



UNIVERSIDAD
PEDAGÓGICA
NACIONAL

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD 123



**“La Importancia del Juego en el Proceso
Enseñanza - Aprendizaje en Niños de
4 a 7 Años de Edad”.**

T E S I S

Que para obtener el Título de:

Licenciada en Educación Básica

P r e s e n t a n :

Mercedes García Gómez

Gloria Ramírez Hernández

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

IGUALA, GRO., A 9 de OCTUBRE de 1988.

C. PROFR. (A). BERCEDES GARCIA GOMEZ.
P R E S E N T E .

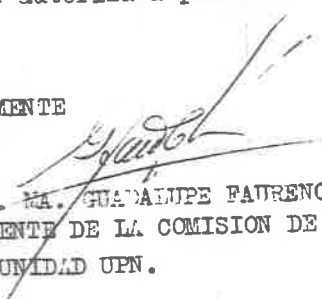
En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 7 AÑOS DE EDAD.

opción TESIS a propuesta del asesor C.-
Profr. (a) MARIO FLORES DE LA CRUZ.

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

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo - y se le autoriza a presentar su examen profesional.

ATENTAMENTE


PROFRA. MA. GUADALUPE FAURENO CHAVEZ.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN.



S. E. P.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA Y TECNOLÓGICA
UNIDAD SEAD
IGUALA

DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACION

IGUALA, Gro., 1 8 de OCTUBRE de 1988.

C. PROFR. (A). GLORIA RAMIREZ HERNANDEZ.
P R E S E N T E .

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 7 AÑOS DE EDAD.

_____ a propuesta del asesor C.-
Prof. (a) MARIO FLORES DE LA CRUZ.

_____, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo - y se le autoriza a presentar su examen profesional.



ATENTAMENTE

[Handwritten Signature]
PROFRA. MA. GUADALUPE LAURENO CHAVEZ.
PRESIDENTE DE LA COMISION DE TITULACION
DE LA UNIDAD UPN.

S. E. P.

UNIVERSIDAD PEDAGOGICA Y TECNOLÓGICA
UNIDAD SEAD
IGUALA

"El juego enriquece la imaginación del niño y la canaliza en sentido positivo".

Olivia Yañez R.

Con cariño y respeto a todos
los maestros que se intere--
san por lograr una mejor ca-
lidad en su labor educativa.

INDICE

	Página
Introducción.....	9
I. FORMULACION DEL PROBLEMA	
A. Antecedentes.....	11
B. Tema.....	12
C. Planteamiento del problema.....	12
D. Justificación.....	12
E. Objetivos.....	13
F. Hipótesis.....	14
II. ANTECEDENTES HISTORICOS DEL JUEGO	
A. Nacimiento del juego.....	18
B. Teorías sobre el juego.....	19
1. Teoría del preejercicio.....	19
2. Teoría de la recapitulación.....	23
3. Teoría de la dinámica infantil.....	25
III. CARACTERISTICAS DEL JUEGO INFANTIL	
A. Evolución del juego en el niño.....	27
1. Primer estadio.....	27

a) Ley del efecto.....	27
b) Efecto conocido de antemano: monotonía.....	27
c) Efecto imprevisto: placer y gratuidad.....	28
2. Segundo estadio.....	23
a) La mímica.....	28
b) Ficción simbólica.....	29
c) Simbolización.....	29
3. Tercer estadio.....	29
B. Clases de juego.....	30
1. El juego de ejercicio.....	33
a) Ejercicio simple.....	34
b) Combinaciones sin objeto.....	34
c) Combinaciones con una finalidad.....	34
2. El juego simbólico.....	34
a) Simbolismo.....	35
b) Asimilación simple de un objeto a otro.....	35
c) Combinaciones simbólicas variadas.....	36
3. La actividad lúdica en niños de 4 a 7 años de -- edad.....	36
a) Orden de las construcciones lúdicas.....	37
b) La iniciación del simbolismo colectivo.....	37
c) El juego reglado.....	37
C. Criterios sobre el juego.....	38
1. El juego encuentra su fin en sí mismo.....	38
2. La espontaneidad del juego.....	38
3. El juego como medio de placer.....	39
4. Carencia relativa de organización en el juego.....	39

5. El juego como una liberación de los conflictos.... 39

IV. EL PAPEL DE LOS PADRES EN EL JUEGO

A. La relación familiar..... 40

B. Los juguetes..... 42

V. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE

A. El juego en la educación preescolar..... 46

1. Juego-trabajo..... 48

B. El juego en el primer año de la educación primaria... 49

CONCLUSIONES..... 55

SUGERENCIAS..... 56

BIBLIOGRAFIA..... 57

INTRODUCCION

El juego es una de las manifestaciones del desarrollo humano por lo cual ha sido objeto de diferentes reflexiones tanto filosóficas, como pedagógicas.

Actualmente el juego no cuenta con la importancia requerida en el proceso enseñanza-aprendizaje aunque consideramos que puede ser un factor determinante en el desarrollo del niño. Sabemos también que ocupa un segundo término en la educación primaria en la que se le da mayor importancia a las actividades académicas, dejando en el olvido el juego que es un aspecto fundamental en la vida del niño.

El ingreso a la escuela primaria a pesar de las constantes renovaciones de la educación difiere del que se lleva a cabo en la educación preescolar ya que el primero, está ubicado dentro de un ambiente de tensión y falta de acercamiento maestro-alumno y además se les impide analizar por sí mismos los conocimientos, cuando antes de que puedan asimilarlos se les presentan ya terminados, coartando el espíritu de investigación del niño y la interiorización de los conocimientos.

Por medio de la realización de esta investigación documental, trataremos de definir y ubicar los diferentes momentos de la actividad lúdica en relación a las etapas del niño así mismo mostrar los diferentes conceptos que el juego tiene para los ni

ños, los padres de familia y los maestros ya que para los mismos no tiene el significado idéntico; para el niño es o representa una actividad seria, mientras que para los padres es un momento de esparcimiento y, para los maestros un medio de recreación.

Pero es indiscutible que aun requiere una mayor participación de padres de familia en esta actividad para así tener una mejor comunicación con sus hijos. También queremos colaborar -- con los maestros de grupo en el interés que puedan tener en relación al juego de sus alumnos y así lograr beneficios que le serían útiles en su preparación académica y fomentar además las relaciones de cordialidad y respeto entre sus alumnos.

CAPITULO I

FORMULACION DEL PROBLEMA

A. Antecedentes

En la actualidad a pesar de los avances psicológicos en relación a la importancia del juego en la edad infantil y su influencia en la formación de conceptos para el logro de un mejor aprendizaje, es realmente escasa, la atención que se le brinda a esta actividad tanto en el ambiente familiar, como en el escolar. En la comunidad de Santiago Temixco, Gro., existe la situación expuesta anteriormente, ya que a pesar de estar situada a poca distancia de la cabecera de Municipio dando como resultado un intercambio sociocultural, a los padres de familia lo que más les interesa es contar con la ayuda de sus hijos en las labores del campo o en el caso de las niñas que tienen que cuidar a sus hermanitos más pequeños, dándose el caso que la encargada de hacerlo sea, una niña de escasos cinco años, no importandoles absolutamente a los padres que con esto su formación integral se vea afectada, ya que se le está limitando el tiempo que debería estar destinada al juego.

En el medio escolar tendría que ser diferente, pero nos damos cuenta que aquí también existen serios problemas referentes a dicha actividad, puesto que los docentes preocupados por su labor educativa no le dan la importancia que el juego requiere

como factor determinante en el proceso enseñanza-aprendizaje.

B. Tema

"LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 4 A 7 AÑOS DE EDAD".

C. Planteamiento del problema

¿Es el juego uno de los factores determinantes en el proceso enseñanza-aprendizaje en niños de 4 a 7 años de edad?

D. Justificación

El interés que nos motivó por la investigación de este tema es por que el juego es una actividad que se está alejando demasiado de las actividades escolares, preferentemente en la educación primaria; ya que en ésta, el juego se esta relegando a un segundo término, ocasionado muchas veces por que los maestros empeñados en lograr los objetivos del programa en estudio nos olvidamos por completo de este aspecto, que es tan importante para el niño y sobre todo por que nos olvidamos que un niño es muy diferente a un adulto y por lo tanto, tienen intereses distintos y para el niño, durante los primeros años de escolaridad lo esencial es jugar. El niño todavía no sabe, no comprende ni le interesa aún el porqué de aprender a leer y escribir (6 a 7 años de edad).

Por esa razón es necesario que al ingresar a la escuela no se sienta el niño desubicado debido a las nuevas experiencias, sino que al contrario, estimularlo y darle confianza para que descubra y desempeñe sus aptitudes lo mejor posible.

Así mismo, los maestros de esta comunidad, tienen el deber de analizar el desarrollo de su labor docente, por que a pesar de las innovaciones en el terreno educativo y en la psicología infantil, nos damos cuenta que desafortunadamente se sigue en la rutina de siempre, que consiste en presentarle al niño los conocimientos ya procesados sin darles la oportunidad de que investigue, experimente, pregunte e interiorice los conceptos por sus propios medios y así despertar en él sus destrezas y habilidades para su propio beneficio.

E. Objetivos

Al concluir este trabajo de investigación, el maestro:

- Conocerá las características del juego en el período abarcado de 4 a 7 años de edad.
- Analizará la utilidad del juego como instrumento para el proceso de la enseñanza-aprendizaje.
- Comprobará por medio del juego y en base a las investigaciones su influencia en el proceso enseñanza-aprendizaje en niños de 4 a 7 años de edad.
- Verificará que el juego tiene una función de gran importancia en la socialización del niño logrando despertar en él, sentimientos de ayuda mutua y solidaridad.

F. Hipótesis

El juego es esencial para el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños de 4 a 7 años de edad.

CAPITULO II

ANTECEDENTES HISTORICOS DEL JUEGO

El desarrollo del ser humano se ha dividido en periodos, etapas o estadios de acuerdo a una cronología establecida por psicólogos que se han interesado por este estudio, basándose principalmente en manifestaciones psíquicas, afectivas y motoras presentes en determinados momentos de la vida y en los diferentes planos sociales y culturales.

Una de las manifestaciones principales es el juego, el cual es de considerable importancia en la edad preescolar primordialmente, aunque también la educación primaria había de tomarlo en cuenta en sus actividades escolares.

El juego es una operación que se ejerce solo por realizar la actividad en sí misma y no por los resultados que produce.

Desde tiempos remotos la actividad lúdica ha tenido una importancia valorada. Tenemos por ejemplo, las reflexiones de filósofos como Aristóteles y Platón, sobre el juego, el primero lo acerca a la felicidad y la virtud, el segundo le concede un valor educativo y también gradua los juegos para las diferentes edades.

Durante el transcurso del tiempo y el desarrollo cultural

se sigue especulando sobre la importancia y necesidad del juego humano. Locke aporta "el requerimiento de la libertad para que el juego se de en su plena expresión". (1)

Para lograr que el niño realice una total expresión de su personalidad se necesita que se le de libertad de actuar espontáneamente sobre las actividades lúdicas que prefiera sin que el adulto interfiera en sus juegos.

El maestro en su práctica docente no toma en cuenta estos juegos, ni los estudia y por lo tanto no se basa en ellos para la planeación y realización de los objetivos propuestos.

Basándonos en el punto de vista de Emmanuel Kant, diremos que el juego es un medio para la formación estética que se va fortaleciendo en el niño y al mismo tiempo produce un sentimiento de placer y a la vez favorece la salud, por lo cual el juego es vital para el desarrollo armónico del niño. También es una actividad seria fundamentalmente para el niño y nos permite reconocer en el sus aspectos creadores.

El niño al jugar no piensa que es un juego el que realmente realiza, sino que es una actividad en la que él se dedica a atenderlo con toda la seriedad posible a la vez que va descubriendo nuevas ideas y las va experimentando.

(1) S.E.P. Apuntes sobre el desarrollo infantil. p. 7

Todas las investigaciones realizadas sobre el juego llegaron solamente a un nivel teórico sin lograr su paso a lo práctico, hasta que años después el primero en hacerlo fue Federico Froebel.

Por la importancia que este pedagogo concede al juego, se basa en éste para desarrollar su teoría educativa al organizarlo y sistematizarlo y aun más, señala actividades y recursos materiales para realizarlos.

Tenemos otras teorías como la de Claparade quien ve en el juego, un valor pedagógico y también afirma que la actividad lúdica sirve para encauzar al niño hacia el trabajo.

El juego constituye una de las actividades educativas esenciales y por ello tiene que entrar al marco educativo, más allá de los jardines de niños en donde actualmente está consignado, - el juego ofrece al pedagogo el conocer mejor al niño y de mejorar los métodos de enseñanza.

La pedagogía moderna, ha puesto en evidencia al juego con un carácter de instrumento de la educación humana de forma privilegiada. Mientras tanto, la psicología y la antropología lo toman como una función biológica y social, o sea, con una utilidad en cuanto a la conservación del hombre y su adaptación a la sociedad, en tanto que la estética ha reconocido al juego con un carácter de actividad artística.

A. El nacimiento del juego

En base a las investigaciones realizadas por Piaget, podemos considerar la iniciación del juego, ubicándolo en el primer estadio, o sea, el correspondiente a las adaptaciones puramente reflejas.

En el segundo estadio, el juego casi forma parte de las -- conductas adaptativas prolongando las conductas referidas anteriormente, por lo tanto, no se define con facilidad donde comienza esta actividad.

Durante el tercer estadio, el proceso sigue siendo el mismo, pero con una acentuación de la diferenciación entre el juego y la asimilación intelectual.

En el cuarto estadio, podemos notar la aparición de dos -- nuevos elementos en relación al juego, en primer lugar; la aplicación de esquemas conocidos a situaciones nuevas, en segundo lugar; la formación de combinaciones lúdicas, lo cual es posible gracias a la movilidad de los esquemas que permite ensayar combinaciones sin ningún esfuerzo de adaptación.

En el quinto estadio, sucede que de acuerdo a un acontecimiento casual el niño se divierte en combinar gestos que no tienen relación entre sí, sin tampoco experimentar con ellos, sino que hacen un juego de combinaciones motoras.

En el sexto estadio, el símbolo lúdico se destaca bajo la forma de esquemas simbólicos gracias al desarrollo del sentido de la representación.

Este es el proceso de la actividad lúdica, que se inicia desde el primer estadio hasta el sexto, haciendo énfasis, como ya señalamos antes; la actividad lúdica se inicia desde que el niño hace sus primeros movimientos sin tener aún idea de lo que es el juego.

Para terminar diremos que las conductas lúdicas, las cuales son actividades sensorio-motoras, prolongan la asimilación por medio de la imitación.

B. Teorías sobre el juego.

En sus investigaciones sobre el desarrollo del niño, Piaget retoma teorías del juego de diferentes investigadores, las cuales utilizaremos para explicar de mejor manera la función de la asimilación lúdica que distinguimos por su marcada subordinación en referencia a la acomodación y, por consiguiente, el juego tiene un ligamento con el pensamiento.

1. Teoría del preejercicio

"K. Groos vio en el juego un fenómeno de desarrollo del pensamiento, de la actividad, y fue el primero en -

hacerse la pregunta del por qué de las diversas formas de juego". (2)

Este investigador se interesó en el juego como una actividad derivada del arte y fue ante todo el mecanismo de la ficción lo que trató de explicar. En su teoría considera el juego como preejercicio, ya que contribuye al desarrollo de funciones cuyo estado de madurez no es alcanzado sino, hasta el final de la infancia. Porque el juego es un ejercicio preparatorio, necesario para la maduración y que interviene antes de que ésta llegue a su término.

Tenemos también una afirmación de K. Groos en la cual señala que, el placer y la alegría eran los principales componentes psíquicos del preejercicio. El juego lejos de ser una actividad sin meta, se concibe como actividad en persecución de fines particulares. Pero la meta más sencilla es la de preejercicio; de este preejercicio nacerá el símbolo, así que cualquier actividad lúdica, el sentimiento de la ficción constituye la conciencia de esta actividad de la que se desprende.

"En el sueño y en delirio, la imaginación nos engaña puesto que se trata entonces de una ilusión que el yo no-

(2) Jean Piaget. La formación del símbolo en el niño. p. 205

na penetrado; en el juego y en el arte, en cambio, se trata de una ilusión voluntaria consciente". (3)

Por lo anterior, podemos observar la definición del juego por Groos, como una actividad placentera y a nosotros mismos como creadores de esa ilusión voluntaria. El juego acompañado de un sentimiento de libertad nos da como resultado una creación espontánea.

La imaginación simbólica podemos tomarla como el término de los juegos iniciales de ejercicio sensorio-motor pero basándonos en los esquemas de la inteligencia sensorio-motoras. El símbolo lúdico orienta al juego hacia -- nuevas metas alejadas cada vez más del simple ejercicio.

Podemos tomar la noción del preejercicio como un estímulo de conocimiento que permite el desarrollo de una conducta o mecanismo mental buscado en la repetición (de las conductas) que forma parte de uno de los polos indispensables en el desarrollo psíquico, el segundo polo (adaptación) podemos ubicar, la acomodación de los esquemas y por lo tanto, los caracteres específicos de los objetos. Podemos señalar como principio del juego cuando este acomodado, se ubica en segundo plano ya que es reemplazado por la acción lúdica, la cual desempeña un papel de ejercicio.

(3) Jean Piaget. Op. cit. p. 207

El niño durante su primer año a pesar de ser capaz de realizar juegos de ejercicio, ignora la ficción representativa, también es imposible afirmar que todos los juegos simbólicos, van encaminados a preparar al niño para una actividad especial o general, ya que el símbolo sobrepasa al ejercicio, del cual podríamos decir que ejercita al pensamiento entero, la mayoría de los juegos tienden a reproducir algo que les ha gustado y que les permite interactuar con su entorno, es decir, revivir la realidad que ha sorprendido con lo cual logrará asimilarlo, incorporarlo a sí mismo.

Sin embargo, podemos ver que el niño recurre al simbolismo ya que su pensamiento anterior no es aún suficientemente preciso y móvil y, demasiado corto a su pensamiento lógico verbal, tenemos entonces, que no es el preejercicio el que explica el símbolo, sino las estructuras del pensamiento del niño.

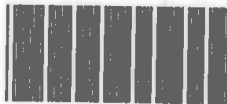
Agregaremos además, que el simbolismo lúdico está -- construido por el sujeto y para su propio uso. El símbolo representa, pues, esencialmente la realidad infantil actual. El preejercicio no lo encontraremos entonces, en el juego de imaginación sino, en toda la actividad seriana vía de constitución, lo que da lugar a ejercicios comparables a los ejercicios sensorio-motores. Podemos tomar la asimilación como fuente de imaginación creadora.

Existe una confrontación de opiniones respecto al -- simbolismo, como son las de Freud y Groos, el primero toma la existencia del simbolismo, como un conjunto de símbolos reprimidos y el segundo acepta la existencia de una ficción simbólica cuando aún los símbolos lúdicos son -- inaccesibles para el niño. Por lo que el juego, es un -- símbolo porque el pensamiento procede por asimilación y -- por conceptualización lógica.

2. Teoría de la recapitulación

La interpretación de Groos, recuerda a la de Freud -- sobre el simbolismo onírico, también se encuentra la de -- Stanley que recuerda a la de C: C. Jung, porque estos autores apelan al juego el de la herencia. Según Stanley -- Hall, los juegos tienen una sucesión que van de acuerdo a etapas de edades constantes y definidas por el contenido de actividades lúdicas que corresponden a la vez a actividades ancestrales, cuyo orden de sucesión ha sido el mismo en el curso de la historia humana.

Se ha demostrado en hechos recientes que la teoría -- de la recapitulación es nula. No porque no exista una su -- cesión en la evolución de los juegos con la edad, pero es necesario diferenciar el contenido del juego de su estruc -- tura. Ya que por su lado el contenido son los intereses -- lúdicos particularmente ligados a tal objeto (muñecas, --



112308

112308

animales, etc.) y la estructura es la forma de organización mental (ejercicio, símbolos, reglas).

Según Stanley, el contenido sería heredado y se daría leyes de sucesión en semejanza con las leyes embrionarias. Pero ahora muchos investigadores piensan que el contenido de los juegos varía según el medio físico y social del niño. Por tanto, en lo referente al contenido, se deduce que el juego es asunto de participación en relación con el medio ambiente y no a una sucesión hereditaria.

En cuanto a la estructura tal vez sea más accesible la idea de una sucesión análoga a las de las conductas filogenéticas. El juego de ejercicio aparece antes del juego simbólico, en tanto que los juegos con reglas siguen después de éste. Es entonces cuando surgen los problemas de interpretación para Stanley, porque hay herencia, que se limita a las funciones más generales, o bien, la semejanza interesa el detalle, y ya no se hablaría de herencia sino de convergencia, puestos que las mismas causas producen los mismos resultados. Así algunos juegos de reglas pueden tener un origen lejano como los de canicas, pero sería entonces de transmisión social y no de herencia. Así, Stanley Hall en su teoría, se basa en la noción de que el niño es un eslabón en la cadena evolutiva del animal al hombre y explica sobre todo en forma detallada el contenido del juego.

3. Teoría de la dinámica infantil

Además de las dos teorías anteriores, existen muchas interpretaciones del juego, que en su mayoría han considerado que el juego puede servir para todos los fines. Según Carr, el juego tiene una función de eliminador de tendencias negativas y las vuelve aceptables. En general, - todos los autores vistos anteriormente coinciden en que - el juego, es una forma de asimilación de la realidad al - "yo".

Buytendijk le asigna a la dinámica infantil, cuatro- caracteres principales para explicar el juego:

- a) La incoherencia sensorio-motoras o mental, el juego es rítmico, desde las manifestaciones de la motricidad -- hasta el dualismo de tensión-relajación.
- b) La impulsividad, libera los impulsos del niño.
- c) Una actitud "pática", es decir una necesidad de com--- prensión simpática hacia el medio ambiente.
- d) Una cierta timidez frente a las cosas que lo aleja de una utilidad provechosa.

Buytendijk señala que un niño juega por que es niño, es decir, porque su dinámica le impide hacer otra cosa si no jugar. Pero hay que tomar en cuenta que no toda diná- mica infantil, constituye un juego y además el egocentris

no conlleva una asimilación al yo, pero orientado hacia la imagen propiamente simbólica. Buytendijk en su tesis afirma que el juego deriva de la estructura mental del niño y que no tiene explicación sino en ella.

Piaget relaciona la teoría del juego con su teoría acerca del desarrollo de la inteligencia. Este desarrollo se debe a una interacción entre asimilación y acomodación, y la adaptación ocurre cuando estos dos componentes se contrarrestan mutuamente, o sea, están en equilibrio, cuando la acomodación predomina sobre la asimilación nos encontramos ante la imitación, -- puede predominar la asimilación cuando el individuo relaciona la percepción con la experiencia, la aprecia y la adapta a sus necesidades: Esto es el juego.

Por lo tanto, el juego es simple asimilación que consiste en cambiar la información de acuerdo a las exigencias del niño.

CAPITULO III

CARACTERISTICAS DEL JUEGO INFANTIL

A. Evolución del juego en el niño

La psicología evolutiva ha clasificado el desarrollo del niño por medio de etapas o estadios, y siendo el juego una actividad necesaria en el niño, lo estudiaremos de acuerdo al estadio correspondiente.

1. Primer estadio, comprende a los juegos de ejercicio o juegos funcionales, que consisten en movimientos motores simples como; extender y recoger los brazos y las piernas, - provocar ruidos y sonidos. Es fácil reconocerlos ya que se llevan a cabo por medio de actividades que buscan efectos.

a) Ley del efecto, el efecto puede ser inesperado, cuando esto sucede provoca su repetición, lo que prevalece es curiosidad por el cambio producido y repetir el movimiento que lo causa, estas repeticiones tienen un valor explorativo hasta la presentación de otro efecto - inesperado de origen extraño.

b) Efecto conocido de antemano: monotonía, la actividad - que produce un efecto conocido no produce la alegría -

de los niños, ya que es una forma repetitiva que tiene como consecuencia un efecto conocido lo que es causa de una monotonía lo que comprende solamente ser autor de un efecto.

- c) Efecto imprevisto: placer y gratuidad, ésta es la segunda categoría de los efectos esperados en la que el niño efectúa una acción con la finalidad de producir un efecto lo cual es buscado, por lo que en sí mismo tiene de incierto, o sea, para ver que sucede, en lo que la sorpresa es un placer, por ejemplo; cuando un niño salta cada vez más escalones, ya que se sorprende de su empresa y siente placer al realizarlo.

2. Segundo estadio, comprende la aparición de los juegos de ficción, simbólicos o de imitación, en los cuales podemos señalar cuando el niño convierte en juguetes los objetos que tiene a su alrededor y por medio del juego de ficción el niño se va socializando.

- a) La mímica, ésta actividad no aparece de manera espontánea en el niño ya que, se trata de que el juego de ficción represente para otros lo mismo que para el niño, por lo que nos damos cuenta de una cierta participación del adulto en la utilización del niño de su propio al realizar sus juegos al hacer los movimientos de lo que esta imitando.

- b) Ficción simbólica, por medio de la ficción simbólica - el niño efectúa acciones que presentan mensajes afectivos procedentes de su entorno. Lo que podemos catalogar de la realidad por medio de la ficción simbólica.- Y que el niño realiza una imitación de las actividades de las personas más cercanas a él, para demostrarles su aceptación o sus rechazos.
- c) Simbolización, ésta etapa podríamos tomarlo como una - condensación de los juegos de imitación o juegos de - ficción, lo cual servirá para llegar a la simboliza- - ción. Lo que implica lograr una formalización de un - - concepto de las acciones u objetos utilizados para que puedan ser comprensibles por cualquier persona ajena - al juego del niño.
3. Tercer estadio, comprende el juego reglado, cuando el niño es capaz de compartir sus simbolizaciones con un compañero, surge de inmediato una regla de juego.

En esta etapa el juego solitario desaparece y la formación de grupos de juego es un encantamiento que se apodera de los niños. Por lo general, los miembros del grupo tienden a trabajar y jugar siempre juntos y son más o menos de la misma edad cronológica. El juego reglado se encuentra en potencia en las primeras manifestaciones de la actividad lúdica.

Al llegar el juego a su madurez, podemos observar que su evolución coincide con el desarrollo de las tres actividades lúdicas; el juego de ejercicio, el juego simbólico y el juego reglado. Por otra parte, parece que el juego reglado concuerda con la edad de los primeros años escolares, así como también -- con la socialización característico de esta edad, ya que en ésta en que el niño empieza a dejar su egocentrismo.

B. Clases de juego

La primera experiencia en el juego que realiza el niño es, basada en la imitación del adulto, el niño imita a su manera lo que ve, lo cual quiere decir, que hace una representación de lo que le rodea, según su imaginación.

A partir del segundo año, hace su aparición los juegos de ficción. También se hacen presentes los juegos de construcción pero no es capaz aún de representar un modelo por medio de estos juegos.

La aparición del juego paralelo es hacia los tres años, -- que se caracteriza por agruparse en dos o tres niños, pero su tipo de juego sigue siendo individual, no hay colaboración.

A los cinco años, el juego se socializa, se hace una asociación con más elementos y comienza la colaboración, aprobación e intercambio de juguetes, pero aún la socialización alter

na en momentos con la individualización sin poder definir cual-
de las dos prevalece.

Los juegos de esta edad se caracteriza por sus valores sim-
bólicos, en que cada papel puede ser reconocible al realizar su
interpretación.

Una primera clasificación de los juegos sería, que se divi-
de en dos grupos:

1. Juegos individuales, en esta primera clase nos encontra-
mos con categorías de complejidad creciente; conquista --
del cuerpo, conquista de las cosas y juegos de papeles.
2. Juegos sociales, en esta segunda clase encontramos, los -
juegos de imitación simples, juegos de papeles complemen-
tarios y juegos combativos.

Pero no podemos mantener la división entre juegos indivi-
duales y sociales ya que podemos decir, que todo el juego simbó-
lico y aún el juego individual, es una representación del niño-
de un socio imaginario que está de acuerdo con él en todo.

El juego simbólico colectivo tiene algunas características
del símbolo individual por lo que es difícil anotar el límite -
exacto de lo individual y lo social, por otra parte, una de las
características de la vida social en el niño es la existencia -

de reglas.

Otra clasificación sería la utilizada por Ch. Bühler; donde reparte los juegos en cinco grupos:

1. Los juegos funcionales (o sensorio-motores).
2. Los juegos de ficción o de ilusión.
3. Los juegos receptivos (mirar imágenes, escuchar cuentos).
4. Los juegos de construcción.
5. Los juegos colectivos.

Podemos observar una diferencia entre juegos de ficción y juegos de construcción; por su parte, el juego de ficción representa simbólicamente un objeto por medio de otro diferente y en el juego de construcción se representa de manera más fiel.

Diremos entonces, que los juegos de construcción está situado en el mismo plano que los otros tipos de juego y que, parece ser el límite que relaciona a los juegos con las conductas no lúdicas. "En general, en el niño hay continuidad entre el juego y el trabajo mismo" (4)

Otra clasificación es la utilizada por Fitzgerald, en donde divide a los juegos en seis niveles diferentes de juego y de trato entre sus compañeros:

(4) Jean Piaget. La formación del símbolo en el niño. p. 152

1. Sin ningún objetivo (el niño no emprende, ni participa en ninguna actividad determinada).
2. Solitario (el niño juega solo).
3. Espectador (el niño ve jugar a otros niños pero no participa).
4. Paralelo (los niños juegan unos junto a otros pero no entre sí).
5. De asociación (los niños interactúan, hacen una tarea por turno y trabajan compartiendo en material de juego).
6. Cooperativo (los niños trabajan juntos para lograr metas comunes).

Lo que en todo caso se advierte es que el juego es una actividad cognoscitiva del niño y que a la vez sean lo suficientemente complejos para presentar un reto.

Hay que mencionar también tres tipos de estructuras que caracterizan a los juegos infantiles, los cuales son:

1. El juego de ejercicio, encontramos que algunos juegos no siguen e no perciben ningún fin que no sea el de sí mismo y por lo tanto, son simples ejercicios que se basan en la acción variada de conductas, son preferentemente conductas individuales que se dan en un determinado momento de necesidad de sentir un gusto solo por sí mismo. A su vez estos juegos se subdividen en tres clases:

- a) Ejercicio simple, que consiste en realizar una conducta para lograr un fin pero sacándola de su contexto y repitiéndola por el solo placer de poder hacerlo.
- b) Combinaciones sin objeto, estas combinaciones no tienen un fin previo, no constituyen sino una extensión del ejercicio funcional.
- c) Combinaciones con una finalidad, es decir que desde -- que se inicia, el juego tiene un fin.

Por lo anterior podemos deducir que, los juegos de ejercicio sensorio-motor no constituyen sistemas lúdicos independientes como pueden serlo los símbolos y las reglas sino que su función es ejercitar una conducta por el simple placer de tomar conciencia de sus nuevos logros.

2. El juego simbólico, este tipo de juego es lo contrario al anterior, ya que implica el elaborar una representación de un objeto en ausencia de éste, realizando una comparación imaginaria del elemento dado finalizando en una asimilación del objeto representado.

Entre el símbolo y el juego de ejercicio existe una relación que actúa como intermediario y que recibe el nombre de símbolo constituido, esta constitución está formada por actos o movimientos que no tienen como base una re

presentación, en esta relación se utiliza objetos de contexto para realizar el juego, terminando después con la utilización de objetos no provenientes del contexto lo cual es en sí el juego simbólico.

Logrado el juego simbólico no significa que se haya eliminado el juego de ejercicio sino que se ha subordinado al primero. Podemos tomar para su clasificación del juego simbólico la estructura de los símbolos como instrumentos de asimilación lúdica:

a) Simbolismo, el inicio del simbolismo se establece cuando ya es posible la interiorización de la imitación. Este comienzo del simbolismo es de gran importancia para el futuro del juego, el esquema simbólico es suficiente para asegurar una representación de la acción, por medio de lo cual se logrará asimilar el mundo exterior a partir de la adquisición del lenguaje y vemos aparecer nuevas formas del símbolo lúdico cuya clasificación y análisis nos pueden dar como resultado la significación que hemos previsto en el juego simbólico, o sea, la representación infantil. Así podemos ver que estos juegos consisten en aplicar esquemas a objetos nuevos.

b) Asimilación simple de un objeto a otro, también podemos denominarla como juego de imitación, ésta se refiere

digo transmitido de generación en generación que sería del tipo de reglas transmitidas o por acuerdos improvisados que equivaldrían a los juegos de reglas espontáneas.

Estos juegos de reglas constituyen la tercera categoría de los juegos infantiles, (ejercicio, símbolo y regla) y se diferencian por la interacción social. La regla es una base impuesta por el mismo grupo que participa en el juego y no respetarla significa caer en una falta. La regla es el resultado del logro de la organización de actividades lúdicas de manera colectiva por lo tanto; ejercicio, símbolo y regla son los tres tipos o categorías característicos del juego infantil.

C. Criterios sobre el juego

El juego no constituye una conducta aparte o particular de actividad entre otras, sino que, se define como una orientación de la conducta y retomando las definiciones de Piaget sobre el juego lo dividiremos en cinco criterios fundamentales:

1. El juego encuentra su fin en sí mismo, en donde el juego es desinteresado y sin una meta establecida.
2. La espontaneidad del juego, es una actividad espontánea - asimila lo real por medio de un proceso asimilador con un

- a) Orden de las construcciones lúdicas, esta construcción de orden muestran que un niño de cuatro a siete años es capaz de lograr una ordenación intuitiva de elementos con una característica, también el símbolo lúdico logra una evolución tal hasta convertirse en una copia de la realidad.
- b) La iniciación del simbolismo colectivo, este simbolismo colectivo señala un progreso en la dirección y la coherencia en los juegos del niño que a partir de entonces le agrada jugar entre dos o entre varios diferenciando los papeles que les corresponde representar.
- c) El juego reglado, se constituye en parte durante el segundo estadio, es decir, de los cuatro a los siete años y que se desarrolla principalmente en el estadio siguiente. De las reglas es necesario distinguir dos tipos:
- i) Las reglas transmitidas, son las que se imponen por generaciones anteriores.
 - ii) Las reglas espontáneas, son una consecuencia de la socialización.

Los juegos de regla tienen una combinación sensorio-motora o intelectual y se realiza en base a un có-

digo transmitido de generación en generación que sería del tipo de reglas transmitidas o por acuerdos improvisados que equivaldrían a los juegos de reglas espontáneas.

Estos juegos de reglas constituyen la tercera categoría de los juegos infantiles, (ejercicio, símbolo y regla) y se diferencian por la interacción social. La regla es una base impuesta por el mismo grupo que participa en el juego y no respetarla significa caer en una falta. La regla es el resultado del logro de la organización de actividades lúdicas de manera colectiva por lo tanto; ejercicio, símbolo y regla son los tres tipos o categorías característicos del juego infantil.

C. Criterios sobre el juego

El juego no constituye una conducta aparte o particular de actividad entre otras, sino que, se define como una orientación de la conducta y retomando las definiciones de Piaget sobre el juego lo dividiremos en cinco criterios fundamentales:

1. El juego encuentra su fin en sí mismo, en donde el juego es desinteresado y sin una meta establecida.
2. La espontaneidad del juego, es una actividad espontánea - asimila lo real por medio de un proceso asimilador con un

acomodo a los demás y a los objetos.

3. El juego como medio de placer, el juego es una actividad placentera pero con la condición de realizar la búsqueda de este placer como una subordinación de la asimilación de la real al yo.
4. Carencia relativa de organización en el juego, en lugar de utilizar las reglas como normativas para un juego encontramos que se sitúan sujetos al capricho del yo.
5. El juego como una liberación de los conflictos, en el juego los conflictos son transformados a manera de que la solución se convierta en aceptable con lo que logra liberarse de ellos.

Los criterios expuestos anteriormente coinciden en reconocer al juego como una modificación variable de las relaciones entre lo real y el yo

EL PAPEL DE LOS PADRES EN EL JUEGO

A. La relación familiar

Las diferentes etapas de la vida del niño, van acompañadas de un cambio de conducta en relación a los juegos que realiza, lo que supone una modificación de la participación de los padres en éstos, la relación que existe entre él y sus padres cambia porque el niño ya establece una interacción entre ambos.

El juego es entonces, un medio valioso para lograr la comunicación entre padres e hijos, ya que se establece una relación de confianza, cordialidad e igualdad con el adulto, estimulando además a los niños para encontrar intereses propios; los padres pueden participar ampliamente en sus juegos proporcionando sus experiencias que les resultarán muy interesantes y lo divertirán pero nunca imponiendo su criterio.

El tiempo que los padres destinen al juego de sus hijos, puede tener una regulación, para que los niños comprendan que es imprescindible la dedicación del tiempo a otros asuntos y así evitar que se presenten situaciones como la creencia en una disminución de amor hacia ellos, y tener presente que los padres tienen otras obligaciones que los mantienen ocupados por determinado tiempo.

Pero este tiempo que será dedicado al juego de los niños - tendrá que ser exclusivamente para ellos sin interrupción de -- ninguna índole, que el niño sienta que es de él y se le debe de respetar ya que es su derecho de obtener parte del tiempo de su papá o su mamá para su diversión.

Al regular el tiempo dedicado al juego, en los casos donde hay un número mayor de hijos, puede dedicarse un tiempo para jugar en grupo y otro para el juego individual. Habrá momentos - en que el niño requiera jugar solo y que los padres solo sean - espectadores y en otras en que tengan que participar, también - es necesario que los padres le presten atención a las pláticas que hagan sus hijos y no ignorarlos, porque les demostraran que no les interesa lo que ellos realicen o piensen.

No debe existir diferenciación del padre o de la madre respecto al juego del hijo o de la hija y en la relación del sexo opuesto en uno u otro, sea cualquiera el sexo necesitan del -- aprendizaje y experiencia de los padres así, la niña necesita - de la atención del padre, por lo tanto la madre no tiene por - que ser excluida de los juegos de su hijo considerándolos femeninos.

También es esencial para los niños jugar por separado con los padres y en ocasiones al mismo tiempo con ambos.

Los padres deben jugar con sus hijos a otros juegos diferen

tes a los característicos de su sexo.

"No va a ser menos hombre un padre que juega a las muñecas con su hija, ni va a restar femineidad a la madre que juega al trenecito en el suelo con su hijo". (5)

Muchas veces cuando los niños juegan con las muñecas, el niño quiere ser el papá y cuando las niñas juegan con los carri-
tos hacen de cuenta que van de compras a un lugar alejado, así
que cuando los niños juegan imitan a los adultos en las conduc-
tas que ellos observan.

Los adultos y los niños en la mayoría de los casos dan un
sentido diferente, al papel que la actividad lúdica desempeña -
en unos como en otros; para los padres es una distracción, un -
momento de esparcimiento, una actividad realizada después de un
trabajo impuesto y de esta forma procuran inculcar esta concep-
ción en el niño, en cambio el niño lo ve de manera diferente, -
para él, el juego es una actividad seria en la que actúa espon-
táneamente, le agrada mostrarse capaz de realizar trabajos enco-
mendados por los adultos por medio de la actividad lúdica.

B. Los juguetes

Serge Lebovici en su estudio del psicoanálisis del niño se

(5) Arnold, Arnold. Como jugar con su hijo. p. 35

hala que el juego comienza con los juguetes ya que son objetos
dados por la madre que los tolera o se divierte jugando con
ellos y que pasa de una actividad funcional a una actividad pre-
lúdica.

Así en los juegos que realiza el niño no es necesario que
los adultos intervengan en ellos, tal vez para darle una idea -
pero no es indispensable que el niño lo siga al pie de la letra
sino, que él mismo actúe de acuerdo a sus impulsos, por ello --
los juguetes no deben ser necesariamente reales ya que, el niño
encuentra un placer al modificar la función de cualquier objeto.

El juguete puede ser cualquier objeto transformado por el
niño con el pretexto de un juego. Así, por medio de la imagina-
ción el juego reside en transformar las sillas en vagones del --
tren, en una casa o cualquier otra transformación. Por lo tan-
to el juguete se caracteriza por la utilidad que el infante pue-
de darle o por el valor simbólico que se le adjudica y que se -
encuentra muy lejos de la concepción para la cual fue hecho.

El juguete fabricado limita el espíritu creativo de los ni-
ños y del juego mismo, puesto que tiene un fin asignado de ante
mano y que al utilizarlo el niño le aplica otra función muy pa-
recida al que el fabricante le había asignado.

Es por eso que, el juguete debe tender a desarrollar la i-
maginación y principalmente ser creado por el niño, ya que debe

ser un instrumento para el logro de juegos creativos y así poder ser útiles para la labor instructiva del niño, siendo por lo tanto satisfactorios a sus necesidades, contribuyendo a su desarrollo y despertando su interés.

El juguete es para el niño un medio que lo conduce hacia muchos fines, por lo que la cualidad más importante del juguete es, no tener una actividad específica sino, tener posibilidades de ser muchas cosas distintas, podemos mencionar por ejemplo; - los cubos, con dimensiones adecuadas para su manejo, el material hueco, abatelenguas, fichas, etc., así los adultos al elegir los juguetes deben tomar en cuenta la potencialidad que este ofrece para el niño, para estimular y adquirir experiencia al jugar y de esta manera hacer surgir el juego en el niño y que prolongue su atención al hacer posible su uso de diferentes formas esto es lo que dará al juguete su valor educativo.

Cualquier actividad lúdica bien iniciada y que este al alcance del niño adaptada a sus actividades y a sus intereses, -- cualquier juguete bien ideado y presentado van a prolongar al máximo su atención a comparación con cualquier otro fabricado ya que llegará a interesarle más que los juguetes de pilas.

CAPITULO V

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Frecuentemente se menciona el desarrollo del niño, refiriéndonos al desarrollo de sus funciones intelectuales donde el niño se caracteriza por pertenecer a un nivel más alto o más bajo según sus conocimientos y no sus aptitudes, y se deja en la ignorancia las necesidades fundamentales de esta edad, porque hay niños que podrán rendir poco en relación a conceptos teóricos pero que, en otros contextos ellos tienen un comportamiento totalmente diferente y en donde demuestran el grado de madurez que tienen.

El juego tiene una función de ejercitador en el niño, ya que es fundamental puesto que ayuda a desarrollar sus facultades físicas, intelectuales y afectivas y al mismo tiempo implica una conducta de adaptación social y estimula el crecimiento orgánico, es una etapa que puede considerarse como el camino del proceso del pensamiento ya que es preparatorio para lograr la adquisición de conocimientos los que son necesarios para el proceso del aprendizaje. El juego contribuye al paso de una etapa de desarrollo a otro.

El juego constituye una de las actividades educativas que deben tomarse en cuenta en las instituciones educativas no solo

en los jardines de niños sino además en las escuelas primarias- donde realmente esta actividad está relegada a segundo término- y no le dan el valor educativo que merece, por ello hablaremos- sobre este tema en relación a la educación preescolar y primer- grado de la educación primaria.

A. El juego en la educación preescolar

Al inicio de la edad preescolar la conducta del niño sufre un cambio que es cuando aparecen deseos que no pueden ser logra- dos inmediatamente y existe todavía la tendencia a la inmediata satisfacción, para resolver esta situación, el niño penetra en- un mundo de imaginación de ilusión en la que pueden ser realiza- bles aquellos deseos que eran imposible, el juego es este mundo de imaginación al cual nos estamos refiriendo. La imaginación - es, entonces, un proceso psicológico del niño, es una actividad humana consciente.

"El juego es sobresaliente entre las tendencias infantiles porque responde a las necesidades de desenvolvimiento, como una- fase activa de adquisición de experiencias y como un interés de satisfacción inmediata".(6)

Las situaciones imaginarias es una forma de conducta en - la que el niño se libra de las coacciones, el niño observa algo

(6) S.E.P. Apuntes sobre el desarrollo infantil. P.11

pero actúa independientemente de esa observación, las acciones comprendidas dentro de una situación imaginaria proporciona el conocimiento de los objetos utilizados y el significado de las situaciones vividas.

En el juego existe una separación de los objetos y la acción del pensamiento ya que la acción surge de las ideas y no de las cosas.

El juego tiene entre sus variadas funciones ser una actividad exteriorizadora del pensamiento contribuyendo así al desarrollo individual y social, así como también transmite ideas. Mediante el juego se realizan muchas acciones que activan la condición física del niño.

El niño se muestra a sí mismo como es; un ser despreocupado, libre, que disfruta de una diversión sana y espontánea por medio del juego, y se establece una comunicación entre el educador y el niño y, por medio de la utilización del juego, el maestro podrá conocer las necesidades y reacciones del niño.

Por lo general, al llegar el niño a la escuela alrededor de los cinco años, los niños realizan juegos de cooperación, el juego es, entonces, una forma de integración al trabajo, puede ser también un medio para vencer una actitud de timidez.

La educación preescolar va enfocada a la realización de --

actividades de interacción trabajo-juego favoreciendo así su desarrollo integral aprovechando la naturaleza lúdica del niño en esta etapa de su infancia.

1. Juego-trabajo

El juego desempeña en el niño el mismo papel que el trabajo desempeña en el adulto, es entonces, un medio por el cual el niño adquiere experiencias nuevas, el juego le sirve al niño para actuar, probar y practicar las obligaciones que posteriormente pueda desempeñar cuando crezca es importante proveer al niño de una mayor cantidad de experiencias lúdicas, tantas como las que sea capaces de entender e interpretar por medio del juego.

Afortunadamente en los jardines de niños se utiliza aunque no en el porcentaje deseado, juegos educativos por medios de las cuales los niños aprenden sin enterarse de ello, ya que para ellos las actividades que realizaron -- fue solamente jugar. La actividad lúdica se ve un poco limitada en el area de actividades musicales al realizar una actividad de repetición mecánica en el aprendizaje de los cantos, olvidandose por completo que la función del jardín de niños consiste en apoyarse plenamente en el juego para el logro de cualquier aprendizaje, además tenemos el obstáculo que al ingresar el niño al nivel siguiente de escolaridad, no se siguen los mismos pasos para su edu

cación donde es cortado de manera tajante el aprendizaje por medio del juego.

B. El juego en el primer año de la educación primaria

La pedagogía tradicional ha considerado al juego como una actividad carente de significado funcional y que distrae al niño de sus deberes escolares, actualmente en la educación primaria la actividad lúdica sigue sin tomarse muy en cuenta por los profesores de grupo debido a que se preocupan más por lograr lo más pronto posible las actividades académicas señaladas en el programa de estudio, es decir, se preocupan solo por el rendimiento que puedan tener sus alumnos, sin importarles las necesidades básicas de esta edad como es el juego.

También las autoridades educativas no le dan la importancia a esta actividad ya que consideran que es una pérdida de tiempo por parte de los maestros, otro obstáculo es el de los padres de familia que obsesionados por ver los resultados de aprendizaje de sus hijos, piensan que el juego les perjudica y que el motivo principal por el cual los mandan a la escuela es para que aprendan a leer y escribir y no a jugar.

Los niños de primer año algunos han sido llevados al jardín y durante ese tiempo se han identificado con el juego y piensan que al asistir a la escuela primaria realizarán lo mismo, hay otros en cambio no fueron al jardín de niños pero que en su ca-

sa se han identificado con el juego, así que, cuando se encuentran en el aula se sienten conitados y asustados y más aun si la maestra o maestro que los recibe no lo hace con una muestra de cariño y de confianza.

Por estas razones, al maestro que le asignen el grupo de primer año, tiene el deber de infundirles esa confianza y tener en cuenta los intereses del niño para así lograr una mejor comunicación con sus alumnos. Desafortunadamente a la mayoría de los profesores no les atrae el primer año porque se les hace difícil conducir a un grupo de infantes que todavía no tienen noción de los elementos fundamentales como son leer y escribir y que no tienen la suficiente paciencia para encausarlos hacia el logro de los objetivos previamente establecidos.

Si estos mismos maestros se interesaran por conocer más a sus alumnos y sobre todo las características de esta edad y tratara de adaptarse a los intereses de ellos, se daría cuenta que no es tan difícil como pensaba y que un grupo de primer año es igual a cualquier otro grupo superior o hasta mejor, solo que hay que adaptar las técnicas e instrumentos de enseñanza siempre y cuando se respeten sus intereses.

El maestro en su práctica educativa no toma en cuenta la actividad lúdica, negandose a aceptar que esta actividad ofrece muchas posibilidades como la de mejorar los métodos de enseñanza para hacerlos más accesibles para el aprendizaje de sus alum

nos y por lo tanto obtener mejores resultados en el aprovechamiento de su grupo. Pero eso no quiere decir que el maestro tenga que intervenir directamente en el juego, sino que simplemente tiene que guiarlos hacia situaciones nuevas donde el niño ponga en práctica los conocimientos adquiridos y realicen actividades espontáneamente, por lo tanto, el papel del maestro será el de formar grupos de juego donde el niño actúe libremente en la elección de sus compañeros de equipo, el maestro debe de responder a las preguntas que le formulen sus alumnos y dejar que los propios niños experimenten sus propias ideas.

Así que, lo que corresponde al educador es aprovechar estas situaciones y encaminarlas hacia el éxito del aprendizaje de sus alumnos, ya que como señalamos anteriormente, el juego es un elemento importante para la adquisición de conceptos y -- que sirve además como estímulo para el desarrollo del aprendizaje de su grupo, también podemos señalar que el juego es el camino del pensamiento infantil hacia una maduración más estable.

En el proceso de desarrollo del niño, esta maduración va pasando por diferentes etapas evolutivas, señaladas por Piaget, y el juego es uno de los elementos en donde podemos reconocer mejor dichas etapas y que si no las tomáramos en cuenta podríamos caer en el error de coartar la autonomía del niño y la espontaneidad de sus ideas y juegos.

Por ello y en base a la taxonomía de Bloom R. Dogbeh y S.-

N. Diaye donde definiremos las finalidades pedagógicas del juego para el aprendizaje de los niños:

1. Nivel del simple conocimiento

Donde el niño tiene que memorizar y retener la información que el maestro le esta transmitiendo.

2. Nivel de la comprensión

El niño comprenderá un concepto y lo interpretará según su propio criterio.

3. Nivel de la aplicación

Donde el niño aplique y utilice los métodos y técnicas adecuadas en relación a situaciones que se le presenten.

4. Nivel de análisis

Quando el niño tenga los conocimientos necesarios y los ponga en práctica frente a situaciones nuevas tiene que analizarlos y sacar sus conclusiones.

5. Nivel de la síntesis

Después de que ya ha analizado se dedicará a resumir de acuerdo a su punto de vista la información señalada.

6. Nivel de la evaluación

Ya teniendo resumido lo anterior expondrá junto con sus compañeros sus conclusiones y harán críticas y juicios --

acerca de sus trabajos y asesorados por el maestro.

7. Nivel de la invención y de la creación

Cuando el niño ha adquirido un concepto, tendrá que aplicarlo a la realidad y observar los resultados y crear operaciones nuevas.

El juego tiene un papel indispensable por que hace participar las actividades perceptivas, sensoriomotrices, verbales, -- afectivas, intelectuales, constructivas y las de expresión corporal y estéticas.

En general el juego supone la capacidad de comprensión hasta llegar al razonamiento y, constituye también un sistema educativo espontáneo, que funciona mucho antes de ingresar a la escuela y que perdura durante el transcurso de ésta y, que ayuda de manera eficaz en el desarrollo de las actividades del maestro en su labor educativa.

El juego es también una actividad que ayuda en el proceso de socialización entre el grupo de iguales donde se van haciendo más permanente debiéndose, el que perduren o no, a la falta de madurez de los miembros.

También facilita el desarrollo de la competencia con sus compañeros, así como el mejorar los problemas de lenguaje que no son tan serios, por que es a través del juego en que al niño

se le estimula a avanzar en este aspecto.

El juego suele ser uno de los medios principales por lo -- que los niños entablan relaciones sociales y desarrollan sus ap- titudes. Así que no hay que olvidar que la actividad lúdica es tan indispensable en la vida del niño que se puede decir que pa- ra él es vital y que condiciona un desarrollo armónico en el as- pecto físico, intelectual y afectivo.

"El juego y la infancia se hallan tan indisolublemente uni- dos que casi puede decirse que se confunden consustancialmente, no hay infancia sin juego, ni juego sin infancia". (7)

Por tal razón un niño que no juega, es un niño enfermo fí- sico o espiritualmente y que nuestro deber como educadores es, despertar esa inquietud y animarlos para que desarrollen su per- sonalidad y tengamos en cuenta profesores que para que nuestra- práctica docente sea más eficiente, no olvidemos los intereses de nuestros alumnos.

(7) Mira y López Emilia. Psicología evolutiva del niño. 123.

CONCLUSIONES

Las características lúdicas del niño, nos permiten ubicarlo en un nivel de desarrollo determinado y, a partir de ello, - promover su participación en actividades educativas que vayan - de acuerdo a sus necesidades.

Es esencial para los niños, poder jugar con sus padres, esto tiene como consecuencia el establecimiento de una relación - de cordialidad, igualdad y confianza con los adultos a la vez - que va adquiriendo seguridad en sí mismo.

El juguete es de primordial importancia para el niño, -- siempre y cuando estimule su imaginación y, desarrolle su capacidad de transformación.

En base a las investigaciones realizadas, definiremos que el juego forma parte del desarrollo integral del niño, además - de que tiene un enfoque pedagógico dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

SUGERENCIAS

Que el maestro profundice en el estudio de los estadios -- del desarrollo del niño y observe las actividades lúdicas de -- sus alumnos para que en base a ello planee su práctica docente.

Que los padres de familia modifiquen su conducta en rela-- ción a la atención que prestan a los juegos de sus hijos, dar-- les la importancia que ellos necesitan como personas y preparar los adecuadamente para alcanzar su desarrollo integral para -- ello deben apoyarse en la observación y participación de las - actividades lúdicas de sus hijos.

Que el maestro valore el papel que tiene el juego en el de sarrollo social, intelectual y físico de sus alumnos y compren der que por medio de éste, el niño alcanza los componentes que le prepararán para su vida futura.

Que el maestro reconozca la importancia del juego como un medio para la adquisición de conceptos y que sirven de estímu-- los en el proceso enseñanza-aprendizaje.

BIBLIOGRAFIA

- ARNOLD, Arnold. Como jugar con su hijo. Buenos Aires, Kapelusz, 1966. 236 p.
- BOTTINO, Malena. Expresiones para los más chiquitos. Barcelona, Tomo IV. Publicaciones Reunidas, 1980. 119 p.
- CARRASCO ALTAMIRANO, Alma. (et al): El niño: Aprendizaje y Desarrollo. México, Universidad Pedagógica Nacional, SEP, 1985. - 253 p. (Sistema de Educación a Distancia).
- CARRILERO, Miguel Angel. Psicología infantil y juvenil. Barcelona, Tomo II, Ed. Océano, 1978. 263 p.
- FITZGERALD, Hiram. Psicología del desarrollo. México, Ed. El Manual Moderno, 1983. 352 p.
- FREUD, Anna. Psicoanálisis del jardín de infantes y la educación del niño. Barcelona, Ed. Paidós, 1980. 255 p.
- LEBOVICI, Serge. El conocimiento del niño a través del psicoanálisis. México, Ed. Olimpia, 1986. 458 p.
- MILLAN, Susana. Psicología del juego infantil. Barcelona, Ed. Fontanesa, 1972. 252 p.

MIRA Y LÓPEZ, Emilia. Psicología evolutiva del niño y del adolescente. México, Ed. Buenos Aires, 1976. 255 p.

PIAGET, Jean. La formación del símbolo en el niño. México, Ed. Olimpia, 1936. 350 p.

S.L.P. Apuntes sobre el desarrollo infantil. México, 1936. 34 p.

WALLON, Henri. La evolución psicológica del niño. Buenos Aires, Ed. Psique, 1979. 267 p.

