **Juegos individuales.** Para cuando los niños tienen cuatro o cinco años de edad, existen juegos para poner a prueba sus capacidades, en lugar de hacerlo sólo con el fin de divertirse. Los juegos son individuales y compiten con sus propias realizaciones pasadas. Las reglas son escasas y con frecuencia se violan o modifican. Esos juegos incluyen caminar por el borde de las aceras, saltar escalones, saltar sobre un pie, rebotar pelotas y jugar con bolos.
- c) **Juegos de barrio.** Mientras los niños se interesen por los juegos individuales, desarrollan el interés por los juegos de barrio, del tipo de grupo indefinido, en los que pueden participar cualquier cantidad de pequeños. Pueden someterse a la organización de una persona mayor, o bien, los mismos niños inventan un juego. Los juegos tradicionales de este tipo incluyen el tejo, el escondite, las estatuas, policías y ladrones.
- d) **Juegos de equipos.** Éstos comienzan a hacerse populares cuando los niños tienen entre 8 a 10 años de edad. Están organizados y poseen reglas y una competencia firme. Al principio sólo juegan unos cuantos niños; pero aumenta la cantidad de jugadores a medida que mejoraran las habilidades y la competencia se hace más dura. Los juegos típicos son modificados del béisbol, el fútbol, el baloncesto y las carreras.

- e) **Juegos interiores.** Éstos son menos agitados y los que se desenvuelven al aire libre y se dedican a ellos los niños cuando tienen que quedarse en casa, debido a la fatiga, enfermedad o mal tiempo. Al principio, los juegos con los padres o los hermanos y, después, con sus coetáneos. Las reglas se hacen más estrictas y la competencia más firme a medida que crecen los niños. Los juegos tradicionales de esta categoría incluyen bolos, cartas, adivinanzas y rompecabezas.
- f) **Diversiones.** Las diversiones son formas de juego pasivo en los que los niños gozan con un esfuerzo mínimo, mediante las actividades. Otros por ejemplo, son cuando los niños tienen dificultades para leer, le piden a alguien que les lean algo o se divierten mirando las imágenes que acompañan al texto.
- g) **Juegos de lectura.** Mucho antes que los niños sean capaces de leer e incluso de comprender el significado de cualquiera de las palabras más sencillas, les agrada hacerlo. Hasta que logran hacerlo con un esfuerzo mínimo y para muchos niños eso no sucede antes del tercer o cuarto año de primaria, la lectura, por el gozo que se obtiene en ella, no es una forma popular de diversión. Sin embargo, los niños siguen disfrutando cuando alguien lee, como sucedía cuando eran más pequeños. Una vez que los niños han aprendido a leer con facilidad y bien, se vuelven hacia la lectura como forma de diversión; cuando están cansados, tienen compañeros para jugar debido al aislamiento geográfico, carecen de aceptación social o están enfermos o cuando carecen de interés por los juegos activos de sus coetáneos. La lectura es más común en los atardeceres o las noches cuando los niños están cansados, el mal tiempo les impide jugar en el exterior, los domingos o días de fiesta, cuando los compañeros de juego no están disponibles.

2.2 La utilidad del juego

Desde el punto de vista pragmático y utilitario, el juego es incomprensible pero cuando cumple también un sin número de fines, jugando el niño ejercita su agilidad física, sus sentidos, sus representaciones y su pensamiento. Al jugar adquiere experiencias de las cosas que toma en la mano y del medio en el que juega. Así aprende coordinación y subordinación al grupo infantil y el sentido de cooperación con sus semejantes. En el juego encuentra, por el momento, la satisfacción de los deseos que la vida le niega. Diversas experiencias desagradables como por ejemplo, una intervención quirúrgica dolorosa sufrida en la realidad, le da al ser humano una experiencia insatisfactoria donde tratara de cuidar su salud, que comparado con el juego el niño a no satisfacer sus deseos por este medio, buscara otras formas para adquirir lo deseado y no cometer los mismos errores, hasta que logre tener una experiencia satisfactoria. El juego mismo sin embargo, por finalista que parezca muchas veces, no persigue un fin. Es una de las fuerzas primitivas en el ámbito de lo viviente que con necesidad absoluta determinan el desarrollo de los sucesos, sin corresponder a ningún fin

El juego tiene valor como tal, pero también hay casos en el que el educador no puede reconocerle ninguna utilidad evidente. Quien se esfuerza por introducir en el juego infantil, clandestinamente y en todo momento, nada más que fines educacionales, demuestran no comprender la esencia misma de toda actividad lúdica. Es una característica del juego mucho de lo que en el sucede sea "gratuito".

La libertad proporciona al niño que juega una inmensa sensación de vitalidad. Ello contrasta con la coacción a la cual nos somete el trabajo, la vivencia de la libertad está determinada, en primer lugar, por el hecho de que el niño que juega se debe guiar por su propia necesidad, y sólo por ella, mientras que el hombre que trabaja obedece a una necesidad que le es impuesta desde afuera, en segundo término, se debe al hecho de que el niño puede "derrochar" su energía y su tiempo sin vacilar. Cualquier persona que alguna vez recorta plácida y responsablemente, como un día de fiesta, el camino que lo lleva a su lugar de trabajo, que en jornadas laborales suele recorrer a toda prisa para llegar cuanto antes, experimentará esa

diferencia entre las estrechas compulsiva y la amplitud de visión, dada por una actividad dirigida hacia un fin inmediato y otra carente de finalidad utilitaria. En virtud de esta experiencia y otras similares reconocerá también que las relaciones con el medio varían totalmente según esté dada por el juego o por el trabajo. Quien se dirija a las cosas jugando será cautivado por ellas de una manera muy peculiar. Nosotros los adultos, experimentamos esa entrega de todo nuestro ser cuando, por ejemplo, en un día que pasamos en la playa, jugamos con arena dejándola escurrir entre los dedos, la echamos sobre nuestro cuerpo, la revolvemos o trazamos sobre ellas figuras con los dedos de las manos o los pies. Al hacerlo sentimos claramente nuestra entrega total y a la vez descubrimos con feliz asombro, una faceta nuestra que se estaba atrofiando. A menudo, los niños pequeños nos sorprenden descubriendo en las cosas cualidades que nos escapan por completo. Esta es una consecuencia de su entrega incondicional y absoluta a las cosas que manipulan. Así adquieren variadas experiencias que les serán útiles en sus actividades futuras.

En primer lugar, lo que les interesa a los niños es el contacto con las cosas o el material que tienen en sus manos; quiere experimentarlos a fondo, cuando todavía no comprendíamos cabalmente la importancia que tiene para los niños el garabateo previo al dibujo, tratábamos de disuadirlos de esa actividad enseñándoles a "dibujar bien". Actualmente lo dejamos expresar libremente porque reconocemos la importancia de las experiencias así adquiridas, además hemos comprobado que el garabateo, como experimentación y prueba de materiales, no se limita al dibujo. También el juego de arena arriba descrito es un "garabateo".

Ésas experiencias muchas veces tiene un efecto relajador en quien se entrega a ellas, si nos dedicamos a experimentar nuevamente un pedacito del mundo por pequeño que sea, se liberan muchas de nuestras tensiones, ese nuevo comienzo se vivencia como una renovación de uno mismo.

El garabateo del niño es un ejemplo de juego puro, pero muchos juegos tienen características diferentes de esa actividad de garabatear. Si observamos únicamente la acción percibimos que ésta no se distingue de las acciones que se realizan en el trabajo. El niño que va a primer grado traza sus letras en el pizarrón, quejándose por

el duro trabajo, poco después, lo encontramos "jugando a la escuela" con sus compañeros y representando de muy buen humor el papel del alumno que "escribe" diligentemente en su pizarra, de modo que lo importante no es lo que se hace, sino la actitud íntima que se adopta al hacerlo. La actitud de juego es muy diferente a la del trabajo. Quien juega esta libre; quien trabaja permanece sujeto a la compulsión de la tarea. Los niños que se dedican a un juego por obligación pierden la sensación de libertad que éste les brinda, y si la actitud y la libertad de juegos no existen, tampoco se puede desplegar aquello que hace al juego genuino, a no dudar, el niño mayor y el adulto persiguen en sus actividades lúdicas, ciertos fines que se propusieron con anterioridad, realizan trabajos manuales de acuerdo con un plan preestablecido; forman colecciones, se dedica al deporte o a la música; leen o hacen labores, etcétera. Esas ocupaciones destinadas a los momentos de ocio, son en última instancia, juegos, porque se realizan con libertad.

Así pues, podemos decir que el ocio es una forma de aliviar las tensiones producidas por el trabajo o la obligación cotidiana. En principio, existe aún otra forma de liberar la tensión compulsiva que produce el trabajo; la actividad en libertad. Esa actividad libre que produce una abreviación, se distingue del juego en un punto importantísimo: todo juego es, por cierto, una actividad carente de un fin, pero siempre ordenada, en la cual interviene un factor formativo. El movimiento lúdico es cerrado en sí mismo y sigue un determinado desarrollo. Quién observe algunos niños que juegan y otros que se dedican a acciones en libertad, se percatará de las diferencias existentes. Las actividades en libertad nos "liberan" de algo que nos inhibe, pero es liberación únicamente y no, como en todo juego, también el comienzo de una estructuración. Más que para el niño, la elección entre "juego" o "actividad en libertad" es importante para el adolescente y el adulto.

2.3 La importancia vital del juego

Jugar condición indispensable de la vida infantil.

Sabemos que los niños necesitan jugar; más aún, somos conscientes de que en ciertas fases de su evolución el juego constituye el contenido principal de sus

vidas. Un niño que no juega como debería hacerlo, generalmente tiene problemas, detrás de esta comprobación se oculta, además, el tener de que ese niño no llegue a ser adulto "normal" porque el juego facundo que se desarrolla en la niñez es sin duda alguna, la mejor base para una adultez sana, exitosa y plena. Los niños, y no sólo los más pequeños, aprenden a conocerse a sí mismos, a los demás y al mundo de las cosas que lo rodean por medio del juego. Descubren, por ejemplo, la alegría de estar en actividad, la disposición de conocer algo nuevo y de poner a prueba todas sus posibilidades de cambiar el mundo circundante en vez de aceptarlo todo tal cual lo encuentra. El juego ofrece a los niños la oportunidad de desplegar su iniciativa, de ser independientes, en lugar de dejarse llevar por lo que ya está dado, actúan de acuerdo con sus necesidades; se realizan así mismo, tienen ocasión de ser ellos mismos.

En muchas experiencias útiles el niño se verá privado por alguna razón determinada de no poder jugar, porque se le inhibe su predisposición al juego, algunas enfermedades orgánicas y trastornos psíquicos acarrearán una disminución de la alegría y el entusiasmo que produce el juego. En estas ocasiones los niños se entregan a una actividad inquieta y desahogadamente pasivos.

Para lograr que jueguen los niños pasivos, que difícilmente reaccionan ante algún estímulo, o los particularmente inquietos, los encontramos entre los deficientes mentales, son necesarios muchos y pacientes esfuerzos, ahora bien, una vez que empiezan a jugar, se descubre a menudo con asombro, que también ellos son capaces de desplegar una actividad propia aunque limitada. Éste es un punto de partida decisivo para lograr encauzarlos hacia un comportamiento independiente para la mayoría de los niños, son los adultos los que entorpecen su actividad lúdica, aunque a menudo lo hagan con la mejor intención. Al subestimar el valor del juego en el desarrollo infantil, éstos no ofrecen a los pequeños las oportunidades adecuadas para jugar. La buena disposición de los adultos frente al juego, basada en el justo aprecio de su valor, es una de las condiciones más importantes para que los niños puedan aprovechar al máximo los beneficios del juego.

Se entiende que los niños también tienen que aprender a ser útiles y a valerse de sí mismos y de acuerdo con sus posibilidades. Pero no deben olvidar que las exigencias exageradas afectan su desarrollo. No sólo porque se les pide demasiado para ellos, incluso la responsabilidad que deben asumir, sino porque se les priva de todas las experiencias que podrían adquirir por medio del juego. No hay contradicción alguna entre jugar y aprender. Todo maestro sabe que aquello que los niños aprenden mediante el juego y por su propia iniciativa constituye un importante aporte para sus clases. ¡Cuántas cosas extraídas de su juego, donde aprende sin ninguna dirección pedagógica, los niños llevan a la clase! Con sólo un ejemplo basta: resultaría muy difícil para el docente tratar con los niños el tema "agua" si previamente ellos no lo hubiesen experimentado tanto en su juego. Además los niños que juegan necesitan la comprensión de otras personas (incluso extrañas) y estas muchas veces se le escatiman.

La importancia que actualmente y cada vez en mayor medida, se asignan a la educación preescolar nos obliga a reflexionar nuevamente sobre la importancia que tiene el juego para el niño pequeño.

Sabemos ahora que estos niños tienen mayor disposición y capacidad para aprender de lo que, en general, se suponía. Toda la evolución anterior de un niño depende en gran medida del correcto aprovechamiento de su capacidad de aprender. Debemos de tener en cuenta que será muy difícil o casi imposible recuperar más tarde aquello que se descuidó en la primera infancia.

2.4 La creatividad del juego y el grupo escolar para el aprendizaje

Es muy importante reconocer el papel que juega el grupo escolar en el ámbito educativo, debido a que representa una serie de características que van dando pautas para el proceso enseñanza-aprendizaje. Un grupo escolar que se considera también como la unión de dos o más individuos que interactúan, comparten opiniones, experiencias y vivencias dentro del aula.

Los primeros años escolares se centran en la acción como necesidad vital para descargar energías (armar cosas, dramatizar películas, etc.). Dentro del grupo escolar existen diversas interacciones entre compañeros, amigos y lazos sentimentales afectivos. El grupo escolar se forma porque se requiere de un aprendizaje, como poseen actitudes positivas hacia las experiencias, las relaciones interpersonales, etcétera.

Cuando en un grupo escolar los niños juegan, aprenden cada vez a ser más interesante la forma de dar a conocer sus conocimientos hacia los demás, dan seguimiento a un respeto adecuado que le permite abrir sus pensamientos hacia un mundo nuevo; en los grupos se producen múltiples fenómenos tanto positivos como negativos, tales que el docente sabrá tratar y comprender cada uno de estos tipos a través del juego, este elemento valioso constituye un excelente medio dentro del proceso de aprendizaje del niño moldeando su personalidad infantil para la cooperación de la sociedad.

Los niños en edad preescolar al presentarse una serie de juegos, aprenden a trabajar en conjunto e interactúan entre sí en persecución de un objetivo o meta en común, claro que éste se alcanzará con la ayuda de la educadora porque de ella dependerá el éxito o fracaso de los contenidos que marca el plan y programa de estudio; ya que el juego no es aplicable adecuadamente dentro del grupo escolar tiende a propiciar un desequilibrio en el individuo del cual desfavorecerá o bloqueará el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños.

Los grupos presentan ciertas propiedades generales en común. Son esas cualidades que definen la naturaleza de los grupos, en las que incluyen aspectos tales como la comunicación, la estructura, la cohesión, las normas y metas. Estas propiedades son cuantitativas, es decir, varían en amplitud, en grados y de otros diversos modos.

Una característica esencial del grupo, es que sus miembros poseen algo en común y que creen que ese algo establece una diferencia.

Las características del grupo son las siguientes:

1. **Una asociación definible:** una colección de dos o más personas identificables por nombre o tipo.
2. **Una conciencia de grupo:** los miembros que se consideran como grupo, tiene una percepción colectiva de unidad, una identificación consciente de unos con otros.
3. **Un sentido de participación en los mismos propósitos:** los miembros tienen el mismo "objeto modelo" o metas e ideales.
4. **Dependencia recíproca en la satisfacción de necesidades:** los miembros necesitan ayudarse mutuamente para lograr los propósitos para cuyo cumplimiento se reunieron en equipo.
5. **Acción recíproca:** los miembros se comunican unos con otros.
6. **Habilidad para actuar en forma unitaria:** el grupo puede comportarse como un organismo unitario.

Además de las propiedades generales, cada grupo tiene ciertas características que les son propias y que le distinguen de los otros grupos. Sin embargo, lo que interesa a muchos grupos de investigación, es medir las propiedades de los diversos grupos en lo que se refiere al esfuerzo para determinar la dimensión de sus posibilidades. Como las propiedades de los grupos se relacionan entre sí, los grados, extensión o dimensiones de un elemento influyen en todos los otros.

Una descripción adecuada de un grupo cualquiera, se debe hacer en relación con las propiedades comunes a todos los grupos pequeños. También se debe tener en consideración la interrelación de los atributos, pues no son cualidades fijas estáticas. Varían en grado, dirección y dimensiones.

La manera como se llevan a cabo los juegos en el grupo de la misma forma los niños van ampliando sus conocimientos en el nivel preescolar.

Con los juegos, los niños aprenden a crear cosas de su agrado, van adquiriendo y modelando una nueva visión sobre las actividades que realizan al

colocar un papel o darle forma a otra cosa. Calero (1998), considera que la creatividad es la luz, la superación que permite al individuo esforzarse y ser cada día mejor hasta lograr lo que nadie ha hecho. Por eso dentro de la escuela se sugiere aplicar el juego como una alternativa de aprendizaje y de esta forma el niño va experimentando, explorando, descubriendo y creando; de tal manera que sin darse cuenta aprende y adquiere las nociones de espacio y tiempo, conoce y desarrolla su intelecto y empieza a dar sentido a todas las cosas que le rodea. Gracias a la actividad lúdica, puede exteriorizar sin límite sus curiosidades y satisfacer la necesidad de que se siente capaz de averiguar y descubrir. Todos los juegos durante el proceso de enseñanza constituyen verdaderos ejercicios de preparación para la vida con los que el infante puede medir y expresar sus posibilidades de descubrirse a sí mismo y descubrir también a los demás.

El juego está más en el sujeto que los objetos, es más una actitud que una cosa. Se juega siempre "a algo", pero no necesariamente siempre se juega "con algo", y menos aún "con juguetes". Por eso la calle y la plaza han sido y prometen seguir siendo ámbitos naturales y preferidos de los juegos de los niños.

La creatividad es esencial en el alumno, tanto que se produce por medio del juego y la forma como se crean un cambio al jugar ya sea con juguetes o con objetos. Es el proceso por el cual el niño manifiesta su existencia produciendo nuevos elementos nacidos de su imaginación y habilidad para relacionarse y transformar el medio ambiente. La creatividad tiene que ver con la necesidad de comunicar lo que sucede en el niño en edad preescolar en su forma gradual, la creatividad se manifiesta en primera instancia por la vía de su propio cuerpo, ya que tiene un dominio amplio de sus habilidades físicas, expresando infinidad de ideas y sentimientos por medio del juego corporal.

La creatividad también se observa en la lengua oral, ya que el niño aumenta cada día su vocabulario, comprende más conceptos descubriendo que puede comunicarse. La lengua oral es el factor primordial para el desarrollo de la creatividad.

Con la buena aplicación del juego en el contexto escolar se obtendrá un alto nivel de creatividad, ejercitando una vez más el aprendizaje: racional, motor, asociativo y apreciativo, además porque el aprendizaje es el cambio permanente observable de la conducta; es el resultado de la práctica, observación, repetición, actividad entre personas y el medio donde se ejecuta.

CAPÍTULO III

LOS JUEGOS GENERADORES DE LA INICIACIÓN DE LA LECTO-ESCRITURA EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR

3.1 La interacción del juego y la socialización

En el proceso de enseñanza de los niños de nivel preescolar es imprescindible en la relación entre ambos, ya que es el medio por el cual se logran comunicarse para realizar actividades, favoreciendo el aprendizaje de los infantes.

Ningún ser humano puede vivir aislado del mundo que lo rodea, porque para sobrevivir siempre tiene que relacionarse con los demás, debido a que la relación es indispensable para satisfacer necesidades, dependiendo de las características o situaciones en que se encuentre.

Todo niño que juega interactúa con su medio y por lo tanto, también se socializa. El juego es otro medio para comunicarse y por consiguiente se reviste de una importante carga afectiva. Por otro lado, es el medio que lo relaciona con los adultos en general y con los padres en particular; es decir, el medio a través del cual establece el vínculo afectivo con los otros y simultáneamente conquista ya, para sí mismo una relativa autonomía.

Las relaciones humanas o llamadas a la vez relaciones interpersonales son formas para que los niños en edad escolar puedan superar cada vez la problemática presentada en el salón de clases, reforzándolo con el elemento "juego".

El ser humano es un ser social por excelencia, puesto que interactúa el medio en el que se desenvuelve. Las relaciones humanas son de suma importancia para comunicarnos e interrelacionarnos, son las acciones y actitudes desarrolladas por los contactos entre personas y grupos, creando un buen ambiente y mejor producción. Con las relaciones podemos hacer el trabajo más productivo y efectivo en una escuela, si se tienen elementos capaces de transformar el grupo de aprendizaje para el mejoramiento de la misma, haciendo hincapié de que existen maestros preparados, actualizados, con voluntad y ganas de dar lo mejor. Estos elementos serán considerados cuando el director cumpla sus funciones educativas.

Desde el punto de vista del comportamiento hereditario, es decir, de los instintos sociales o de la sociedad que Durkheim llamaba interior a los individuos en

cuanto ligada a la naturaleza psicológica del organismo, el niño es social casi desde el primer día. Desde el segundo mes sonrío a las personas y busca el contacto con los demás, se sabe lo exigente que son ya los bebés en este aspecto y que necesitan compañía si no se les acostumbra a horas bien reguladas de actividad solitaria. Pero al lado de las tendencias sociales interiores, existe la sociedad exterior a los individuos, es decir, el conjunto de las relaciones que se dan entre ellos desde afuera: el lenguaje, los intercambios intelectuales, las acciones morales y jurídicas en una palabra, todo lo que se transmite de generación y constituye lo esencial de la sociedad humana en opción a las sociedades animales fundada sobre el instinto.

Desde este punto de vista el niño tiene que aprenderlo todo, aun cuando esté previsto de tendencias a la simpatía y a la imitación, ya que parte de un estado puramente individual, tomando en cuenta que él en los primeros meses no tiene ningún intercambio con los demás para llegar a una socialización progresiva que jamás queda terminada. Al comienzo no conoce reglas ni signos y mediante una adaptación gradual que va realizándose por asimilación de los otros a sí mismo y por adaptación del yo al otro; debe conquistar dos pertenencias importantes de la sociedad exterior: la mutua comprensión fundada en la palabra y la disciplina común basada en normas de reciprocidad. Desde este punto de vista de la sociedad exterior, puede decirse que el niño procede de un estado inicial de egocentrismo inconsciente correlativo a su indiferenciación del grupo.

Por una parte los niños de los seis meses, no solamente buscan el contacto con los demás, sino que les imitan continuamente; el niño asimila a los otros, a él, mejor dicho permanece en la superficie de su conducta y de sus móviles sólo comprende a los otros reduciéndolo a su propio punto de vista y proyectando en ellos sus pensamientos y deseos. En cuanto no ha conquistado los instrumentos sociales de intercambio o comprensión mutua y la disciplina que somete al yo a las reglas de la reciprocidad, el niño evidentemente no puede creerse más que el centro del mundo social y del mundo físico y juzgarlo todo por asimilación egocéntrica, por el contrario a medida que comprende a otro de la misma manera y pega sus voluntades y pensamientos a reglas lo suficientemente coherentes como para permitir una difícil

objetividad, consigue salir de sí mismo y a la vez tomar conciencia de sí, es decir, situarse fuera entre los otros descubriendo a la vez su propia personalidad y la de los demás.

La socialización se divide en dos corrientes una sociologista y la otra psicologista. Las cuales nos orientan hacia el estudio de la comunicación cultural, por la cual los instrumentos y los valores de una sociedad se significan y se reestructuran en las relaciones del grupo.

La socialización según la sociología muestra como una actividad compleja de actuación, es decir, se trata de una continua transformación de las formas de conducta primitivas en las cuales se encuentra sumergido el niño. Pero, poco a poco, por una parte el entorno de las ideologías que interioriza, y por otra, de los éxitos que obtiene en ciertas conductas sociales se inclina a establecer un plan de vida en torno de algunos temas y valores preferidos que le son dados por los grupos a los que pertenecen. Por personalidad social podemos entender el sistema de actitudes y representaciones constituidas en el sujeto, en el curso de sus relaciones con los demás y con las instituciones a las que ellos le conducen.

- **Actitudes:** el adulto inclina al niño a realizar sus necesidades dentro de ciertos cuadros dados por las instituciones, le causa también algunos desequilibrios, le ofrece ciertas frustraciones a fin de que el niño quiera superarse a sí mismo incitándole a ciertos juegos, a ciertas tareas, a ciertos trabajos, a ciertas identificaciones admitidas en las instituciones.
- **Representaciones:** el adulto comunica al niño, por medio de sus explicaciones, sus mitos, sus ideologías, los conocimientos sociales que justifican los aprendizajes prácticos y sociales que él transmite.

3.2 La apropiación de la lectura y escritura en el nivel preescolar

El ser humano hoy en día se apropia de muchos elementos que son útiles para satisfacer sus necesidades. Hacer suyo algo, le parece interesante y a la vez

preocupante, ya que es primordial para su formación y así enfrentarse a las distintas situaciones.

De igual forma se puede decir que los niños en el nivel preescolar también necesitan apropiarse formalmente de la lectura y escritura, esto se logra a través del desempeño de la coordinadora dentro y fuera del aula, haciendo uso de los recursos a fin de profundizar el objetivo deseado.

El sujeto construye su propio conocimiento para apropiarse de otros, no es una simple internalización o reflejo del conocimiento social, sino una construcción de un nuevo conocimiento a través de un procesamiento intelectual.

Es por esto que la lectura y escritura aparece como un eje del proceso escolar de apropiación por ser el conocimiento inicial y más importante, ya que es y ha sido considerada como un proceso psicológico, como una percepción e interpretación de símbolos gráficos como proceso lingüístico, en el cual el conocimiento de cualquier texto escrito desempeña un papel importante no sólo en las letras sino también en las palabras.

El alfabeto de los niños involucra al desarrollo de los aspectos cognoscitivos, social-afectivo y psicomotor debido a la propia naturaleza del sujeto aprendizaje.

La presentación de la lecto-escritura como un proceso global debe utilizar el manejo del lenguaje oral del niño, porque es fundamental para lograr extraer los significados de un texto para lo cual es necesario que los elementos gráficos no se introduzcan de manera aislada, sino en relación a un objeto a una situación de la experiencia del sujeto.

Para lograr que el lenguaje y la lecto-escritura se conviertan para los alumnos como un elemento reflexivo, es importante permitir al niño continuar con su formación escolar, dentro de nuestras actividades escolares.

El aprendizaje de la lecto-escritura se deberá enseñar cuando el niño despierte su interés por aprender a leer y a escribir y la curiosidad por conocer los

signos o letras. El aprendizaje de la lengua escrita y hablada alcanza un desarrollo diferente en cada niño, quizás algunos comprenderán la utilidad de la lectura y escritura, construyendo palabras; mientras que algunos lograrán un mayor dominio de otros instrumentos.

Esta experiencia de la lecto-escritura propicia la interacción del niño con las letras, la lectura del niño no se basa en la lectura de letras a descifrar en un escrito o mensaje, por ejemplo: el niño intenta leer el nombre de unos productos en bolsas, tales como: arroz, maíz, azúcar, Sabritas, etcétera, es cuando el niño comienza a "leer" el nombre del producto que se encuentra a su alcance, y al mismo tiempo trata de introducirse a la lectura.

La escritura del niño se manifiesta cuando realiza una representación gráfica por medio de los garabateos, pseudo-letras y dibujos. Un medio importante para que el niño aprenda a leer y escribir sería el desarrollo de la psicomotricidad fina y la ubicación en el espacio de la hoja, la linealidad de la escritura y la direccionalidad de izquierda a derecha.

El niño antes de ingresar a la escuela ya está familiarizado con la lectura y escritura, las cuales se dan a través del contacto con los productos que se venden en las tiendas, ya que el niño desde temprana edad acude a la tienda para adquirir cualquier producto.

Para esto, se recomienda que el maestro cuente con materiales didácticos tales como: folletos, láminas, periódicos y libros de cuentos. Todos estos materiales le permitirán al niño a que adquiera hábitos de lectura dentro del salón de clases. Para las educadoras es útil que practiquen la lecto-escritura en presencia de los niños: realizar simulacros en donde los niños representan el papel de un cartero, un emisor y un receptor e imitar escribiendo cartas o recados.

3.3 Elemento generador del juego y la estrategia de la lectura y el aprendizaje

- Los adultos en general.

El juego ocurre cuando existen espacios, tiempo, libertad, compañía y muchas veces, juguetes. Estos elementos están en manos de nosotros los adultos, porque son las maestras quienes pueden ejecutar o no aplicar estas herramientas y de ellas depende que los niños de preescolar se desarrollen libremente para realizar sus actividades. Es necesario que los adultos jueguen con los infantes para recuperar la risa gratuita, la juventud, la capacidad de riesgo, la posibilidad de concebirse pequeños, frágiles y valientes.

Si los adultos juegan tal vez comprendan la profundidad del juego, su carga de fuerza y esperanza. Por ello, se necesitaría de tiempo, prioridad, espacios nuevos para vivir con madurez en los actos, pero con mucha infancia en nuestras proyecciones y recuperar a ese niño que nos empuja a vivir cada nuevo día con la capacidad de compromiso y concreción que nos da nuestro adulto.

- Quién juega, no necesariamente es con juguetes

Para jugar y alegrar el alma y el cuerpo en diferentes dimensiones, no precisamente se tiene que tener un buen juguete, sino prácticamente los niños juegan tanto en una cocina como en un jardín, con un pedazo de madera como con un automóvil, por supuesto con la luz solar, en la cual todo puede ser ocasión y compañero de juego, donde la actividad lúdica reconoce límites. Los niños no viven en un mundo de grandes y pequeños, sino de seres humanos, muy secundariamente diferenciados por su tamaño; también no se entretiene, no trabaja, juega.

Así se puede observar y encontrar en los diversos jardines, infinidad de objetos, espacios tanto dentro y fuera de las instituciones para poder jugar con mucha facilidad, colocando el niño que se consume en plenitud inagotable y deslumbre poder de embriaguez de todo. Porque ellos no necesitan de hadas protectoras: poseen ellos mismos todos los poderes y el universo que lo rodea, rebasa de plenitud.

- La familia y la escuela.

La familia como todo grupo social es la base sólida en la formación de los alumnos en el proceso enseñanza-aprendizaje. En este caso, el proceso educativo del niño, los padres tienen una gran responsabilidad que algunas veces descuidan. Muchos padres se conforman con esperar, asumiendo la actitud de "dejar que otra persona lo haga", si la maestra de la escuela no detecta los problemas del niño, algunas no hacen el esfuerzo independientemente en conocerlos. Como resultado, muchos niños con dificultades para el aprendizaje han pasado a través de la escuela sin ninguna ayuda especial, y se convierten en desastres desde el punto de vista educativo. Psicológico y vocacional. Por supuesto, esto también sucede con algunos niños cuyos padres se han esforzado, pero sin éxito, en ayudar. La contribución que los padres deben brindar a sus hijos es cuando estos pidan ayuda en el momento de jugar apoyándonos en lo que sea necesario para no dejar que los niños se dediquen a tomar actitudes negativas.

Existen padres que tienen sentimientos tan pésimos o irreales acerca de las dificultades de sus hijos para el aprendizaje o sus patrones inadecuados de conducta, que prefieren "esconder al niño". El miedo de enfrentarse a la realidad impide muchas veces asumir una acción positiva en beneficio de su hijo engendrado.

Los juegos forman parte de la vida cotidiana de todas las personas, en todas las culturas. En el caso de los niños, los juegos son componentes fundamentales de su vida real.

Un buen juego permite que se pueda jugar con pocos conocimientos pero, para empezar a ganar de manera sistemática, exige que se construyan estrategias que implican mayores conocimientos.

Esto es lo que permite al niño jugar cada vez mejor, construir poco a poco mejores estrategias para alcanzar la meta, es decir, le permite ir aprendiendo.

Por lo anterior, el jugador ante el juego tiende a ser autónomo. No aplica instrucciones dictadas por otro, sino que construye sus propias estrategias por sí

mismo y en la interacción con sus compañeros. Cada jugador se involucra con entusiasmo, sus aprendizajes con experiencias gozosas.

Por otra parte, hay maestros quienes utilizan los juegos como elementos de mero entretenimiento, de distracción, para calmar a los niños cuando el grupo está muy excitado. Si se puede, pero hay que darnos cuenta de lo mejor que puede servir el juego.

Un juego es una totalidad muy compleja que apunta a una infinidad de aspectos. No es una herramienta de adiestramientos. Se parece más a una obra de arte (en la mayoría de los casos anónimas y colectivas) que sólo existe cuando se practica y para quienes lo practican, no para los que miran de afuera.

Los juegos son importantes porque enseñan alegría, porque nos arrancan de nuestra pasividad y nos colocan en situación de compartir con otros. Así como la danza nos cuenta de algo que sólo con danza se puede contar, los juegos enseñan algo que sólo los juegos enseñan y que no se traduce en palabras. Brindan un buen clima de encuentro, nos revelan torpezas de modo que no nos duele descubrirlas, cambian los roles fijos en un grupo, son otra manera de incorporar una sana y necesaria picardía, despiertan, Desactivan la bomba.

Una actividad lúdica bien utilizada es una poderosa herramienta de cambio. Los juegos son herramientas de alegría, y la alegría además de volver en sí misma es una herramienta de libertad.

Los juegos pueden ser una buena solución para resolver los numerosos casos en los alumnos, para que terminen una actividad antes que otros, en el caso de escuelas multigrados en preescolar en el que la maestra necesita trabajar sólo con una parte del grupo.

Es recomendable que cuando los niños realicen por primera vez un juego, el maestro participe para que los alumnos se familiaricen con el juego. Después los alumnos pueden jugar solos. Cuando el maestro organiza los juegos con los alumnos:

- ✓ Les dice el nombre del juego y les explica de qué se trata.
- ✓ Les dice cuáles son las cosas que sí se pueden hacer durante el juego y las cosas que no se valen.
- ✓ Les da un ejemplo para asegurarse de que los niños han entendido el juego.
- ✓ Deja que los alumnos descubran por sí solos poco a poco la forma de ganar. Esto es lo que le permitirá ir aprendiendo a construir estrategias y a entender los contenidos relacionados con el juego.
- ✓ Evitar corregir las jugadas malas, excepto cuando no se respeten las reglas del juego. Esto permitirá que los alumnos descubran poco a poco porqué sus jugadas son malas y cómo mejorarlas.

Se puede jugar todas las veces que sea posible. El maestro debe tener en cuenta que la realización de estos juegos no se reduce a un simple entretenimiento o relajamiento, pues cada vez que juegan los alumnos aprenden algo nuevo.

Por eso, en este apartado se toma muy en cuenta el juego como parte del proceso enseñanza-aprendizaje en preescolar, como medio eficaz para la obtención de dichos conocimientos. Tanto los maestros como los padres deben considerar al juego y ponerlo en marcha en la escuela y en el hogar en cualquier momento que se presente.

- Materiales didácticos.

El material didáctico forma parte del juego como medio del cual se da un aprendizaje. La necesidad de utilizar los materiales didácticos viene dado por su carácter instrumental para comunicar experiencias y mensajes.

El aprendizaje humano se da a través de los sentidos y por ello cuantas más sensaciones reciba el sujeto, más ricas y más exactas serán sus percepciones. Las palabras del docente sólo proporcionan sensaciones auditivas; el material didáctico ofrece al alumno un verdadero cúmulo de impresiones visuales, auditivas y táctiles, a la vez facilita que el juego se desarrolle con mayor entusiasmo e interés.

Así pues la palabra maestro apoyaría el aprendizaje en un 25%, mientras que el material didáctico al ser utilizado adecuadamente en el juego, ayudaría a los estudiantes en el nivel preescolar alcanzar los objetivos deseados.

- Las técnicas grupales.

Son estructuras prácticas, esquemas de organización, normas útiles y funcionales para el manejo de grupo. Son también procedimientos o medios concretos para organizar y desarrollar la actividad del grupo.

Estas técnicas son fundamentales en la aplicación de los juegos en el salón de clases, porque éstas otorgan estructuras al grupo y fundamentan su funcionamiento, educan la convivencia, enseñan a pensar activamente y a escuchar comprensivamente, desarrollan el sentido de cooperación y fomentan el intercambio de experiencias, ideas y soluciones para los problemas, tratan de conseguir que los individuos se desarrollen, crezcan, maduren, establezcan nuevas formas de relaciones, estimulen, organicen el aprendizaje y ejerzan la función de guía.

3.4 Leer y escribir es aprender jugando

Para un profesional o para un estudiante, parece ridículo recomendarle o sugerirle que aprenda a leer. No obstante, es incalculable el número de personas que no saben leer, encuentran muchas palabras y textos absolutos que después de haber leído una hora o más, no han comprendido nada o casi nada, sino que repiten al pie de la letra alguna frase, pero sin haber captado significados. Menos aún son capaces de leer entre líneas o más allá de las líneas, siendo estos adultos hay que imaginar cómo serían los niños en preescolar.

Es muy difícil comprender cuando los niños de este nivel han aprendido, es por eso que las educadoras deben ser capaces de descubrir y conocer este tipo de situación, debido a que la lecto-escritura sirve para muchos propósitos.

La lectura como la asistencia al cine nos permite entrar en contacto con otras maneras de ver la vida, de comprender el fenómeno de la producción, el proceso de

desarrollo, la vida económica o la política. Pueden obviamente diferir de nuestro propio modo de pensar o de actuar, aquí interviene el diálogo.

Además de ser un diálogo, la lectura es también una técnica. Por aquí y por allá se ofrecen cursos de lectura rápida, que pueden mejorar la técnica de leer bien y de comprender lo que se lee.

Por lectura se entiende el proceso de reconocimiento e interpretación de símbolos de la escritura y su traducción en sonidos articulados cuando se trata de la lectura oral.

La comunicación intelectual, como medio de consulta e información, tiene orígenes distintos: unos mecánicos, otros es la expresión oral. Para alcanzar esta relación cultural la sociedad le impone al individuo un conjunto de signos lingüísticos, plenos de significación lógica, que utiliza para expresar su personalidad volcándola al mundo exterior, en una intercomunicación del que habla con el que escucha, o del que escribe con el que lee, estableciendo entre ellos una estrecha relación espiritual.

Es la comunicación intelectual establecida por la lectura, a cuya importancia nos hemos de referir en forma particular, el lector tiene ciertamente, como lo dice la definición, que realizar un primer proceso de reconocimiento del conjunto de símbolos escritos que le son dados, que no es otra cosa que descubrir su significado intuitivo sensible y luego, más importante aún, penetrar con la reflexión del pensamiento en el significado lógico conceptual de los mismos. En otras palabras, establecer la relación entre símbolos como forma de expresión del lenguaje y significado estrechamente conectado a un concepto o una verdad; a una idea o a una acción. Como dice Chesterton, lo que no trata de convertirse en acción es una mala palabra.

Así, leer comienza por significar el proyecto de entender plenamente un texto; de contemplar el pensamiento de los hombres superiores, recogiendo un mensaje vivo, los principios de una doctrina o simplemente, experiencias de las que el lector desea servirse en las relaciones con su mundo. Pero entender un texto, extraer de él

una porción más o menos importante de lo que ha pretendido decir o cómo comunicarse, declara o propone, construir un gran esfuerzo, para plasmar plenamente la lectura. Cuando reparamos una buena parte de lo que el texto dice y se nos escapa, incluso la significación de un vocablo, nos convence que leer no es sólo deslizarse sobre el texto, sino que es imperativo, para entenderlo satisfactoriamente abandonar toda actitud pasiva y construir toda la realidad mental no dicha en él.

Leer no es, por lo tanto, una tarea difícil, porque además significa definir una realidad según su forma plenamente. En este sentido es interpretar y nada más. Leer no es por tanto cualquier cosa, como aparentemente se juzga; no es tan simple entender lo que alguien ha querido decir. Por esto comprendemos que es una labor. Una regla para la lectura, consiste en escoger e interpretar las palabras importantes en una figura o en un libro.

La palabra leer, es aprender a formar una oración. Su importancia puede medirse por la solidez de las palabras que la componen. No se puede considerar a la lectura como medio de esparcimiento, leer ciertos párrafos es aprender.

Cuando leemos seguimos este proceso:

- a) Percibimos visualmente un conjunto de letras.
 - b) Observamos uno a otro los sonidos, los desciframos.
 - c) Se forma el signo lingüístico: de frase, de la conversación, del lenguaje.
- Lo escrito quiere decir tal cosa. La palabra se satura de contenido.

Cuando escribimos acontece algo semejante:

- a) El signo lingüístico ya está formado: tenemos el concepto y la representación de la voz.
- b) Analizamos uno a uno los sonidos. La imagen acústica que tenemos relacionada con el concepto se secciona en sonidos.
- c) En un momento último, los sonidos se integran en la palabra escrita.

La palabra crear, leer y escribir es abrir nuestro mundo personal al libro del universo con su realidad, es hundirse en él para conocerlo, por tanto, empujar su evolución. Escribir es re-escribir el mundo, esto es transformarlo. La escritura es la pintura de la voz como cuando más se parezca a esta es mejor.

El lenguaje oral suele ser una expresión rápida y un tanto espontánea que las ideas muchas veces se olvidan después de ser expresadas, como reza un dicho popular. "Las palabras se las lleva el viento", o también "más vale un simple papel y una pluma que una simple memoria".

Cada vez que la persona se encuentra fuera de las condiciones de la comunicación oral, se ha visto obligada a valerse de otros instrumentos de comunicación más persistentes y un alcance mayor en el tiempo y en el espacio; ha hecho reemplazar los signos vocales que son instantáneos y efímeros por otros más maduros, y capaces de conservarse hasta el arribo del destinatario.

3.5 Actividades que fortalecen la lecto-escritura en el niño preescolar

Otras formas importantes para la inducción de la enseñanza de la lecto-escritura son las actividades. Las actividades son tareas que van fortaleciendo nociones de conocimientos en los distintos seres humanos. No puede el hombre estar estable ante esta situación, sino que siempre se mantendrá en acciones, por lo tanto, las actividades son ricas en cuanto a su realización cuando se trabaja satisfactoriamente. En educación preescolar a los niños les gusta compartir actividades con sus compañeros. Ellos observan su contexto social, por ejemplo, cuando los maestros llevan a cabo desfiles en las calles, ven letreros en tiendas, carteles, etc. Las actividades dentro del salón de clases son muy importantes para los niños, para ellos el maestro es el inmediato en propiciar la inducción en sus miembros.

Las actividades van a la par con las instrucciones de trabajo. Una de las formas para el logro del aprendizaje son las instrucciones, se sabe que los alumnos

por sí solos no pueden llevar al máximo una actividad, sino que necesitan de una persona que los instruya.

Según Santillana, (1998). Las instrucciones son las informaciones y conjunto de reglas o procesos que se dan en forma grupal o individual con un solo fin, a numerosas condiciones, que necesita para realizarse adecuadamente. La instrucción como una acción mediante y a través de la cual se da a los alumnos ocasión para una interacción programada y dirigida con el entorno, y ello, con la intención de modificar sus disposiciones de conducta, de acuerdo con objetivos didácticos decididos con anterioridad.

En todo grupo antes de empezar a realizar cualquier trabajo, ya sea como: preparar un pastel, al conducir un autobús, trabajar en una industria, para ser maestro, empezar una clase, etcétera, se debe instruir primeramente a la persona, antes de llevar a cabo su actividad, tener una secuencia en su trabajo y ser orientada o instruida por una persona que ya posee este conocimiento.

En esta ocasión se habla de la instrucción que recibe un escolar antes de sus actividades. El maestro debe proporcionar una orientación a las actividades en clase sin caer en el autoritarismo. Es conveniente analizar en grupo de clases: cuando el maestro forma seis equipos de seis integrantes, a tres equipos les toma un tema para que trabajen y las instrucciones por parte del maestro, y a los otros tres equipo por lo consiguiente se les da también el mismo tema para que los trabajen sin las instrucciones del maestro. Se puede observar que los tres equipos que fueron instruidos hacían sus actividades rápidamente y con la creatividad por delante. En cambio, a los equipos que no se les instruyó, demostraron menor cooperación, pasividad, agresión física y verbal. Es por eso que se detectan que las instrucciones siempre tienen que ser útiles en todas partes.

Es importante que los maestros proporcionen una estructura y una dirección a la enseñanza, pero también es importante establecer claramente objetivos razonables del aprendizaje. Dar instrucciones para el aprendizaje y decirles a los niños lo que se espera de ellos. Es interesante que los objetivos sean razonables y

justos. Una de las formas de lograrlo es instalar algún establecimiento democrático para seleccionar los objetivos. El maestro también al dar las instrucciones debe conocer el tema y poderlo comunicar sin dificultades.

3.6 La comunicación del maestro para el aprendizaje de los niños

Será muy extraordinario saber que el juego, la personalidad del maestro influye en el aprendizaje de los alumnos del nivel preescolar, es una forma de cómo se logran de manera eficaz los objetivos deseados.

La personalidad la podemos definir como la suma total de todos los rasgos naturales y adquiridos que posee el individuo, incluye consecuentemente el cuerpo, con su perfección y belleza o carencia de ella; las potencias mentales de la inteligencia, la imaginación y la voluntad; el contenido emocional; los impulsos, tendencias, aspiraciones, hábitos y actitudes que un individuo ha heredado o adquirido a través de la experiencia. En una palabra, la personalidad abarca todos los factores que el hombre exterioriza en su conducta, y así se hace patente a los demás. Barbosa, (1971:87)

La personalidad supone pues, la expresión y manifestaciones de todas las potencias, facultades y capacidades de la persona a través del pensamiento, la palabra, la obra y el sentimiento.

Los psicólogos utilizan el término "personalidad" para referirse a la conducta total del individuo y particularmente a aquellos aspectos duraderos y coherentes que hacen que nos parezcamos a otras personas en algunas cosas y en otras seamos completamente distintos y singulares.

Así pues, la personalidad se refiere a conceptos como son el carácter.

Hablando de la persona del maestro es significativa como modelo (tipo ideal), para el clima escolar inter-humano y como instructor pedagógico, son importantes y significativos, la postura, el traje, los gestos, la mímica y los modales.

Los juegos también van dando resultados positivos dependiendo el tipo de actitud que demuestre el maestro en el momento de aplicar las actividades dentro y fuera del grupo escolar. Los niños no podrán descargar en su totalidad energías cuando vean que la educadora muestre en su rostro rasgos de desconfianza. Sin embargo es necesario considerar la personalidad tanto de las maestras como la de los alumnos para que las metas se logren con eficiencia.

Según Adler, señala que existen tres componentes básicos involucrados en toda comunicación: lo visual, lo vocal y lo verbal. Cada uno de estos componentes va a considerar la conducta del grupo; por ejemplo el contacto visual permite la interacción, siendo una forma de control, simplemente al mirar con un gesto a una persona la podemos lastimar o animar. También cada cosa dice algo: la boca dice una, mientras que el cuerpo dice otra. Esta comunicación también puede ser en forma individual o grupal.

La comunicación es muy indispensable en cualquier grupo social, llamemos así, la escuela, la iglesia, el club, la familia, etc., ya que determina la dirección de los objetivos para el desarrollo productivo que se pretende alcanzar. Además de un enlace que se da a una conversación entre personas, es poder de la unidad. La comunicación se constituye a partir de conversaciones cuyos componentes son finalmente constituidos de la esencia de la acción, así, es la coordinación de la acción y lograr que las cosas sucedan.

El maestro debe crear un ambiente favorable de confianza, no se debe confundir la comunicación con la potencia o la arrogancia, no se consigue por la fuerza ni a través de argumentos o falacias, sino a base de la utilización acertada de los recursos de manera profesional. Aquí la comunicación juega un papel importante para el desarrollo de la institución, depende más que nada del maestro interpretar la conversación con su gremio, en el momento que lo haga se puede decir que está logrando los objetivos tanto del juego como del programa.

El maestro es considerado como uno de los elementos que contribuyen a formar la comunicación escolar, encerrando en sí mismo motivos de grandeza y

humildad, aquel que da su vida a la función docente, es quien puede ser capaz de marcar una trayectoria, señala un camino por la fuerza de su actividad creadora y llena, además, la trascendencia humana. Es capaz de atraer a las gentes tras de sí porque además de su labor específica, sea en el campo que sea, tiene condiciones de autoridad, de sacrificio, de ejemplaridad, de atracción efectiva y moral, porque su conducta refleja de austeridad toda su vida o porque su trabajo interese a las gentes, por su novedad, por su técnica, por sus aplicaciones y por cambiar nuestro razonamiento, sabiduría, autoridad moral, conducta regulada por el deber.

El maestro tiene por tarea esencial desarrollar el respeto y el amor a la verdad, la reflexión personal, los hábitos, el sentimiento del derecho de la persona humana y de dignidad, la conciencia de la personalidad individual, al mismo tiempo que el sentimiento de la justicia, de la solidaridad social, la adhesión al régimen democrático de la República, crear seres humanos que entiendan la evolución del país y de la sociedad, que contribuyan a su transformación positiva. Como líder social, el maestro tiene la responsabilidad de formar la conciencia de los mexicanos del mañana, la tarea del maestro va más allá de lo puramente educativo. Su función es la de formar los valores humanos sociales y políticos de los niños que después serán jóvenes y adultos y como tales, parte esencial de la sociedad.

Las características de la personalidad se relacionan con aquellos aspectos que influyen en el desarrollo de la personalidad, el profesor puede influir obviamente en la respuesta afectiva de los alumnos y que esta respuesta influye en los juicios de la eficacia pedagógica.

No sólo se admira del profesor su habilidad para enseñar, su claridad, su dedicación a la tarea y su buen control del salón de clases, sino que también se estima notablemente su justicia, su imparcialidad, su paciencia, su entusiasmo y su comprensión. Se prueba además, a los profesores que se interesan en los alumnos y que son serviciales, amables y considerados respecto a sus sentimientos.

Con la motivación, el entusiasmo y el amor hacia los niños; los juegos serán cada vez más significativos durante el proceso enseñanza-aprendizaje.

CONCLUSIONES

La educación, como todo proceso histórico, es abierta y dinámica; influye en los cambios sociales y a la vez es influida por ellos, a ella le corresponde proporcionar a nuestro país valores, conocimientos, conciencia y capacidad de autodeterminación. Para esto, es necesaria la preparación de todos los que están dentro de este proceso.

Después de haber revisado este trabajo sobre la importancia de las principales teorías del juego y su relación con la inducción a la lecto-escritura, en los niños de educación preescolar y primer año de primaria, se concluye que el juego es el eje motor para desarrollar habilidades y actitudes, también es algo placentero, espontáneo y voluntario porque tiene un fin en sí mismo; propicia la actividad manteniendo latente la destreza de los infantes en sus diferentes etapas de desarrollo, de esta manera el juego siempre los unirá permitiendo la hermandad dentro y fuera del contexto escolar, de tal forma que no se pase por desapercibida esta actividad durante la formación integral del educando, dándole valor al juego en el ámbito pedagógico y así facilitar su práctica.

A partir del juego los niños adquieren la lectura y escritura con mayor facilidad. Interpretando de esta manera la lectura que es el proceso de reconocimiento de interpretación de los símbolos de la escritura y su traducción en sonidos articulados. Además construyen las bases fundamentales para el desarrollo de la inteligencia en la comprensión de la misma.

El juego es de vital importancia tanto para los maestros, así como para los niños ya que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además juega un rol muy significativo en el desarrollo de los alumnos, porque a través de esta actividad recreativa, el preescolar comienza a la inducción de ciertos deberes; pero paralelamente le otorga una serie de derechos, también se aprende a acordar acciones, a interrelacionarse, a formar un sentimiento, ideas, y diversos tipos de valores, todo esto con la ayuda del maestro.

El objetivo del juego es producir una sensación de bienestar que el niño busca constantemente para saciar sus necesidades, de esta forma desarrollará sus aspectos afectivos, sociales, psicomotores, creativos, de comunicación y pensamientos, es decir, el desarrollo global.

Se ha dicho que el maestro es el primer elemento para que los niños aprendan libremente en el grupo escolar, compartiendo sus ideas con sus demás compañeros. Con el juego también se da una interacción de comunicación porque el hombre es un ser social por excelencia; puesto que interactúan en el medio donde se desenvuelve. Las relaciones humanas son de suma importancia para interrelacionarnos, creando un buen ambiente y mejor aprovechamiento escolar. Con las vinculaciones podemos hacer un trabajo más productivo y efectivo en una escuela, porque si hay interacción, habrá socialización.

También es necesario que los educadores muestren características positivas de personalidad con sus alumnos en el momento de hacer uso del juego, así podrá lograr los objetivos que encomienda el plan y programa de estudios.

Los juguetes, materiales didácticos, los adultos, las técnicas grupales, la familia y la escuela son elementos que aportan conocimientos, y a la vez generan aprendizaje que les servirá a los infantes durante toda su existencia. Así que el juego es indispensable en la vida del ser humano, confrontándolo con una necesidad.

Para terminar, los maestros son los que tienen mayor facilidad en buscar nuevas estrategias para que los niños puedan aprender libremente a través del juego, y por lo mismo para elevar la calidad educativa de una sociedad más digna.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, Palacios Ma. Teresa. La festividad en el niño, Edit. Trillas, México, 1982.
- BAROBOSA, Held Antonio. Como han aprendido a leer y a escribir los mexicanos. Ed. PAX, México, 1971.
- BRUNER, Jerone y otros autores. "Juego, pensamiento y lenguaje". Antología Básica el campo de lo social y educación indígena II, México, UPN, 1989.
- CABRERA, Angulo Antonio. El Juego en educación preescolar. Desarrollo Social Cognoscitivo del niño. 1995, Edit. UPN, Méx.
- CALERO, Pérez Mavilo. Educar jugando. Edit. San Marcos. Perú 1998.
- CONAFE. Aprender Jugando. 4ª Ed. Méx., Dirección del fomento educativo, 1989.
- DRUMEL, Juan. Esa Persona llamado niño, Barcelona.1981
- ENCICLOPEDIA, Desarrollo del niño y aprendizaje escolar. Secretaría de Educación Pública.
- ENCICLOPEDIA. Psicología y Pedagogía. México, Sep, 1994.
- F. PHILLIP Rice. Desarrollo Humano. 2da.Ed.
- HUIZINGA, J. Homo ludens, Barcelona MC. 1968.
- JARONE. Bloque de juego y actividades en el desarrollo de los proyectos en el Jardín de Niños. México, SEP. 1993
- LEIF Y BRUNELLE, L. La verdadera naturaleza del juego. Buenos Aires:Kapelusz 1978

NEWMAN, Barbará. Manual de psicología infantil. Vol. II 4ª Ed. Mex., Ed. Ciencia y Técnica, 1987.

OSCAR Trotta. Curso de actividad física para la salud Marzo 2003

PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología. Barcelona, Seix Barral, 1970.

PIAGET, Jean. Seis estudios de psicología, II. 1971.

SANTILLANA. Diccionario de las Ciencias de la Educación. 1998.

SKINNER, B.I Tecnología de la enseñanza, Barcelona Edit. Labor. S.A. 1970.

WALLON, H. Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo de la educación infantil. Madrid: Visor-Mec.1987.