

IPN

SEP

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
UNIDAD SEAD 094 CENTRO**

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DENTRO
DEL JARDIN DE NIÑOS**

II ESTIGACION DE CAMPO

**Que para obtener el titulo de
LICENCIADO EN EDUCACION PRE-ESCOLAR
presentan**

**ALVAREZ DE LA FUENTE LEONOR
MORON HUITRON ELVIA 809
REYES OLGUIN MARIA DEL CARMEN**

1 9 8 2



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

MEXICO, D. F., a 17 de NOV. de 1961

C. Profr. (a) LEONOR ALVAREZ DE LA FUENTE
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-
ción alternativa INVESTIGACION DE CAMPO
titulado "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DENTRO DEL JARDIN DE NIÑOS"
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión


PROFESORA LEONOR ALVAREZ DE LA FUENTE.



DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

_____ MEXICO _____, D. F., a 17 de NOY. de 1961 _____

C. Profr. (a) ELVIA MORON FUITRON
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-
ción alternativa INVESTIGACION DE CAMPO
titulado "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DENTRO DEL JARDIN DE NIÑOS"
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión



PROFRA. SILVIA RANGEL OLVERA FUENTES.

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACION

MEXICO, D. F., a 17 de NOV. de 1981

C. Profr. (a) MARIA DEL CARMEN REYES OLGUIN
Presente (nombre del egresado)

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes --
Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titula-
ción alternativa INVESTIGACION DE CAMPO
titulado "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DENTRO DEL JARDIN DE NIÑOS"
presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a -
que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el
H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar diez
ejemplares como parte de su expediente al solicitar el examen.

ATENTAMENTE

El Presidente de la Comisión



HILDA BEATRIZ GALCA FUENTES.

A MI MADRE

Con inmenso cariño y
gratitud

LEONOR ALVAREZ DE LA FUENTE.

A MI MADRE

Que con su esfuerzo y
aliento me ayudó a lle
gar a la culminación de
mi carrera

ELVIA MORON HUITRON

A LA MEMORIA DE MIS QUERIDOS
PADRES, A MIS HERMANOS E HIJO
que me brindaron su apoyo

MARIA DEL CARMEN REYES OLGUIN

P R O L O G O

Al terminar nuestros estudios de Licenciatura y después de analizar los temas que nos fueron sugeridos para obtener el título de Licenciado en Educación Preescolar, nos inclinamos por "La Importancia del Juego en el Jardín de Niños", por estar íntimamente relacionado con nuestro trabajo y estando plenamente convencidas de su importancia, ya que a través de nuestras experiencias en los años al servicio de la docencia, hemos podido observar en los diferentes medios socioeconómicos, cómo influye el ambiente del hogar y la comunidad en que vive, sobre la conducta y aprendizaje de los niños, los cuales en forma natural y espontánea por medio del juego demuestran sus emociones y sentimientos, así como actitudes de las personas adultas que lo rodean.

En ocasiones nos encontramos con serios problemas en algunos niños que presentan ciertas conductas inadecuadas que les impide su fácil adaptación al ingresar al Jardín de Niños; estas formas de conducta son de agresividad, retraimiento, a veces indiferencia, habiendo constatado que mediante el juego se les facilita superar algunos aspectos negativos de su conducta sirviéndole de catársis, ya que a través de las activi-

dades que se llevan a cabo en el Jardín de Niños se puede lograr modificar o encauzar estas actitudes que están limitando su natural desarrollo.

La labor de la educadora no se limita sólo al trabajo con sus alumnos, sino que promueve entre los padres el que haya una mejor comunicación y convivencia entre ambos, ya que es muy importante en la edad preescolar, tomando en cuenta que es la fase en la que predomina la actividad lúdica y la que ayuda al desarrollo del niño tanto intelectual, emocional y físicamente.

Para evitar el tránsito brusco de este nivel educativo la educación debe adecuarse, con el fin de atenuar el paso a la siguiente etapa de su vida.

El presente trabajo pudimos llevarlo a cabo gracias a la valiosa ayuda que nos prestó nuestra asesora, a nuestras compañeras directoras, educadoras, terapeutas y estudiantes de la carrera que nos dieron su opinión para realizar nuestra investigación de campo respondiendo a las preguntas formuladas dentro del cuestionario que se aplicó para probar la validez de nuestra hipótesis.

I N D I C E

	Págs.
PROLOGO	1
INDICE	3
INTRODUCCION	4
<u>CAPITULO I</u>	
CARACTERISTICAS DEL NIÑO PREESCOLAR	7
<u>CAPITULO II</u>	
EL JUEGO	21
<u>CAPITULO III</u>	
CLASIFICACION DE LOS JUEGOS.	31
A) Diversos Criterios de la Clasificación de los Juegos.	31
B) Diferentes Formas de Juego en cada edad.	27
<u>CAPITULO IV</u>	
DESARROLLO ESTADISTICO	57
A) Cuadros de Cqncetración	
B) Gráficas	
C) Interpretación de Datos	
SUGERENCIAS	127
CONCLUSIONES	128
CITAS BIBLIOGRAFICAS	130
BIBLIOGRAFIA	132

I N T R O D U C C I O N

La razón por la cual elegimos el tema "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DENTRO DEL JARDIN DE NIÑOS, fue demostrar el valor que tiene dicha actividad, dando a conocer su importancia -- tanto a los padres de familia como a personas que ignoran la labor que se realiza en nuestro trabajo como Educadoras.

Lo que significa el jugar para el niño en desarrollo, -- más allá del momento en que se divierte jugando, por medio de él, el niño demuestra sus emociones y sentimientos así como -- actitudes que imita de las personas mayores que le rodean.

El jugar y aprender constituyen una unidad inseparable dependiendo del apoyo y esfuerzo de los adultos en gran parte -- el que los niños puedan aprovechar plenamente las posibilidades que el juego les ofrece aplicando en especial a nuestros -- niños preescolares ya que a través de nuestras observaciones -- realizadas en la comunidad y en el trabajo diario hemos visto -- como el niño que asiste al Jardín de Niños tiene mayores oportunidades al gozar de un local apropiado, niños con sus mismos intereses, diversos tipos de material, personal especializado, actividades específicas para su desarrollo integral, comparando con los niños que no asisten a dicha institución por lo --

que nos formulamos la siguiente pregunta ¿Es el juego dirigido factor determinante que ~~permite~~ permite lograr en el niño preescolar una mejor evolución en su desarrollo?

Para poder contestarnos fue necesario elaborar la presente investigación que nos permitió corroborar nuestra hipótesis: "Por medio del Juego se promueve una madurez y control emocional en el niño preescolar", para darle validez a dicha investigación nos documentamos en varias obras dedicadas al estudio del juego en sus diferentes enfoques y teorías, dividiendo nuestro trabajo en cinco capítulos, donde damos una visión general de las características del niño preescolar, basándonos en las áreas del desarrollo que actualmente se manejan.

Siendo universal el juego infantil y teniendo características idénticas en todos los pueblos de la tierra, los filósofos, psicólogos y maestros han tratado de explicar la naturaleza de semejantes actividades, de ahí las teorías que -- procuran determinar el origen y objeto del juego, en base a -- ello presentamos también nuestro propio punto de vista.

Habiendo recabado información de diversos autores se mencionan las clasificaciones que a nuestro criterio son de --

mayor importancia para la elaboración del presente trabajo, tomando también en cuenta las etapas del desarrollo del niño, asimismo nos referimos al papel primordial que representa el juego en el Jardín de Niños y como la Educadora se vale de él para lograr el desarrollo integral y armónico del preescolar, enumerándose los diferentes juegos que se utilizan dentro del Jardín de Niños.

En la investigación de campo se elaboró un cuestionario, para recabar opiniones a diferentes niveles de categoría, es decir, Directoras educadoras, terapéutas y pasantes de la carrera de educadora ubicadas en diferentes Jardines de Niños con diversos medios socio-económicos.

Haciendo un estudio comparativo graficamos los resultados llegando a conclusiones favorables que dieron veracidad a nuestra Hipótesis.

Por lo que esperamos que el presente trabajo sirva para que tanto padres de familia como maestros y personas interesadas en el desarrollo integral del niño preescolar le den la importancia a lo que el juego representa en esta etapa.

CAPITULO I

CARACTERISTICAS DEL NIÑO PREESCOLAR

La etapa de 4 a 6 años, es una época de grandes transformaciones del pensamiento, para dar paso a una actividad intelectual apta para la adquisición de conocimientos sistematizados, tales como matemática elemental, proceso de lecto-escritura, las importantes nociones de tiempo, espacio y persona.

En ella se consolidan procesos tan importantes como el lenguaje oral, base de la comunicación humana y del pensamiento abstracto. Se afinan las coordinaciones perceptivo-motoras que además de permitir al niño el control y dominio de su cuerpo, favorece también el aprendizaje de la lecto-escritura.

Finalmente se forman las bases de la personalidad, -- con los incipientes logros de la identidad personal, de la autonomía, de la participación de la solidaridad, etc.

Toda esta transformación y sus consecuencias no deben dejarse al azar, es necesario propiciar la estimulación adecuada.

Es por lo anterior que, una vez conociendo las características de esta etapa, debemos fundamentar la acción educativa del Jardín de Niños sobre la base del nivel de madurez de cada niño y de tal modo que al participar promueva su propia evolución.

La educación preescolar está basada en las necesidades madurativas de estos niños al:

- 1) Propiciar y encauzar su evolución armónica.
- 2) Favorecer su maduración física, mental y emocional.
- 3) Dar la oportunidad de realizarse en esta etapa favoreciendo sus necesidades e intereses.
- 4) Vigilar, prevenir y atender oportunamente posibles detenciones o alteraciones en el proceso normal del desarrollo a fin de evitar problemas de integración y aprendizaje en los niveles subsecuentes.
- 5) Lograr la incorporación natural del niño al siguiente nivel educativo.
- 6) Fomentar su progresiva interacción con el medio circundante y proyectarlo a la comunidad de que forma parte como elemento activo. (1)

Para determinar el nivel de madurez se han tomado una

serie de conductas características para conocer aproximadamente lo que puede ser el perfil de desarrollo del niño mexicano.

Los niveles que a continuación se dan están divididos en tres áreas:

Area Emocional Social

Area Cognoscitiva

Area Psicomotriz.

A continuación se dará la explicación de cada área.

AREA EMOCIONAL SOCIAL.- Incluye las reacciones personales del niño frente a otras personas y frente a los estímulos culturales, su adaptación a la vida doméstica, a la propiedad, a los grupos sociales y a las convenciones de la comunidad. El comportamiento de la educadora es muy importante en el desarrollo emocional-social del niño, pues con su actitud podrá propiciar conductas negativas o favorecer y encauzarlas en una forma positiva, ya que ella es el modelo -- que tiene el niño, su conducta, valores responsabilidad y -- organización en su trabajo, proporcionarán bases para el logro de un desarrollo emocional adecuado.

AREA COGNOSCITIVA.- Se refiere a aquellas conductas -

de carácter perceptual, manual, verbal y de orientación que reflejan la capacidad del niño para acomodarse a las nuevas experiencias y para servirse de las pasadas.

Incluye la inteligencia, el lenguaje, el cual abarca toda la conducta relacionada con el soliloquio como la expresión dramática, la comunicación y la comprensión.

El inicio de toda función mental es el proceso sensorio-perceptivo que ocupa la primera parte del área cognoscitiva. Para su estimulación debe tomarse en cuenta que dicho proceso se presenta simultáneamente, la identificación y la discriminación de la cualidad, para llegar al reconocimiento y nominación de la misma culminando con una discriminación selectiva de mínimas diferencias en las cualidades presentadas por los estímulos.

La tarea de la educadora consistirá en destacar de lo común lo peculiar y esencial de los objetos, sus cualidades, conduciendo al niño a una actividad analítica-sintética, destacando lo particular de lo general y lo general de lo particular por su nombre. Respecto al lenguaje, la iniciativa y recursos de la educadora serán de gran importancia para ampliarlo, enriquecerlo y combinarlo, así como tratar de corre

girlo en algunos casos. (2)

AREA PSICOMOTRIZ.- Se refiere a las reacciones posturales, la prensión, locomoción, coordinación general del cuerpo y ciertas aptitudes motrices específicas. Ayuda a proponer medios para realizar el desarrollo de habilidades naturales con el propósito de educar a través del movimiento para adaptar e integrar al niño a su mundo cultural y social.

La educación motriz actúa sobre el movimiento, la inteligencia y la afectividad del niño, pues toda noción abstracta vivida por el cuerpo se integra mejor. Al estimular el movimiento del cuerpo, el niño mejora su motricidad y la integración del aprendizaje es más sólida, gracias a esta base concreta de la experiencia a nivel corporal. (3)

AREA EMOCIONAL SOCIAL

4 Años

El niño de 4 años representa una combinación de independencia y sociabilidad, realiza las tareas indicadas con más cuidado, dice su nombre o sobrenombre, indica con sus dedos acertadamente su edad, realiza actividades de autocuidado con ayuda (vestirse y desvestirse, peinarse, cepillarse los dientes).

Se identifica con sus compañeros de su mismo sexo.

Siente temor a la obscuridad, a los viejos, algunos animales.

Los temores de este tipo pueden servir para recordarnos que no está todavía tan madura como su lenguaje parecería indicar.

5 Años

Ya está lo bastante maduro para adaptarse a un tipo de sociedad. Les agrada barrer, lavar, secar los platos, realiza actividades para bastarse a sí mismo y de autocuidado siendo más responsable, sabe decir su nombre y dirección.

Tiene cierta capacidad para la amistad. Juega en grupos de 2 a 5 con nueva sociabilidad también juega con compañeros imaginarios.

Participa en el juego espontáneo respetando las reglas, termina sus trabajos con más cuidado y limpieza.

AREA COGNOSCITIVA

4 Años

Arma rompecabezas de cortes --
rectos, ordena una serie de cuatro
elementos, clasifica elementos
por tamaño, forma o color, -
establece la relación entre dos
conjuntos de la misma cantidad_
de elementos.

Su concepto numérico apenas si
va más allá de uno, dos y mu--
chos.

Construye con cubos tanto en -
la dimensión vertical como en_
la horizontal dá nombre a lo -
que construye y a veces lo utiliza
dramáticamente.

Establece la diferencia de forma
entre dos elementos, distingue
objetos por su tamaño.

5 Años

Define objetos por su fun--
ción, ensambla o reconstruye_
objetos, Intercala en el lugar
que le corresponde un elemento
de la serie que se le propone.
Puede contar diez objetos y es
capaz de hacer algunas sumas
simples y concretas.

Sigue la trama de un cuento y
repite con precisión una lar--
ga sucesión de hechos. Mani--
fiesta un recuerdo más claro_
de lugares remotos y un inte--
rés más preciso.

Encuentra la relación entre -
dos conjuntos de acuerdo al -
número de elementos.

Establece la igualdad de can--
tidad de masa entre dos ele--

4 Años.

Reproduce de memoria una oración de cinco palabras, reproduce en forma gráfica o plástica una figura, objeto reconocible, nombra salado y dulce, frío y caliente.

Realiza gráficamente la figura humana (renacuajo) reemplazando a la de garabateo, tiende a separar las partes individuales en cuanto son dibujadas, se ubica espacialmente de acuerdo a los conceptos: arriba, abajo, adelante, atrás.

Ejecuta órdenes sencillas de dos acciones, referente a la posición con respecto a sí mismo, indica actividades cotidianas con una secuencia mínima de tres.

Nombra objetos de memoria. De tres objetos dice ¿cuál falta?

5 Años

Reproduce de memoria una oración con diferencia de forma pero igual peso.

Distingue objetos por su tamaño (alto-bajo) y por su longitud (largo-corto)

Repite un relato corto, reproduce en forma gráfica o plástica una figura, objetos con posición y orientación.

Identifica textura consistencia y peso (pesado-ligero, áspero-liso, duro-suave).

Realiza gráficamente la figura humana completa, con detalles de su cuerpo y vestimenta.

Sabe cual es el lado derecho e izquierdo de su cuerpo.

Nombra la posición con respecto a sí mismo, en que se encuentran ubicadas personas y objetos, utiliza expresiones

4 Años

Aparea figuras geométricas que sean iguales (6 u 8)

Su lenguaje tiende a ser de una manera algo infantil, pregunta frecuentemente pero las explicaciones no le interesan gran cosa.

Puede contar una extensa historia entremezclando realidad y ficción.

Su lenguaje es claro, puede presentar alteraciones en la pronunciación de s, d, rr y com-- puestas.

5 Años

de duración de tiempo (tarda menos, tarda más). Ejecuta tres indicaciones, en el orden dado.

Relaciona un objeto con otro por color, forma y tamaño.

Habla sin articulación infantil. Sus respuestas son más ajustadas a lo que se pregunta, sus propias preguntas, tienen más sentido por el verdadero deseo de saber.

El lenguaje ya está completo y se expresa con frases correctas y terminadas.

Relata sus experiencias utilizando enunciados completos. Articula correctamente los fonemas que utiliza en su expresión espontánea. Al contar un relato lo hace en forma más realista.

AREA PSICOMOTRIZ

4 Años

Corre con facilidad y es capaz de realizar un salto de longitud al ir corriendo. Salta sobre uno y otro pie, mantiene el equilibrio durante varios segundos en un solo pie, y más tarde (6 meses) ya salta en un solo pie. Camina sobre una línea. Lanza y cacha una pelota.

Abotona y desabotona. Puede graficar un círculo y una cruz mediante un modelo. Agrupa objetos pequeños (botones, fi---chas, superficies de plástico, etc.). Dobla diagonalmente -- una hoja de papel siguiendo ingtrucciones. Ensarta objetos pequeños (cuentas, botones, etc.)

Colorea aún sin respetar con--tornos. Recorta con dificul--

5 Años.

Es más ágil y posee un ma--yor control de la actividad corporal general. Su sentido del equilibrio es tam---bién más maduro. Brinca -- sin dificultad y también salta obstáculos corriendo, sube y baja escaleras alter--nando los pies. Bota la pelota caminando. Amarra y desamarra sus zapatos. Mues--tra mayor precisión y domi--nio en el manejo de herra--mientas (tijeras, cepillo - de dientes, peine etc.) maneja el lápiz con más segu--ridad y decisión. Traza líneas curvas o rectas en renglones de 2 cm. Coloca ob--jetos pequeños en espacios reducidos siguiendo un con--torno.

4 Años

tad figuras sencillas.

5 Años

Dobla transversalmente hasta en 4 partes una hoja de papel siguiendo instrucciones. Colorea superficies pequeñas respetando contornos. Recorta diferentes formas.

Estos niveles de madurez corresponden al niño preescolar habiéndolos tomado de los módulos (2 y 3 Junio y Agosto_ 1979). Orientaciones didácticas para la organización del -- trabajo técnico en los Jardines de Niños Federales, del "Pro_ grama de la Dirección General de Educación Preescolar" del - Departamento Técnico y del libro "El Niño de 1 a 5 años" -- Guía para el estudio del niño preescolar de Arnold Gesel, -- F. L. Ilg., y L. B. Ames. Los cuales nos han permitido te-- ner una visión más amplia de los diferentes niveles de madu-- rez y características del niño preescolar, sirviéndonos para una mejor organización del trabajo y adecuada estimulación.

Las educadoras, mediante la observación directa con - el grupo, puede determinar en qué niveles de madurez se en-- cuentran los niños y cuales son las áreas más deficientes -- las que se habrán de estimular, elaborando así un plan anual de trabajo que consistirá en una serie de objetivos a alcan-- zar por medio de grupos de actividades con el nivel más bajo de dificultad, graduándolas poco a poco hasta llegar a las - actividades más complejas ayudando así a un mejor desenvolvi_ miento en el niño.

Considerando que cada objetivo representa un proceso_ en sí deberá organizarse la estimulación en torno a ellos -

de una manera secuencial; ya que resultaría una medida poco - didáctica si se trabajara de manera indiscriminada.

Las características del niño preescolar anteriormente mencionadas corresponden en forma general a las áreas del --- desarrollo, presentando las siguientes características en fun- ción del juego.

Animismo.- Es la tendencia a concebir las cosas, los - objetos como dotados de vida; lo que tiene una actividad es - una cosa viva, y a los objetos inertes se les anima. Este -- animismo resulta de la asimilación de las cosas a la activi-- dad que el mismo niño realiza, a lo que él puede hacer y sen- tir. Por ejemplo cuando un niño toma un simple palo imaginan- do que es un caballo montándolo y jugando con él.

Antropomorfismo.- Se refiere a la atribución de carac- terísticas humanas a los objetos; como por ejemplo cuando -- una niña toma su cobija enrollada y la trata como si fuera - un bebé.

Egocentrismo.- El carácter egocéntrico del pensamien- to del niño podemos observarlo en el juego simbólico o juego de imaginación y de imitación; por ejemplo jugar a la comidi

ta, a las muñecas, la casita, etc., en donde hay una actividad real del pensamiento, esencialmente egocéntrica, que tiene como finalidad satisfacer al yo, transformando lo real en función de los deseos. Juega sólo, a veces desarrolla un -- "juego paralelo" sin verdadero intercambio con los otros niños.

Esta etapa es cuando empieza a afirmarse el yo, aquí hay que ayudar al niño a autoafirmarse. Una vez que supera esta etapa, el niño participa en forma espontánea favoreciendo así su integración al medio ambiente.

CAPITULO II

E L J U E G O

La preocupación por explicar el papel del juego en la conducta humana, se remonta desde la antigüedad, tanto Platón como Aristóteles, tuvieron la idea de utilizar formas de juego en los métodos de enseñanza, considerando que las actividades lúdica, no era, de ninguna manera, intrascendente en la vida del niño. Repitiéndose dicha idea en los pensamientos de grandes pedagogos como Rousseau, Pestalozzi, Froebel, etc., que reformaron de una u otra manera la educación tradicional.

Es importante tener un significado de lo que es el juego, es por eso que haremos un breve análisis.

JUEGO (del "latín iocus broma, diversión) acción y -- efecto de jugar". Ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. (4)

"El juego es más viejo que la cultura, ya que ésta presupone una sociedad humana, y el juego de los animales no fue enseñado por el hombre". (5) La civilización no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Los -

animales juegan lo mismo que los hombres, teniendo los mismos rasgos fundamentales.

Si tomamos como ejemplo un gatito acechando una pelota, arañando o jugueteando con una bola de estambre, se está preparando para la lucha por la vida o entrenando para cazar algún ratón más adelante, pero lo más importante en ese momento es que el gatito estará gozando mucho con esa actividad, siendo ésta una de las formas más simples del juego entre los animales y más que un fenómeno fisiológico lleno de sentido.

El juego tiene una importancia primordial ya que ha sido una parte de la cultura del hombre reflejando los ideales y valores de esa cultura, representando una parte vital en el crecimiento y desarrollo de todo individuo.

El juego como realidad comprende al mundo humano y al animal, y no relacionándose a ninguna etapa de la cultura, ni concepción del mundo, sino que es una expresión de vida.

Para determinar la función biológica del juego como la descarga de un exceso de energía vital se toma en cuenta:

- a) Que al ser vivo cuando juega obedece a un impulso

congénito de imitación.

- b) Que se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá más adelante.
- c) Como ejercicio que sirve al individuo para adquirir dominio de sí mismo.
- d) En la necesidad congénita de efectuar algo, y
- e) En el deseo de dominar entrando en competencia -- con otros.

CONCEPTO GENERAL DEL JUEGO.- El juego ha resultado ser la actividad natural del hombre, que desarrolla principalmente en sus tiempos libres y su fin es la recreación. En la infancia se presenta como una actividad auténtica, es decir, aparece en forma espontánea.

Así observamos que los diferentes investigadores tienen sus propias teorías del juego:

A) LA TEORIA DE KARL GROSS.

El autor sustenta la teoría de que el juego en el hombre y en los animales, es una actividad de entretenimiento temprano, que prepara al individuo para sus futuras funciones en la edad adulta, siendo éste el principal fundamento de su teoría, de lo cual se ha derivado que se conozca con

el nombre de la "Teoría del Ejercicio Preparatorio". Según - Gross existen cinco categorías de juego: Fisiológico, Biológico co, Psicológico, Estético y Sociológico.

En el Fisiológico, según el autor, el juego es una des carga necesaria de energía, por lo que proporciona relajamien to y a su vez conserva dicha energía, ya que es un intento de recapturación de un estímulo placentero.

El Biológico, señala que el juego es instintivo, por - lo que al expresarlo satisface necesidades biológicas.

El Psicológico, postula que la actividad lúdica, es -- una reproducción del placer, de ahí que sea repetitivo, con-- ciente y acompañado de atención y diversión. El placer pro-- viene de la satisfacción de impulsos innatos, envolviendo li-- bertad, creatividad y dominio, objetivo de la psicología del juego. Anna Freud en su libro "El yo y los Mecanismos de De-- fensa" le da al juego una función muy importante en el desa-- rrollo afectivo de la personalidad, afirmando que las activi-- dades lúdicas van evolucionando como expresiones de tenden-- cias simbólicas y altamente formales del ataque agresivo, la competencia y la defensa. Al hablarnos del juego como una de-- fensa, nos está hablando de la función adaptativa de la acti--

vidad lúdica, ya que se traduce como un intento de adaptación del individuo en el plano emocional y afectivo.

El Estético, afirma que los placeres del juego pueden dirigirse a la estética y al arte. Las habilidades en el esfuerzo artístico se reflejan en el juego.

El Sociológico, se refiere al efecto de alegría, satisfacción, placer y armonía del juego, lo que fortalece los lazos sociales positivamente, ya que al encontrar satisfechas sus necesidades al lado de compañeros buscará las relaciones por ser reforzante para él.

El juego, concluye Cross, no conduce a una meta determinada, es producido por una necesidad específica. El ser humano y el animal, juegan por el juego en sí y no por una necesidad intrínseca a cada especie.

B) LA TEORIA CATARTICA

Carr considera que a través del juego, el niño canaliza sentimientos y deseos que en otra forma no podrá exponer. El juego, según este autor, es un medio socialmente aceptado para dar salida a impulsos. Es decir, las tendencias impulsivas que todo ser humano trae en mayor o menor grado, encuentran un camino de expresión social, la cual es aceptada.

C) LAS TEORIAS PSICOANALITICAS

Las teorías psicoanalíticas parten del hecho de que - cada etapa de la vida de un ser humano produce ansiedades y privaciones. Los niños evitarán el contacto con los objetos relacionados con sus temores, si es que les produce mucha ansiedad, y jugarán con ellos si la ansiedad es manejable.

D) LAS TEORIAS DE APRENDIZAJE

Según esta teoría, la curiosidad, la exploración y el impulso de investigación, se derivan de un reflejo, al cual han denominado como reflejo de orientación y que es una respuesta innata a una novedad o un cambio.

Para la teoría del aprendizaje el juego implica aprendizaje y respuesta selectiva a la estimulación.

Una vez analizadas estas teorías definimos que el juego es:

UNA ACTIVIDAD INNATA EN EL SER VIVO, EN LA CUAL SE MANIFIESTA EMOCIONES Y ESTADOS DE ANIMO ADEMAS DE SATISFACER UNA NECESIDAD RECREATIVA

VALORES DEL JUEGO.- El juego actúa sobre el sistema nervioso como un estímulo del desarrollo del crecimiento. En

el momento del nacimiento los centros nerviosos no han adquirido su estructura definitiva; el cerebro no se haya en estado óptimo de funcionamiento (está en proceso de mielinización). El juego estimula las fibras nerviosas y las ayuda para adquirir sus funciones. Claparede dice "los topos tienen los ojos atrofiados porque no han jugado lo bastante con la luz". (6)

Desde el punto de vista del trabajo muscular, los juegos son complemento de los movimientos de gimnasia metodizada, no sólo porque entran en acción masas musculares, sino -- porque le agregan cualidades que faltan en los ejercicios metódicos, velocidad, espontaneidad y dirección variada en los movimientos.

El valor que presentan los juegos dependen de la forma en que se efectúen, por sus condiciones de movimientos o de representación.

La multiplicidad del movimiento de los juegos coordinados y dirigidos a una finalidad mecánica hace que éstos sean considerados como sintéticos, es decir capaces de producir -- movimientos elementales.

El valor compensador se presenta de manera más clara, -- no al desarrollo de nuevos poderes, sino de satisfacer apeti-

tos demasiado apremiantes, si el juego no fuera acompañado de catársis el instinto de lucha suscitará conflictos verdaderos y en lugar de prepararlo para la vida futura del hombre, se cooperaría a su desgracia, existe alegría en el juego pero no se trata de una alegría acarreada por él, sino -- que reside en el juego mismo.

El juego tendrá mayor o menor valor educativo según sus condiciones psicológicas capaces de educar un carácter, de desarrollar valores morales y físicos. El juego es universal, no hay un ser humano que no juegue, el ser humano lo trae en su espíritu desde que nace y afortunadamente sólo se le escapa, al llegar a su muerte. El juego no sólo es valioso por la afirmación que logra del sistema central de la clase, tiene además la gran ventaja de ofrecer excelentes oportunidades para el desarrollo físico, intelectual, social y emocional, por lo tanto puede ser el juego una actividad completa, si lo aplicamos correctamente y son apropiados al nivel de madurez del niño. Es una actividad constante en él -- por lo que poco a poco va resolviendo la forma de adaptarse a las necesidades de su medio favoreciendo el aspecto de higiene y por ende de salud siendo ésta la edad más apropiada para la adquisición, jugando el niño expresa los aspectos -- más íntimos de su psicodinámica de ahí que el juego sea ut. -

lizado en esta etapa como técnica proyectiva para la exploración de la personalidad infantil.

En general podemos decir que los valores fundamentales del juego son: Psíquicos, Físicos, Sociales y Recreativos.

Valor Psíquico.- Porque encauza los sentimientos e instintos del niño.

Valor Físico.- Porque facilita las funciones vitales y ayuda al desarrollo de las coordinaciones.

Valor Social.- Porque favorece y ayuda a la convivencia.

Valor recreativo.- Porque divierte.

Si el juego es espontáneo, flexible y libre que permite un grado máximo de participación, afirma la voluntad y crea la convivencia, es funcional y creativo.

En la actualidad se ha reconocido la importancia primordial del juego, ya que por ese medio el niño va asimilando y haciendo suya la realidad en que vive.

Una vez terminado este capítulo pudimos constatar que, el juego a través de la historia siempre ha ocupado un lugar -

primordial existiendo diferentes teorías, algunas de ellas - las analizamos y sacamos nuestra propia conclusión, hacemos_ notar asimismo los diferentes aspectos en los cuales se valo_riza el juego.

CAPITULO III

CLASIFICACION DE LOS JUEGOS

A) Diversos Criterios de la Clasificación de los Juegos.

"El juego es una actividad del hombre y de los animales útil como el ejercicio, para el descanso de otras actividades, descarga de tensiones, unida siempre a una sensación de placer." (7)

Es muy importante el juego para el desarrollo del niño, ya que es una etapa de su evolución. Así como el cuerpo crece y se desarrolla, su conducta sufre cambios, evolucionando.

Los juegos y los juguetes tienen un significado y una utilización especial para cada niño, ayudándolo a su desarrollo físico, mental e intelectual.

Para ello es necesario conocer las características del niño en edad respectiva y nivel de madurez que presenta.

Encontramos diferentes criterios en los cuales se clasifican los juegos.

Para Piaget existen tres tipos de estructuras que caracterizan el juego:

1) Los juegos motores o de ejercicio.- Son los que -- existen en la conducta animal, son también los primeros en -- aparecer en el pequeño a los pocos meses de edad (período sensoriomotor de 0 a 2 años).

Estos juegos tienen que ver con la ejercitación de todas las habilidades motoras, las cuales se van consolidando - gracias al juego.

2) Los juegos simbólicos.- (Entre 2-3 y 5-6 años). En esta etapa el pensamiento ha evolucionado, ya puede manejarse en un ámbito simbólico, por ejemplo: jugar a los doctores o cuando toma cualquier objeto colocándolo como si fuera su almohada y juega a que se duerme.

Los juegos simbólicos son extremadamente valiosos en su evolución por ser los que le permiten cumplir mejor con la función de estabilidad emocional.

3) Juegos de regla.- Estos son los que empiezan a aparecer alrededor de los 6 o 7 años los que perdurarán en el --- adulto, por ejemplo: damas y cartas las cuales implican relación con otras personas ya que tienen como base el acuerdo de cómo se juega, y la regla es aceptada por todos los integrantes.

Claparede describe los tipos generales de juego que -- interesan a los niños y que corresponden a su edad evolutiva:

1) Período animal.- (0 a 7 años). Juegos de movimiento, de imitación, columpiarse, trepar, etc

2) Período salvaje.- (7 a 9 años). Juegos de caza, - escondite, tirar al blanco, dar palos (en nuestro medio beisbol).

3) Período nómada.- (9 a 12 años). Juegos de rivalidad, juegos de destreza, colecciones, primeros juegos de imaginación.

4) Período pastoral.- (9 a 12 años).- Muñecas, jardineras, construcciones.

5) Período Tribal.- (12 a 17 años).- Juegos por equipos.

"Según la Señora Bulher, el juego es una etapa de la -- evolución total del niño que podrían ser en períodos sucesivos."

1) Los juegos funcionales.- Se manifiestan en el primer estadio, pueden estar constituidos de movimientos muy sim

ples como estirar y doblar los brazos o las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlos balancear, producir sonidos o ruidos. Se reconoce en ellos una actividad que busca efectos todavía elementales; dominados por la ley del efecto.

2) Los juegos de ficción.- Son aquellos también llamados de ilusión y de representación en los que la fantasía atribuye a ciertos objetos significados imaginarios, tales como montar un palo como si fuera caballo, jugar con las muñecas; un trozo de madera puede significar un niño, en fin los propios niños inventan sus juegos en base a experiencias que hayan tenido y los reproducen, imitan o modifican.

Sus fantasías dependen de sus observaciones, la imitación del niño es selectiva; se refiere a las personas que tienen mayor significado para él. Así también poco a poco los niños que al imitar a sus padres se van inclinando hacia los de su mismo sexo tomando su rol familiar que les corresponde (hija hacia la madre y el hijo hacia el padre).

3) Juegos de adquisición.- Son aquellos que requieren del cumplimiento de algún reglamento y de cierta organización. Estos por sus características se practican en grupos

favoreciendo las relaciones sociales, aunque le dejan menos lugar a la iniciativa personal, por ejemplo: podemos mencionar el Tenis, Beisbol, Futbol. También se incluyen los juegos tradicionales como son las rondas, gallina ciega, canciones, etc. y en los que se utilizan algunos objetos como trompos, baleros, canicas, etc. Todos estos tipos de juegos pueden variar según la época y el lugar, pues como tradiciones que son pueden cambiar alguna característica de los mismos y aun el nombre, aunque de hecho constituye el mismo en esencia.

4) Juegos de elaboración.- En este tipo de juegos el niño reúne, construye con los objetos, los modifica, los transforma y crea otros nuevos, también se incluyen juegos como rompecabezas, loterías, ajedrez, los que requieren de funciones mentales superiores.

En estos juegos, ya no son como las imitaciones un esquema concreto de conocimientos familiares, sino un esquema puramente abstracto, ya que el niño hace combinaciones y da origen a cosas nuevas.

El juego ayuda al desarrollo de sus capacidades.

Estas categorías de juego, no se excluyen entre sí; la

mayoría de las veces están combinadas. Por ejemplo: al jugar a la matatena que es esencialmente de reglas, están practicando también un ejercicio que desarrolla la coordinación y la precisión motora. Lo mismo ocurre con el niño que juega a ser algún héroe como "Batman", que además de ser un pasatiempo simbólico, desencadena una serie de ejercitaciones motoras.

B) Diferentes Formas de Juego en cada Edad.

Desde el punto de vista práctico, veremos cuales formas de juego en cada edad en función del desarrollo psicofísico y que juguetes pueden prestar máxima utilidad en el desenvolvimiento de la personalidad del niño.

Cada etapa de la niñez presenta diferentes características y de acuerdo con éstas hay juguetes que pueden ayudar al menor en su evolución, apoyados principalmente en el incremento de sus habilidades, en su crecimiento y diversas fases de su desarrollo.

Podemos decir que las primeras manifestaciones de juego que el niño presenta desde los primeros meses de vida son los balbuceos y movimientos que realiza, ya sean coordinacio

nes gruesas o finas. 4

El niño a las 12 semanas juega a mirar, tenemos que -- procurarle una serie de estímulos que destaquen bastante ya -- que su percepción es aun confusa, le interesan los objetos -- que produzcan ruidos agradables o sonidos musicales, es aconsejable que desde muy temprana edad el niño escuche música te nue que suaviza sus emociones.

Son útiles las cajas musicales, móviles, cascabeles, -- sonajas. .

A las 20 semanas juega ya no sólo a mirar, sino que -- empieza a acercarse hacia algo que llama su atención, hacia -- algunos juguetes de color llamativo, pueden ser móviles, obje -- tos grandes como globos inflados, tiras de tela, anillos de -- hule colgados de un hilo, luego de seguirlo visualmente, in-- tentará asirlo ayudándose de su coordinación visomotora.

Se inicia la posibilidad de asumir otras posiciones, -- primero sentado, luego de pie y al final la marcha. Entre los 6 y 9 meses el niño empieza a sentarse primero con ayuda, -- luego con mayor facilidad, es oportuno que se le proporcione_ al sonajero, pandereta, el aro para morder, la pelota. En es -- ta etapa tiene gran necesidad de manipular diversos objetos, --

también son adecuadas las cuentas ensartadas en un hilo, el papel para arrugar y estrujar, cubos, globos inflados.

Entre 7 y 8 meses aparece la etapa del gateo y necesita estímulos que le ayuden, pueden ser pelotas blandas, muñecos de hule o diversos juguetes a su alrededor que sirvan a este propósito. Así como juguetes inflables para la hora -- del baño.

De los 9 a los 12 meses, ya se pone de pie, le gusta manipular objetos tirarlos fuertemente, logra aproximarse a las cosas que antes estaban fuera de su alcance explorando -- todo con gran interés. Son útiles los bloques de plástico -- huecos que van de mayor a menor y se introducen uno sobre -- otro, se le pueden dar botes vacíos que él explora y usará -- como recipiente para objetos más pequeños, también pelotas, -- muñecos de colores brillantes y lavables, carritos.

De 12 a 18 meses, es una etapa fundamental en el desarrollo infantil. Se consolida la marcha, su mejor coordinación motora que le permitirá abrir cajones, closets e investigar todo lo que encuentre; llaman su atención los juguetes grandes como pelotas livianas, bloques, juguetes para empujar o arrastrar, ábacos, juguetes para hacer ruidos. En esta época su atención es muy variable, pierde el interés rápi

damente en lo que está realizando, muestra sus juguetes a -- los adultos sin hacerlos participar de sus juegos. Su juego es comunmente solitario aunque se encuentre con otros niños_ de su misma edad, cada uno se dedicará a jugar solo.

A los 2 años aproximadamente, su atención comienza a -- ser más fija y las variaciones de sus intereses menos frecuentes y rápidos. Examina los objetos con más cuidado y los mantiene en sus manos más tiempo tocándolos, observándolos y al final golpeándolos; sigue interesado en introducir objetos en cavidades y aprende a ensartar cuentas grandes. Se interesa_ por cuentos o pequeñas historias en donde los protagonistas -- son sus juguetes u objetos de uso cotidiano (la silla, la mesa, el plato). Hace torres y puentes con sus cubos destruyéndolos luego, imita el sonido del motor del automóvil, trasporta diversos objetos en los camiones de juguetes. Adquiere ya afición por algunos elementos de juego, conservando cuidadosamente objetos aparentemente más importantes como tablitas, -- ruedas desprendidas, prefiriéndolos a juguetes nuevos. Su interés al imitar se intensifica, tomando las actitudes de las_ personas que observa, pero olvidándolas pronto, a partir de -- este período el niño requiere del contacto con otros niños. El desenvolvimiento social por medio del juego constituye un

proceso de aprendizaje. Al admitir la compañía de otros niños los toma con frecuencia como simples objetos, golpeándolos al igual que a sus juguetes. La lucha entre los niños es frecuente sobre todo por la posesión de un juguete. Trata de bastarse a sí mismo. El temor en él es característico; comienza a perderse para dar lugar a la audacia. Es la edad en la que el niño arrastra juguetes, arma y desarma, -- gusta de caballitos y del columpio con el que desarrolla su capacidad motora y su mundo de fantasía, también necesita jugar con agua, llevándola de un recipiente a otro.

A los 3 años empieza a interesarse por los juegos más complicados y constructivos utilizando cubos para hacer casitas, entradas para los automóviles, etc., ya no los destruye, los usa para jugar e invitar a sus amigos, comienzan así a aparecer los intereses por las amistades y sus juegos son ya de conjunto. Este período de juego se caracteriza correspondientemente con la época evolutiva de dramatización, por la intensa actividad imaginativa aun dispersa. A esta edad se les puede enseñar a cuidar sus juguetes, a guardarlos y ordenarlos, aunque no lo hace todavía espontáneamente, también puede efectuar comparaciones y razonamiento entre tres elementos.

Durante esta época el niño no logra establecer diferencias de sexo entre sus compañeros de juego, o sea que le da lo mismo jugar con niños que con niñas no haciendo demasiadas discriminaciones, le gusta jugar con el agua chapoteando con ambas manos. El niño puede añadir un nuevo miembro dentro del círculo familiar, este amigo puede ser un perro, gato, etc. Al niño le gusta jugar con la pelota, lo mismo lanzarla con los pies o manos expresa alegría al probar la fuerza con la que puede lanzarla. Ya se encuentra más consciente en compartir sus juguetes y posesiones con los demás niños, sin embargo la tendencia a golpear, morder o empujar comienza a desaparecer.

A los niños les gusta enormemente imitar a los adultos, al igual que ayudar a mamá en las tareas domésticas o a salir de compras al mercado, después serán imitados con alegría y satisfacción. Las niñas disfrutarán de los muebles y cocinas, empezarán el juego con muñecas dándole un sentido simbólico. Juegan a "ser mamá" y representarán los aspectos positivos y negativos de la relación con su progenitora. A los niños les agradan juguetes que puedan empujar como coches y aviones. Ambos disfrutarán de masa para modelar, plastilina realizando figuras sencillas, juguetes de ensamble, pueden

por ser producto de su creatividad e imaginación. El niño - al hacer sus juguetes otorga a los objetos un nuevo significado que los hace vivir, por lo que la educadora le proporciona los objetos simples para que los transforme adquiriendo la experiencia que lo conducirá a su maduración y al conocimiento. Este material que se le proporcione pueden ser: piedritas, ramas, cajas, botes vacíos, objetos que sin ser juguetes sirven a los niños para desarrollar su creatividad, - su única condición es que los elementos no entrañen riesgos para que los niños no se lastimen con ellos. La educadora - le facilitará material complementario como pintura, clavos, - pegamento, etc.

5.- JUEGO DRAMATICO.- Es una de las actividades que - mayor oportunidad brinda al niño para enriquecer su desarrollo socioemocional, puede conocerse más a sí mismo y constituye por excelencia una ayuda eficaz para enfrentarse a sus problemas, vencer frustraciones y liberarse de represiones, la educadora estimula esta actividad y le brinda apoyo para superar conflictos como son los temores, las angustias y las ansiedades que se presentan en determinado momento de la vida del niño y que pueden perturbar su desarrollo. La educadora encauzará su fantasía, lo dejará hablar para que -

ser con cajas de distinto tamaño, que ayudan al desarrollo de sus capacidades motoras y coordinación visomotora. Durante este período es muy apropiado iniciar al niño en el manejo del triciclo por ser de gran ayuda para el desarrollo en la coordinación de manos y pies. Esto además es valioso por el sentimiento de independencia y seguridad interna que proporciona. Para los niños de esta edad los libros de cuentos empiezan a tener valor, los gises de colores y pizarrón; las crayolas, los lápices de colores, los rompecabezas simples, el teléfono, los recipientes y juguetes para el arena, los discos infantiles.

De los 4 a los 5 años aumenta su habilidad para manejar los objetos de juego, ha ampliado su capacidad motora, maneja con destreza su triciclo, construye con más precisión y logra dar continuidad a sus juegos de un día para otro. Su atención se mantiene más prolongadamente y sus intereses son más precisos, comienza a interesarle vestirse bien en determinados momentos. Se intensifica la dramatización, los dos sexos imitarán acciones de la vida doméstica y se sentirán muy contentos de poder ayudar a mamá y a papá en algunas tareas, tienen gran imaginación creando situaciones y personajes con los cuales él juega, puede hacerlo con ayuda o no de algunos accesorios, por ejemplo; un sombrero, un vestido de

fiesta, zapatos, una bolsa, etc., haciendo de este juego una verdadera imitación del adulto en cuanto a la conducta que éste presenta dentro de una fiesta o bien dentro de la misma casa. Realiza juegos que contienen cantos, gusta de las rimas y los movimientos que él mismo realiza con su cuerpo. Su gran actividad está en desarrollar sus músculos para lo cual necesita de material adecuado, aprecian los juguetes de carga camiones y grúas donde transportan arena, piedrecitas, -- etc. Las niñas juegan a lavar pequeñas prendas; para ambos son muy adecuados los juegos de armado y ensamble sencillos o rompecabezas de pocas piezas; se divierte recortando figuras; las amistades se afirman y se buscan; la rivalidad y el interés de superación aparecen como incentivo del juego, le agrada la contemplación de la naturaleza en forma todavía, - primitiva, interesándose por las excursiones y juegos al aire libre. Valorará cada vez más los libros de cuentos y el dibujo así como el modelado. Todavía necesita de los padres para jugar y aprender a manejar sus juguetes; estos tienen que ser lo más simples posibles.

De 4 a 5 años el pequeño debe autobastarse en tareas sencillas: comer, vestirse, etc. Todos los juegos al aire libre son muy importantes, en especial, si están papá y ma--

má un rato con ellos, la actividad física es máxima. Está capacitado para jugar horas enteras a una misma cosa por fatigantes que sea. Su atención va mejorando más aun y comienza a construir juguetes más complicados y de su propia invención; colecciona canicas, estampas y multitud de objetos extraños como piedras, trozos de mosaicos, insectos, etc., atesorándolos cuidadosamente y contándolos con frecuencia para sentir el placer de que van en aumento. Les gusta mucho el dibujo, el modelado y la pintura, pero necesitan de un público en la familia que sepa apreciar sus producciones y valorar su esfuerzo. Ya pueden usar tijera y recortar figuras. Es fundamental en esta etapa no exigirles una perfección que no puedan alcanzar a nivel visomotor, ni hacer la tarea por ellos. Les atraen los coches de fricción o cuerda, que gustan tanto a niños como a niñas; éstas despliegan toda su rica fantasía en el juego con muñecas, mientras que los niños lo hacen con soldados, animales y similares. Es la edad para que empiecen a interesarse por películas infantiles, obras de teatro y títeres pudiendo concentrar mejor su atención. Los juguetes que pueden interesar al niño en esta época aparte de los ya mencionados son: triciclo, pelota, instrumentos rítmicos, títeres, muñecas, trenes, autos y

aviones, juegos de construcción, elementos de jardinería, pinturas al agua y pinceles, dominos, loterías, libros de figuras, tijeras y papel, puede interesarle también los guantes de beisbol, pelotas de futbol, y en general durante todo el período preescolar autos de pedales, patín del diablo, patines, sube y baja, simples cajas de madera suficientemente sólidas para que puedan subirse en ellas, animales de hule, madera o plástico ropa de muñecas con grandes botones y ojales, estufas, loza de cocina, pequeños escritorios con sillas adecuadas, cajas para guardar objetos de todos tamaños y cualquier material, cordones, lazos; columpios, tablas con perforaciones, martillos, lápices de colores, cuaderno para colorear, gises, pizarrón, trozos de tela para utilizarse en los juegos de niñas, deshechos de ropa familiar, masas para modelar, cartulinas para pegar recortes, discos y libros infantiles.

De 5 a 6 años, tienen ya mayor habilidad física, trepando árboles, saltando y todos los ejercicios de esta naturaleza aprende con rapidez a nadar, montar bicicleta, patinar. Así al igual que su habilidad motora, es su desarrollo en el plano del pensamiento, les permite manejar con éxito coches de control remoto no muy complejos, muñecas que ha---

blan o caminan. Es el tiempo por excelencia de los juegos - dramáticos, ser el vaquero, la visita, el maestro, la comadre, el médico, etc., en los que volcará todas sus inquietudes sobre la vida cotidiana. Le interesa profundamente los colores y pinta tratando de dar un colorido intenso a sus obras. También les interesan revólveres y escopetas, estos artículos deberán ser sencillos y no sofisticados, imitaciones de armas ultramodernas, comienzan a aparecer los intereses escolares y con ello el juego más limitado pero no pierde oportunidad de ejecutarlo. Se puede empezar con sencillos juegos de reglas como las damas chinas, algún juego de cartas, dominós. Otros juguetes atractivos en esta época siguen siendo las muñecas y muñecos, pelotas, bicicletas, papeles para recortar y plegar, telar sencillo, libros de figuras grandes y poco texto, juegos de armar y construcción a presión, ping-pong, autos, les gustan las adivinanzas, los trabalenguas, la música para cantar, cuadernos para colorear, material para modelar.

Es importante recordar que la mayor simplicidad de los juguetes es mejor y más útil, y que al adquirirse de destino al niño y no sean para diversión del adulto solamente; ya que frecuentemente los padres compran complicados jugue--

tes a sus hijos para luego no dejar que los toquen pues los pueden romper. Sin embargo hay que hacer notar la necesidad e importancia que tiene el que los padres jueguen con sus hijos, que sean partícipes. siendo el pequeño quien tenga la iniciativa en el juego, que él sea quien organice, atendiendo a los cambios a veces tan repentinos en que incurra.

Cuando se compre un juguete a un niño, se debe comprender que ese será "su juguete" y podrá hacer lo que él quiera y jugar como lo desee. Por supuesto hay que enseñarlos a cuidarlos y a jugar con ellos adecuadamente. Ya que muchos niños rompen sus juguetes en un afán de investigación, quieren saber como funciona, de que esta hecho, etc. Este quedará satisfecho, si los padres dieran las explicaciones pertinentes sobre el funcionamiento y materiales del juguete sin necesidad de desarmarlo, otros lo hacen con objeto de agredir siendo por lo general quienes tienen juguetes en exceso, y hasta cualquier juguete extraño que está de moda debe tenerlo, esto se debe a los medios de comunicación que han desvirtuado el valor y esencia del juego dándole mayor importancia al juguete existiendo juguetes tan sofisticados que el niño no puede jugar con ellos. Lo más útil y recomendable son los juguetes simples o los que el mismo niño elabora. Los juguetes que --

son los elementos motivantes del juego deben ser adecuados a la edad, intereses y sexo del niño. Tomando en cuenta que el máximo valor del juguete radica en el goce y la diversión que pueda proporcionar al niño.

Así el juego puede ser un ejercicio de las facultades del niño, explorando a través de él sus intereses y aficiones, sus posibilidades intelectuales y habilidades físicas. En el campo de la psicología se sabe que el niño expresa su manera de ser, por medio del juego y a través de éste se pueden hacer diagnósticos y modificaciones terapéuticas.

En este capítulo tomamos diferentes clasificaciones del juego según algunos autores para tener un conocimiento más amplio y compararlas con las diferentes etapas del desarrollo del individuo desde su nacimiento hasta la edad preescolar.

CAPITULO IV

EL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS

El juego es uno de los medios más eficaces para educar al niño, a través de él se prepara para la vida futura. El pequeño juega imitando las actividades de los adultos y esto lo va preparando para vencer los obstáculos con que va a encontrarse posteriormente.

Por medio del juego, el niño encauza la energía reprimida en el hogar, expresa sus emociones y sus deseos exteriorizando todo aquello que le afecta logrando también a través de éste un descanso y un equilibrio emocional.

El Jardín de Niños aprovecha la tendencia innata que posee el niño para convertir todo en juego, organizando juegos y actividades que lo encauzarán a la convivencia humana, a su mejor desarrollo físico y psíquico.

Siendo el Jardín de Niños una Institución de enlace con la Escuela primaria y teniendo en cuenta que la experiencia que adquiera el niño preescolar en esta etapa trascendental y delicada en su vida será la que determine actitudes básicas en las estructuras de la personalidad. El Jardín de Niños se ha fijado objetivos tendientes a propiciar y encau-

zar científicamente la evolución armónica del niño en esta -- etapa de su vida a través de diversas actividades basadas en el juego.

Federico Froebel fue el primero que lo empleó dentro del Jardín de Niños como parte esencial de la actividad escolar utilizándolo como tendencia natural del niño, sin quitar su natural expresión.

Ovidio Decroly adopta el procedimiento del juego que, por medio de un material adecuado, se hace eminentemente educativo; estos juegos en su origen fueron ideados para niños retrasados escolares y anormales, pero su aplicación a niños normales llevó al Dr. Decroly a la conclusión de que no sólo eran eficientes para niños deficientes sino que lo eran aun más para los niños normales, extendiéndose a los Jardines de Niños su utilización.

Actualmente dentro del Jardín de Niños encontramos diferentes tipos de juegos:

- 1.- Juegos Educativos
- 2.- Juegos Libres
- 3.- Juegos Imaginativos
- 4.- Juegos con Juguetes

- 5.- Juegos dramáticos
- 6.- Juegos con aparatos
- 7.- Juegos organizados.

1.- JUEGOS EDUCATIVOS.- Son aquellos que se utilizan para alcanzar su madurez biológica, psicológica y social del niño, dependiendo su valor didáctico a la intención de la educadora por estimular a los niños de una determinada manera, del interés que el juego despierte en los niños el cual es una condición para que aprenda y las posibilidades de acción que un juego ofrece, se estimularán las áreas del desarrollo, emocional social, cognoscitiva y motora.

El ser humano se relaciona con su mundo circundante por medio de las funciones de adquisición e información que desempeñan las sensopercepciones dando paso a la formación de las estructuras mentales superiores.

La información que recibe el individuo tanto de sus propias sensaciones internas, como de los múltiples estímulos externos mediante los canales de que está dotado, permite el establecimiento de la relación entre él y su mundo circundante. (9).

Siendo las sensopercepciones el proceso de recepción, discriminación y reconocimiento de cualquier estímulo. La percepción se realiza por medio de un doble proceso: la identificación y la diferenciación. (Identificación es la acción de reconocer los objetos mismos; Diferenciación es la acción de distinguir un objeto de otro).

Dado que percibimos en forma conjunta distintas series de estímulos podemos reconocerlos gracias a este doble proceso.

En el Jardín de Niños la educadora debe saber que es de vital importancia tener presente el proceso evolutivo de las sensopercepciones y estimularlo para propiciar su desarrollo armónico a través de los diferentes Juegos Educativos, los cuales están clasificados en los siguientes aspectos:

- 1.- Sensoperceptivos Visuales
- 2.- Sensoperceptivos Auditivos
- 3.- Sensoperceptivos Tactiles
- 4.- Sensoperceptivos Gustativos
- 5.- Sensoperceptivos Olfativos
- 6.- Sensoperceptivos Esterognósticos.

1.- Sensoperceptivos Visuales.- Tomando en cuenta que

las sensopercepciones visuales desempeñan un papel primordial en la relación que tiene el ser humano con el medio exterior, la educadora presenta al niño una variedad de juegos en forma gradual y progresiva, brindándole la oportunidad de identificar por cualidad, posteriormente por el nombre y finalmente nombrando la forma, color, tamaño de los objetos, posición, distancia y orientación.

2.- Sensoperceptivos Auditivos.- El oído no es un sentido controlable a voluntad como sucede con la vista, y es el oído que nos mantiene conectados con el ambiente en todo momento, teniendo en cuenta que las sensopercepciones auditivas permiten al ser humano conocer un mundo rico de estímulos sonoros, que además juegan un papel primordial en la estructuración del lenguaje, la educadora presenta al niño juegos apropiados que le ayudarán a desarrollar su capacidad para discriminar estímulos cada vez más próximos, búsqueda y localización de fuentes sonoras en las que el pequeño descubre el origen (persona, animal o cosa) que produce el sonido, discriminación gruesa donde debe lograr la diferenciación de los sonidos contrastantes por sus características acústicas.

3.- Sensoperceptivos táctiles.- Al igual que las sen-

sopercepciones visuales y auditivas, el tacto brinda al ser humano una gama muy amplia de impresiones generalizadas. Al niño se le estimula en que por medio del tacto discrimine las características de textura, consistencia y forma.

4.- Sensoperceptivos gustativos.- El campo de información que obtiene el ser humano de las sensopercepciones gustativas es bastante limitado, pero de gran importancia para la preservación de la salud y la selección de alimentos existiendo cuatro sabores básicos: salado, dulce, ácido y amargo. Los diversos alimentos se identifican por el gusto asociado al olfato, el niño por medio de los juegos que se le presentan -- discrimina por su sabor las sustancias o alimentos que prueba.

5.- Sensoperceptivos olfativos.- El olfato desempeña un papel importante en la vida de relación y preservación, ya que por él se reconoce una extensa gama de olores; aromas florales, frutales, pútridos, etc. La educadora presenta a los educandos diferentes juegos donde el niño tiene que identificar diversos tipos de alimentos, objetos o sustancias por su olor.

6.- Las sensopercepciones esterognósticas son el producto de la unión o asociación del tacto y la quinestesia por

la que podemos reconocer la forma, tamaño, peso, características de la superficie y el material de que están hechos los objetos, sin ver, somos capaces de reconocer y diferenciar un objeto de otro por su propia característica. En el Jardín de Niños se presentan juegos en los que el niño sin utilizar la vista encuentra diferentes objetos diciendo su nombre, éstos pueden ser presentados en una bolsa, recipiente o caja para que no pueda verlos pero sí identificarlos.

Dentro del área cognoscitiva tenemos además de las sensopercepciones, las funciones mentales superiores que se refieren a una serie de procesos internos elaborados con la participación de todo el equipo psicobiológico, se inician estos procesos con las sensopercepciones mismas y se van elaborando e integrando en operaciones muy complejas hasta llegar a los llamados procesos cognoscitivos cuya maduración es el pensamiento lógico. Podemos distinguir tres fases principales en el desarrollo del pensamiento lógico.

- a) Fase Sensomotora (período sensoperceptivo).
- b) Fase del pensamiento objetivo-simbólico
- c) Fase del pensamiento lógico concreto.

La función de la simbolización es decir la posibilidad de sustituir una acción o un objeto por un signo (una pala---

bra, una imagen, un símbolo es la que marca la pauta de transición entre la fase sensoperceptiva y la fase del pensamiento lógico.

La estimulación en este aspecto es de vital importancia en el período preescolar, ya que de esta función de simbolización dependerá el aprendizaje adecuado del proceso de lecto-escritura y la comprensión misma de toda enseñanza futura.

Dentro de las funciones mentales superiores encontramos:

- 1.- Atención
- 2.- Memoria
- 3.- Análisis y Síntesis
- 4.- Juicio y Razonamiento
- 5.- Lógica elemental.

En el Jardín de Niños se estimulan estos aspectos mediante juegos variados, graduados en tiempo y dificultad según el nivel de madurez de los educandos como los juegos anteriores.

1.- ATENCION.- El análisis de esta función nos permite observar que es fundamental en el proceso del aprendizaje, --

puesto que es inherente a todas las funciones del pensamiento. Este proceso se integra desde niveles primarios sensoriomotores y va progresando e integrándose en complejidad, - al nivel superior de la atención se le denomina concentración que consiste en centrar y mantener la atención en un objetivo (cosa, situación, o idea) fijo.

La educadora, para estimular este aspecto presentará_ a los niños juegos de loterías, dominós, objetos escondidos, juegos tradicionales como Juan Pirulero, El Navío, etc. Identificación de ruidos producidos por toda clase de objetos, - localización de sonidos, indicar errores y absurdos gráficamente.

2.- MEMORIA.- Este proceso le dará la posibilidad al_ niño de retener todas las vivencias en el período básico del desarrollo humano (los primeros 5 años de la vida) y aplicar_ los en su desarrollo ulterior, tenemos dos tipos de memoria: mediata e inmediata, esta última es fundamental para el ---- aprendizaje escolar futuro y de ahí la importancia de su estimulación en el nivel preescolar para que al finalizar este período, el niño haya alcanzado la madurez óptima que le permita aplicarlo a las actividades de la escuela primaria. La

memoria mediata (evocación) dará al niño la posibilidad de una organización del tiempo aplicable a situaciones de su vida cotidiana, al conocimiento de hechos históricos, procesos biológicos y en general a adquirir una adecuada noción temporal.

Los juegos que se le presentan a los niños son de reconocimiento de animales u objetos por alguna de sus partes, representadas en láminas reconocer objetos por índices que la educadora proporcione en forma oral, jugar a transmitir un mensaje oral y gestual que irá aumentando su dificultad conforme avance el juego, jugar a realizar un viaje imaginario por donde vive evocando las cosas que hay en el lugar.

3.- ANALISIS Y SINTESIS, JUICIO Y RAZONAMIENTO.- Esta secuencia es el proceso que le va a permitir al niño llegar a establecer conceptos lógicos y abstractos que le facilitarán su aprendizaje y lograrán su adaptación al mundo exterior.

El proceso se inicia con la función de análisis y síntesis propiamente dicha, es decir, la posibilidad de descomponer las partes de un todo y volverlas a unir en una operación lógica inversa para integrar ese todo nuevamente. Para este proceso se requiere de una operación de juicio y razona

miento que con consecuencia lo llevará a la posibilidad de establecer un concepto que puede ser de tipo concreto, dependiendo de la etapa madurativa del niño. Los juegos que se le presentan al niño son de completar figuras representadas en láminas, identificar personas, animales u objetos por alguna de sus partes que lo forman, identificación de formas a través de sus siluetas, armar objetos como carros, muñecos, trenes, armado de rompecabezas.

4.- Logica Elemental.- La estimulación de este concepto aunada al desarrollo de los procesos antes mencionados, posibilitará al niño para el manejo de una forma de pensamiento matemático elemental por medio de la adquisición paulatina y razonada del número. Para estimular este aspecto la educadora organiza juegos en los que los niños deberán ordenar objetos de mayor a menor por ejemplo muñecas, bastones, cucharas, relacionar grupos de objetos que se complementen: cuchara-plato; manzana-niño; zapato-pie, relacionar grupos de objetos no complementarios en base a una cualidad; bota-roja, cuadro-rojo; casa-verde, pelota-verde, establecer seriación de orden descendente de un grupo de objetos, acomodándolos en el lugar que le corresponde sobre una lámina que contenga las siluetas correspondientes, colocar en su lugar de acuerdo a su tamaño,

un objeto nuevo dentro de un grupo (de objetos).

La noción de persona, espacial y temporal, está dentro del área cognoscitiva por lo tanto veremos de qué manera el Jardín de Niños estimula estos aspectos por medio de los diferentes juegos educativos.

Noción de persona.- Es indispensable que el hombre, - desde niño vaya tomando conciencia de lo que es y de su calidad de persona y de ser humano. Que desde los primeros tanteos que por medio del movimiento y del contacto le permiten distinguir lo que es su cuerpo integre su esquema corporal, - tanto en topografía como en funcionamiento para pasar del yo, al no yo, del yo a nosotros, a las nociones de respeto a sí mismo y a los demás, de colaboración, de solidaridad que deben regir las relaciones interpersonales. Para atender estos aspectos se organizan juegos donde el niño deberá localizar diferentes partes de su cuerpo, indicar con mímica la función de las partes de su cuerpo, vestir muñecos con la vestimenta adecuada a su sexo, disfrazarse con diferentes vestimentas para representar los diversos miembros de la familia, en los juegos motores el niño caminará sobre un bordo, sobre zancos, hechos con botes, trepar escaleras de mano, colum---

piarse, etc.

Noción Espacial.- En el campo escolar es de vital importancia para el aprendizaje de la lecto-escritura, ya que si esta noción no está correctamente integrada, no se logrará una adecuada lectura (al saltar renglones, reunir palabras, omitir letras, etc.) y lo mismo sucederá en lo referente a la escritura. En la vida diaria permite ubicarse en el espacio vital y respetar el de los demás, manipular objetos, ubicar los adecuadamente y en conclusión desplazarnos y desplazar lo que nos rodea en forma organizada. Para estimular la noción espacial, la educadora planea juegos donde el niño se colocará en el lugar que se le indique, por ejemplo: "párate detrás de la mesa", "siéntate a un lado de tu compañero", colocar objetos en el lugar indicado, tomando como referencia dos o más coordenadas, jugar a "Busco un lugarcito", etc., seguir un índice para llegar a un punto indicado: huellas de pies, listones, banderas, etc.

Dentro del Jardín de Niños, mediante los juegos educativos se estimulan todas las áreas en forma simultánea, ayudando así al desarrollo integral del educando.

2.- JUEGOS LIBRES.- Son aquellos que proporcionan al -

niño una intensa sensación de vitalidad, la vivencia de vitalidad está determinada por el hecho de que el niño que juega se deja guiar por su propia necesidad pudiendo derrochar su energía y su tiempo sin vacilar, dentro del Jardín de Niños_ la educadora deja en completa libertad a los niños para que_ jueguen, el niño al sentirse libre corre, trepa, se balancea, conversa, grita, salta, con lo cual da un amplio escape a -- sus emociones contenidas y utiliza el juego como verdadera catarsis, dándole oportunidad a la educadora de observar a - los niños y conocerlos mejor y de esta manera estudiar los - distintos comportamientos infantiles.

3.- JUEGOS IMAGINATIVOS.- Son los que realizan los ni_ ños empleando sólo su imaginación y algo que tengan a mano,- dándole vida y jugando con ello, dan rienda suelta a su fantasía. A través de sus juegos y actitudes el niño expresa y crea lo que ha podido experimentar y percibir del mundo que_ lo rodea, teniendo la educadora la posibilidad de canalizar_ las actitudes positivas y negativas que presenta el niño.

4.- JUEGOS CON JUGUETES.- El niño utiliza los juguete-- tes que le proporciona la educadora o que él mismo ha elaborado con anterioridad, lo que le produce mayor satisfacción,

El Jardín de Niños trata de que estos juegos no se --
~~pierdan por ser parte de nuestras tradiciones.~~

Como se puede observar dentro del Jardín de Niños te-
nemos una gran variedad de juegos de todos tipos, los cuales
se pueden aprovechar para estimular todas las áreas del desa-
rrollo, logrando satisfacer el interés del niño y a la vez ad
quiriendo nuevas experiencias.

expresé totalmente sus sentimientos ya sea frente al adulto o al grupo.

6.- JUEGOS CON APARATOS.- Son los que se realizan al aire libre donde el niño realiza actividades físicas que son un aspecto fundamental del crecimiento infantil, porque los ayuda a ejercitar sus músculos y capacidad motora, al utilizar las resbaladillas, columpios, sube y baja, la jungla, -- etc.

También se les puede brindar la oportunidad de jugar con arena y agua, los niños al modelar figuras tienen una vivencia provechosa de creatividad y el agua es un elemento -- que ayuda a los niños a descargar su agresividad.

7.- JUEGOS ORGANIZADOS.- Como su nombre lo indica hace que el pequeño sienta satisfacción de estar acompañado y alegría de compartir con otros niños; por medio de estos juegos la educadora ayuda al niño a superar el egocentrismo (característica del preescolar) canalizar los sentimientos de inferioridad o timidez, empieza a aceptar ciertas normas como ganar o perder, respetar las reglas del juego. Dentro de estos juegos encontramos los llamados tradicionales como son: naranja dulce, pares y nones, la víbora de la mar, etc.

CAPITULO V

DESARROLLO ESTADISTICO

INVESTIGACION DE CAMPO

Para realizar la investigación de campo, fue necesario entrevistar a diferentes tipos de personas que atienden a la población infantil (preescolares); el diseño del cuestionario se formó de acuerdo al objetivo de estudio, y al tener un universo amplio y variado pudimos reunir opiniones tanto de practicantes que están estudiando la carrera de educadora y están actualizadas, como de educadoras y directoras de 1 a 27 años de servicio, así como a educadoras terapéutas las cuales con sus estudios especializados darían respuestas interesantes para nuestra investigación.

Entrevistándose en total:

77 Educadoras de 1 a 23 años de servicios

63 Pasantes de Educadoras de la Escuela Maestro M. Acosta.

3 Practicantes del 20. año de la Escuela Nacional de Educadoras.

12 Directoras de 6 a 27 años de servicios

5 Terapéutas (lenguaje, disfunción cerebral, maduración y deficiencia mental).

Dicha encuesta se llevó a cabo en el período escolar_

de 1979-1980 en los meses de Abril y Mayo, aprovechando que en esta época se encuentran por finalizar el año escolar y podrían externar su opinión con respecto al grupo que están manejando, y las estudiantes están por terminar la carrera, pudiendo evaluar las distintas opiniones de las maestras de diferentes años de servicio, algunas de las cuales tienen -- postgrados.

El objetivo principal de nuestra investigación fue conocer los diferentes criterios sobre "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS" y así apoyar o refutar nuestra hipótesis de que "POR MEDIO DEL JUEGO SE PROMUEVE UNA MADUREZ Y CONTROL EMOCIONAL EN EL NIÑO PREESCOLAR".

Para mayor objetividad de los datos así obtenidos fue necesario elaborar cuadros de doble entrada obteniendo cuadros de concentración, gráficas de cada una de las respuestas que presentaban variables y finalmente, la interpretación de estos datos.

Con respecto al cuestionario aplicado, se elaboró a base de 12 preguntas abiertas y de opción múltiple lo que dio mayor veracidad a la información obtenida ya que se dio oportunidad a las entrevistadas de ampliar su respuesta dando una

opinión personal en base a las experiencias del trabajo diario. A continuación anexamos un ejemplo del diseño del cuestionario.

CUESTIONARIO

FECHA: _____

PUESTO QUE OCUPA: _____

AÑOS DE SERVICIO: _____

Instrucciones: Lea cuidadosamente las siguientes preguntas y conteste afirmativa o negativamente, según lo crea conveniente.

1.- CONSIDERA USTED QUE EL JUEGO EN SI, FAVORECE EL CONTROL-EMOCIONAL DEL NIÑO? SI () NO ()

2.- CREE USTED QUE LA ENSEÑANZA POR MEDIO DEL JUEGO SEA UN -MEDIO EFICAZ PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL DEL EDUCAN-DO? SI () NO ()

3.- QUE TIPOS DE JUEGOS SE REALIZAN CON MAS FRECUENCIA DEN-TRO DEL JARDIN DE NIÑOS?

A) DIRIGIDOS HACIA FINES DIDACTICOS..... ()

B) DESINTERESADO CUYA FINALIDAD ES RECREA-TIVA ()

4.- CONSIDERA USTED QUE A TRAVES DEL JUEGO, EL NIÑO ADQUIE RE MADUREZ FISICA Y MENTAL?

SI () NO ()

5.- CREE USTED QUE UN NIÑO CUANDO JUEGA EN FORMA ESPONTANEA RESPONDE A LA SATISFACCION DE UNA NECESIDAD Y A LA VEZ_ ESTA LIBERANDO TENSIONES EMOCIONALES?

SI () NO ()

POR QUE? _____

6.- LA PLANEACION DE LOS JUEGOS DEBE SER EN BASE AL NIVEL DE MADUREZ DEL NIÑO SI () NO ()

7.- DENTRO DE SUS ACTIVIDADES EN EL JARDIN DE NIÑOS DA UD. UN TIEMPO PREFERENTE AL JUEGO? SI () NO ()

CUANDO? _____

- 8.- CONSIDERA USTED QUE EL JUEGO ESTIMULA EL PROCESO DE SOCIALIZACION INFANTIL? SI () NO ()

CUALES? _____

- 9.- AL REALIZAR EL JUEGO DRAMATICO (ESCENIFICACIONES) LOS NIÑOS SE EXPRESAN ESPONTANEAMENTE? SI () NO ()

CUANDO? _____

- 10.- PIENSA USTED QUE CIERTOS JUEGOS AYUDAN A RESOLVER PROBLEMAS QUE PRESENTAN ALGUNOS NIÑOS? SI () NO ()

CUALES? _____

- 11.- CONSIDERA UD. QUE POR MEDIO DE JUEGOS EDUCATIVOS RECREATIVOS APROPIADOS SE DESPIERTA EL INTERES POR LA INVESTIGACION CIENTIFICA? SI () NO ()

MENCIONE ALGUNOS: _____

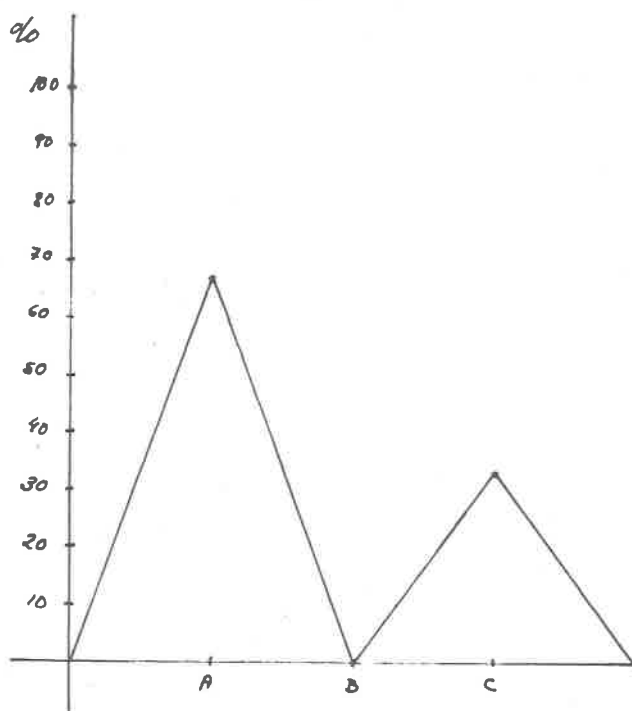
- 12.- EXPLIQUE BREVEMENTE QUE IMPORTANCIA TIENE EL JUEGO DENTRO DEL JARDIN DE NIÑOS.

CUADRO DE CONCENTRACION

Preg. No. 1 Favorece el control emocional.	Sí	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	
	12	100%	0	0%	0	0%	12	100%	
Preg. No. 2 Medio eficaz para el desarrollo intelectual.	Sí	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	
	12	100%	0	0%	0	0%	12	100%	
Preg. No. 3 Juegos más frecuentes.	A.-Dirigidos hacia fines didácticos				%	B.-Desinteresados cuya finalidad es recreativa.		%	C.-Ambos %
	8		67%		0	0%		4	33%
Preg. No. 4 El niño adquiere madurez física y mental.	Sí	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	
	12	100%	0	0%	0	0%	12	100%	
Preg. No. 5 Juego espontáneo.	Sí	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A.De acuerdo a sus experiencias.
	12	100%	0	0%	0	0%	12	100%	1 8.3%
Preg. No. 6 Planeación en base al nivel de madurez	Sí	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	
	12	100%	0	0%	0	0%	12	100%	
Preg. No. 7 Tiempo preferente al juego.	Sí	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A. Cuando el niño lo requiere.
	10	83%	1	8.5%	1	8.5%	12	100%	4 33.3%
Preg. No. 8 Juegos que estimulan la sociabilización infantil	Sí	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A.-Juegos organizados.
	12	100%	0	0%	0	0%	12	100%	4 33%

D I R E C T O R A S

PREGUNTA 3	F	%
A) Fines Didácticos	8	62%
B) Desinteresado, cuya finalidad es recreativa	0	0 %
C) Ambas	4	33 %



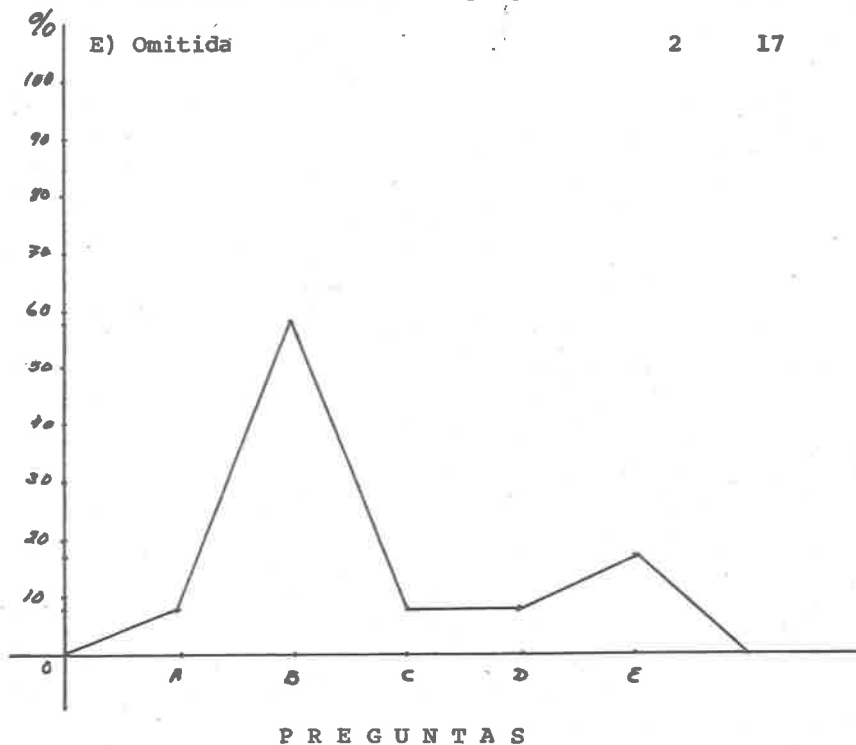
P R E G U N T A S

D I R E C T O R A S

PREGUNTA	5	F	%
----------	---	---	---

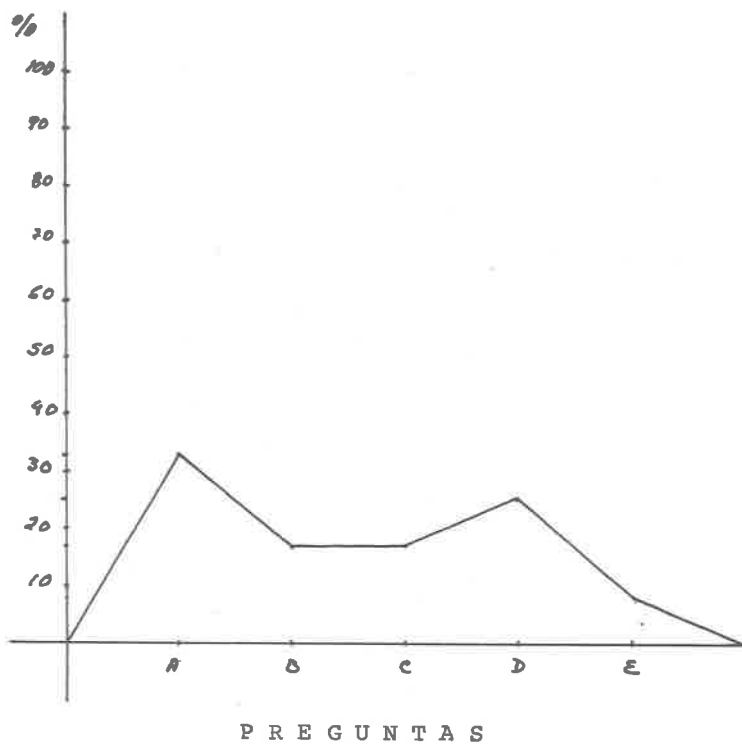
EL JUEGO LIBRE

A) De acuerdo a sus experiencias y vivencias enfoca el juego.	1	8.3 %
B) Le sirve de catarsis	7	5.8
C) Le da oportunidad de expresar sus ideas	1	8.3
D) Canaliza su interés al juego	1	8.3
E) Omitida	2	17



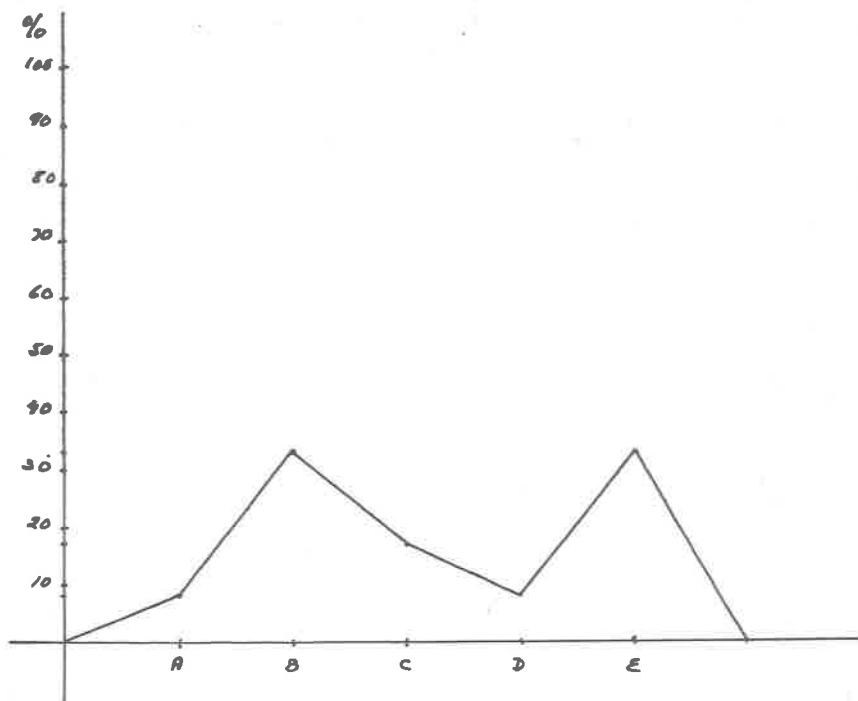
PREGUNTA 7

TIEMPO PREFERENTE AL JUEGO	F	%
A) Cuando el interés del niño lo requiere	4	33.3
B) Cuando el niño se encuentra tenso	2	17
C) En el recreo y ciertos tipos de juegos	2	17
D) Omitidas	3	25
E) En todas las actividades	1	8.3



PREGUNTA 8

JUEGOS QUE ESTIMULAN LA SOCIABILIZACION INFANTIL	F	%
A) No entendieron la pregunta	1	8.3
B) Juegos organizados	4	33.3
C) Simbólicos y Libres	2	17
D) Todos y principalmente los de equipo y competencia.	1	8.3
E) Omitidas	4	33.3

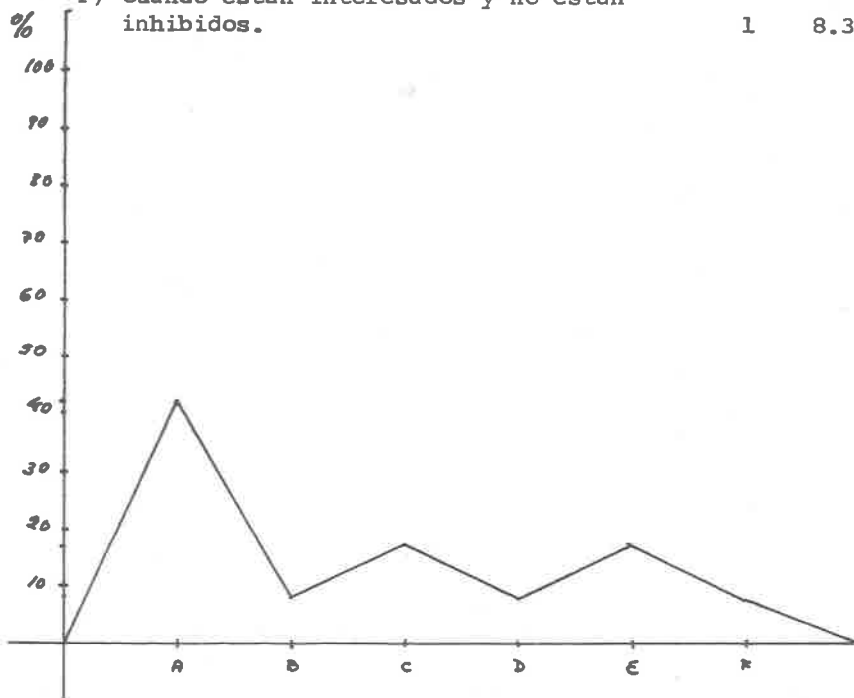


PREGUNTAS

PREGUNTA 9

JUEGO DRAMATICO

	F	%
A) Cuando el niño lo planea	5	42
B) Cuando ha logrado un proceso de <u>asimila</u> ción.	1	8.3
C) Cuando platica con los personajes que se le presentan	2	17
D) Cantos y juegos, guiñol, rimas	1	8.3
E) Omitidas	2	17
F) Cuando están interesados y no están inhibidos.	1	8.3

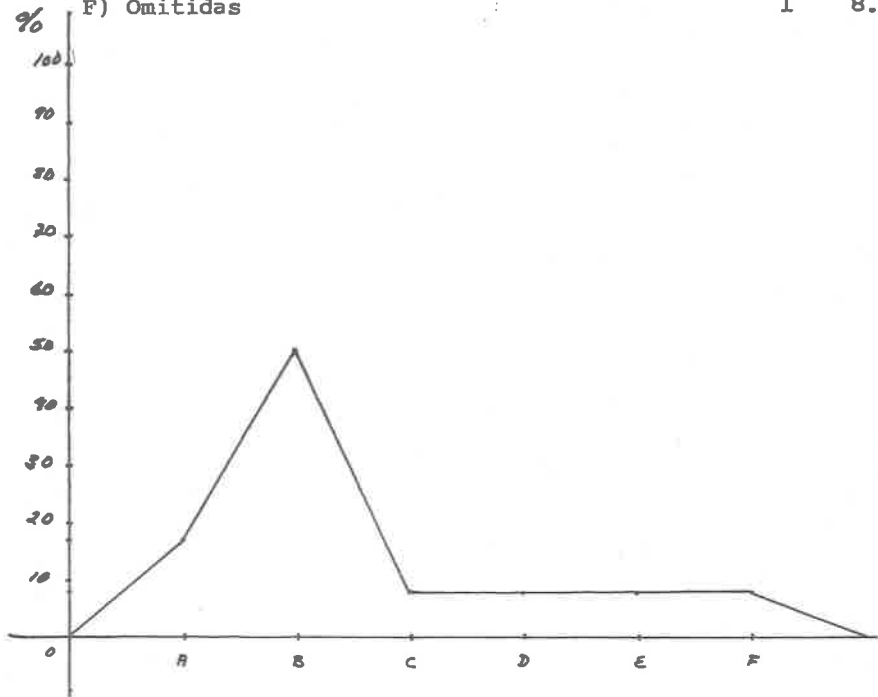


PREGUNTAS

PREGUNTA 10

QUE JUEGOS AYUDAN A RESOLVER LOS
PROBLEMAS QUE PRESENTAN ALGUNOS
NIÑOS.

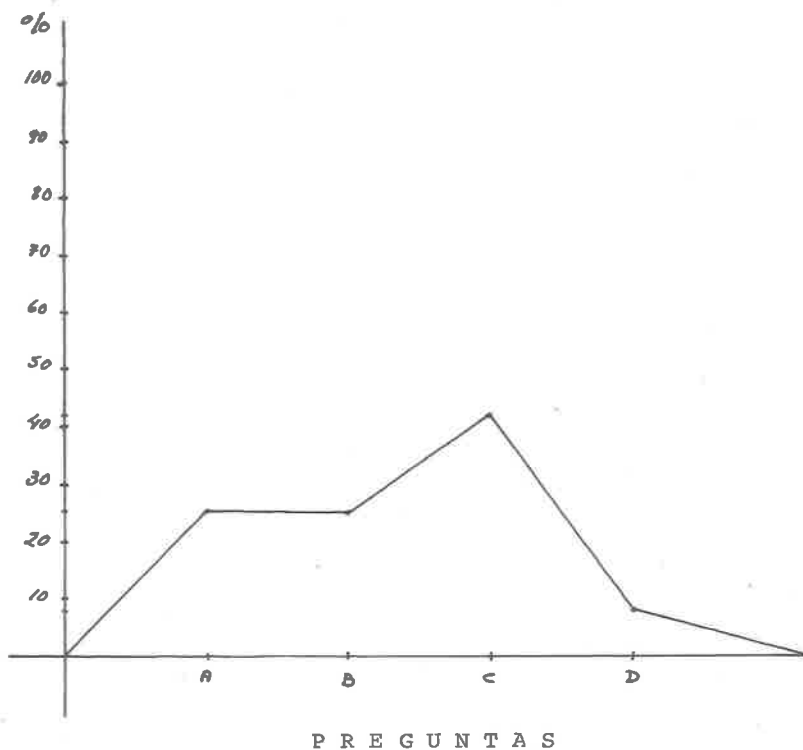
	F	%
A) No entendieron	2	17
B) Toda clase de juegos	6	50
C) Motricidad y psicologías	1	8.3
D) Escenificación, cantos, materiales, juegos en grupo	1	8.3
E) Juego dramático	1	8.3
F) Omitidas	1	8.3



P R E G U N T A S

PREGUNTA 11

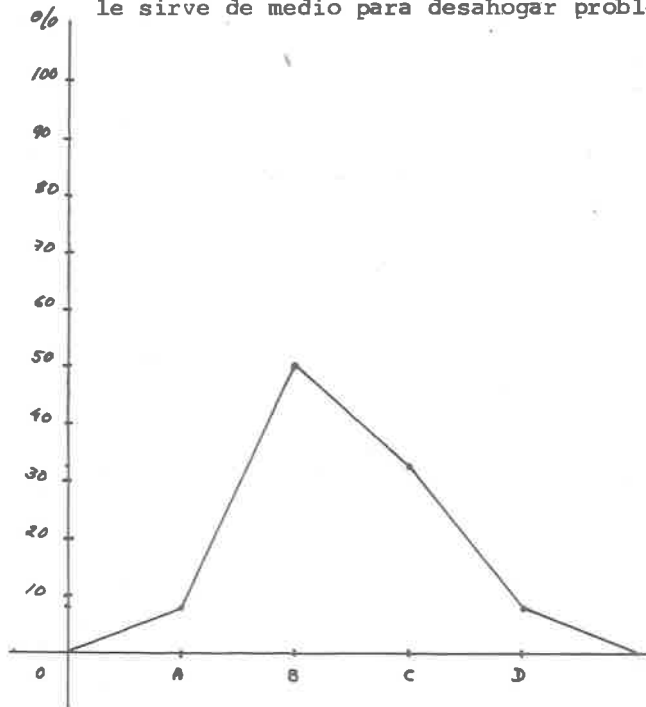
JUEGOS QUE DESPIERTAN EL INTERES POR LA INVESTIGACION CIENTIFICA		F	%
A)	Secuencia de metamorfosis, sucesión de estampas escenificaciones y laberintos.	3	25
B)	Biblioteca, colección de animales, flores y frutos	3	25
C)	Juegos previos al cuaderno de matemáticas, -- sencillos experimentos de física y biología	5	42
D)	Omitidas	1	8.3



PREGUNTA 12

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL
JARDIN DE NIÑOS

	F	%
A) Porque introduce al niño a la escuela primaria adquiriendo la mayoría de sus hábitos	1	8.3
B) Es el interés básico del preescolar a través del cual se alcanzan los objetivos que el Jardín de Niños se propone	6	50
C) A través del juego el niño tiene oportunidad de desenvolverse física y mentalmente	4	33.3
D) El niño se sociabiliza con sus compañeros y le sirve de medio para desahogar problemas	1	8.3



PREGUNTAS

CUADRO DE CONCENTRACION

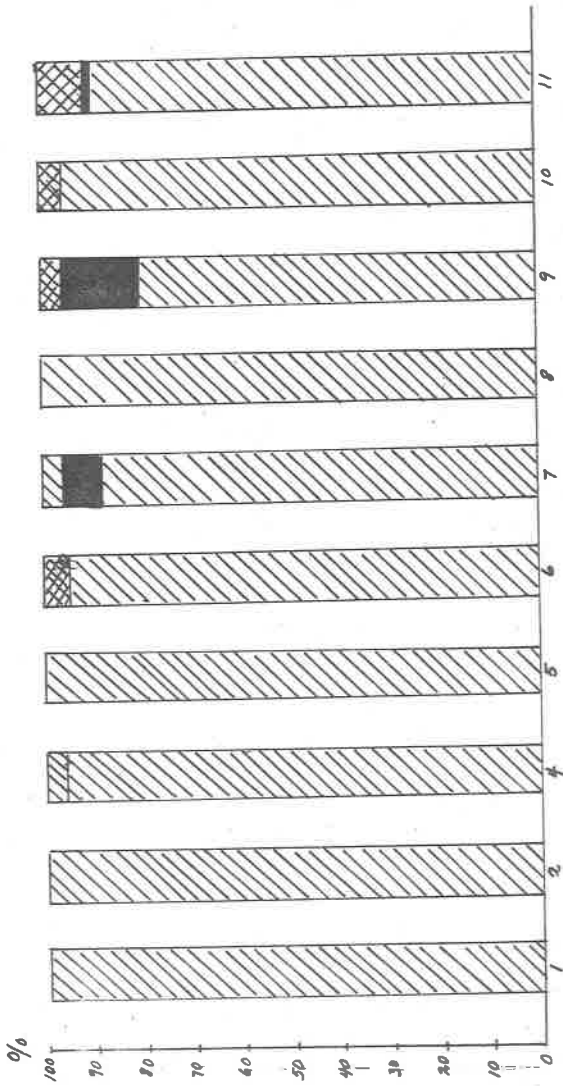
EDUCADORAS.

Preg. No. 1	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%				
Favorece el control emocional.	77	100	0	0%	0	0%	77	100%				
Preg. No. 2	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%				
Medio eficaz para el desarrollo intelectual.	77	100%	0	0%	0	0%	77	100%				
Preg. No. 3	A. Dirigidos hacia fines didácticos		%	B. Desinteresados cuya finalidad es recreativa.		%	C. Ambos	%	Omitidas	%	Total	%
Juegos más frecuentes	68		88%		2	2%	7	9%	0	0%	77	100%
Preg. No. 4	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%				
El niño adquiere madurez física y mental.	75	97%	2	2%	0	0%	77	100%				
Preg. No. 5	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A. Porque la actividad central es el juego.	B. Favorece su catarsis	%	C. v
Juego espontáneo.	77	100%	0	0%	0	0%	77	100%	14	18%	29	38%
Preg. No. 6	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%				
Planeación en base al nivel de madurez.	74	96%	0	0%	3	4%	77	100%				
Preg. No. 7	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A. Cuando está más interesado	B. En escenificación de cuentos	%	C. a
Tiempo preferente al juego.	66	77%	4	5%	5	5%	77	100%	23	30	9	11%

Preg. No. 8 Juegos que estimulan la sociabilización infantil.	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A. Los que implican actividades'	%	B. En cantos y juegos y juegos de imitación.	%	Omitidas
	77	100%	0	0%	0	0%	77	100%	60	82%	3	4%	14
Preg. No. 9 Juego dramático.	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A. Cuando se da el material necesario.	%	B. Cuando el día es libre	%	C. En escenificación de grupos.
	63	82%	12	15%	2	2%	77	100%	31	40%	15	19%	20
Preg. No. 10 Juegos que ayudan a resolver problemas que presentan algunos niños.	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A. Todos los juegos educativos	%	B. Juegos motores.	%	C. Problemas familia y otros.
	75	97%	0	0%	2	2%	77	100%	28	36%	14	18%	14
Preg. No. 11 Juegos que despiertan el interés por la inv. científica	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%					
	70	91%	1	1%	6	8%	77	100%					
Preg. No. 12 Importancia del juego en el Jardín de Niños.									A. Fundamental, el niño aprende por medio del juego.	%	B. Desarrollo físico e intelectual del niño	%	C. Ayuda a la socialización y control emocional.
									18	23%	17	22%	14

EDUCADORAS:

ANALISIS DEL JUEGO



F	%
733	95 %
14	2.5 %
85	1.8 2.4 %

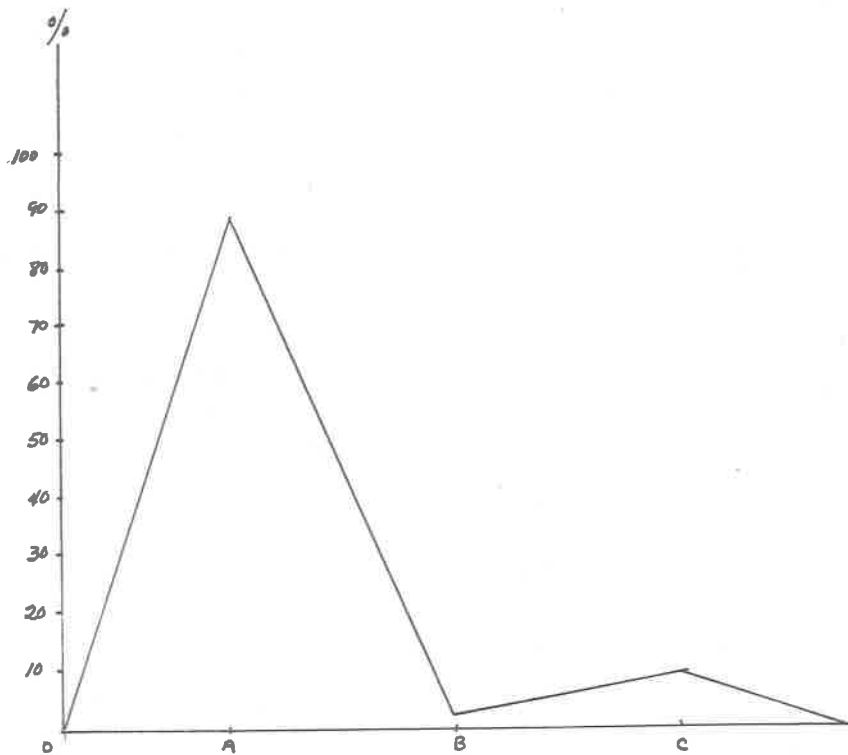
PREGUNTAS	AFIRMATIVA	NEGATIVA	OMITIDA
1	100	0	0
2	100	0	0
3	95	5	0
4	95	5	0
5	100	0	0
6	95	5	0
7	95	5	0
8	100	0	0
9	85	15	0
10	95	0	5
11	95	0	5

ESCALA: 1 cm. = 10

EDUCADORAS

PREGUNTA 3

TIPOS DE JUEGOS	F	%
A) DIRIGIDOS HACIA FINES DIDACTICOS	68	88.3 %
B) DESINTERESADO, CUYA FINALIDAD ES RECREATIVA	2	2.5 %
C) AMBAS RESPUESTAS	7	9 %



PREGUNTAS

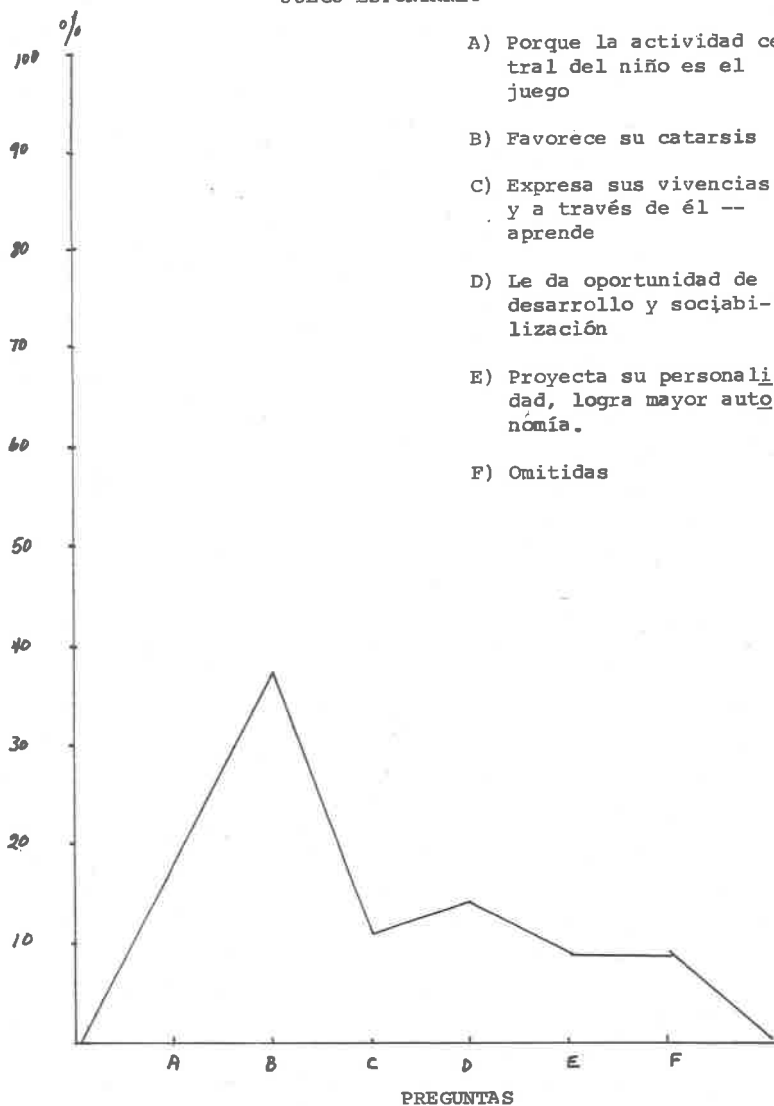
EDUCADORAS

PREGUNTA 5

JUEGO ESPONTANEO

F . %

A) Porque la actividad cen <u>tr</u> al del niño es el juego	14	18.1 %
B) Favorece su catarsis	29	37.6 %
C) Expresa sus vivencias y a través de él -- aprende	9	11.6 %
D) Le da oportunidad de desarrollo y sociabi <u>l</u> ización	11	14.2 %
E) Proyecta su personali <u>d</u> ad, logra mayor auto <u>n</u> omía.	7	9 %
F) Omitidas	7	9 %

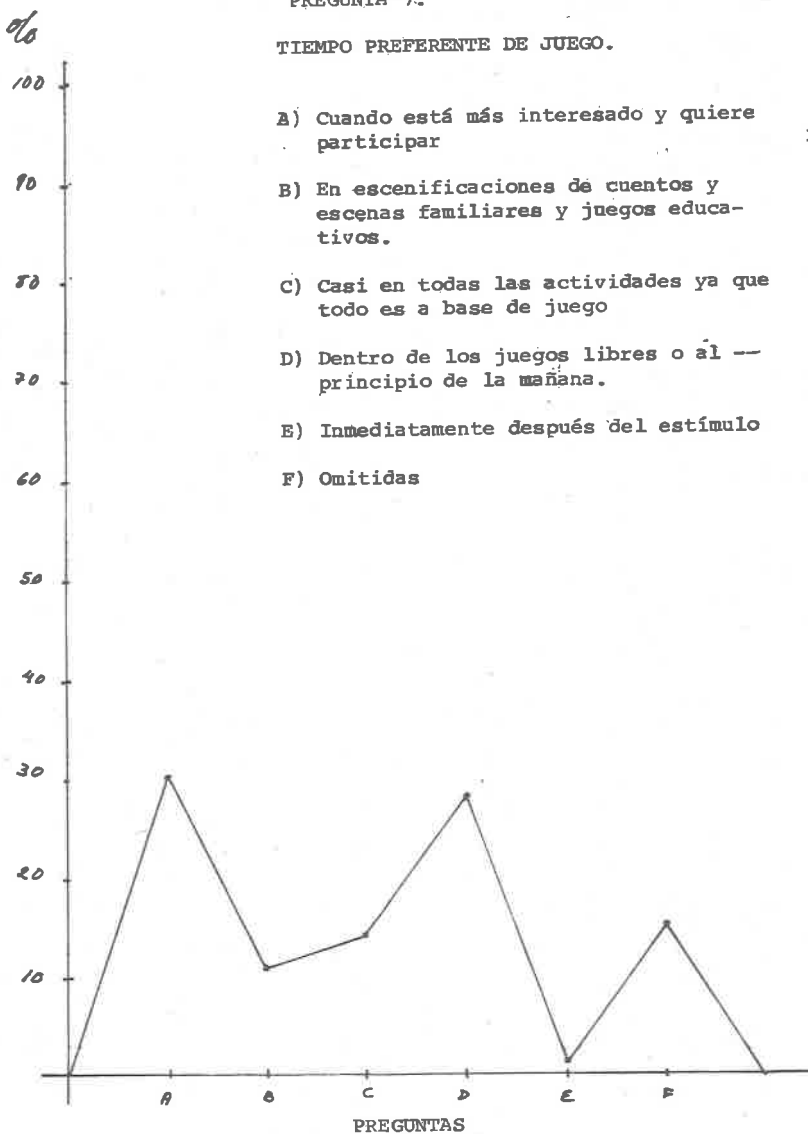


EDUCADORAS

PREGUNTA 7.

TIEMPO PREFERENTE DE JUEGO.

	F	%
A) Cuando está más interesado y quiere participar	23	30 %
B) En escenificaciones de cuentos y escenas familiares y juegos educativos.	9	11 %
C) Casi en todas las actividades ya que todo es a base de juego	11	14 %
D) Dentro de los juegos libres o al principio de la mañana.	22	28 %
E) Inmediatamente después del estímulo	1	1 %
F) Omitidas	12	15 %

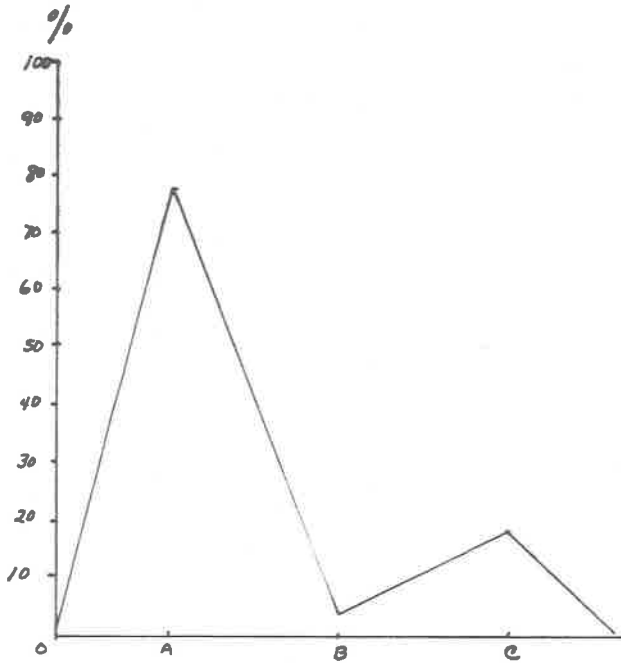


EDUCADORAS

PREGUNTA 8

JUEGOS QUE ESTIMULAN LA SOCIABILIZACION
INFANTIL

	F	%
A) Los que implican actividades y participación en grupo	60	78 %
B) En C. y J. y juegos de imitación	3	4 %
C Omitidas	14	18 %



PREGUNTAS

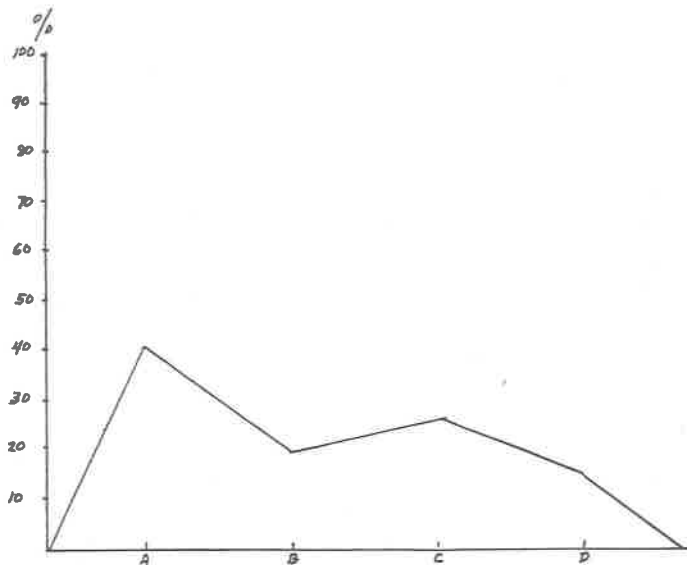
EDUCADORAS:

PREGUNTA 9

JUEGO DRAMATICO

F %

A) Cuando se da el material y la estimulación necesaria	31	40 %
B) Cuando el diálogo es libre con muñecos y niños	15	19
C) En escenificaciones de grupo - centradas en el tema familiar	20	25 %
D) Omitidas	11	14 %



PREGUNTAS

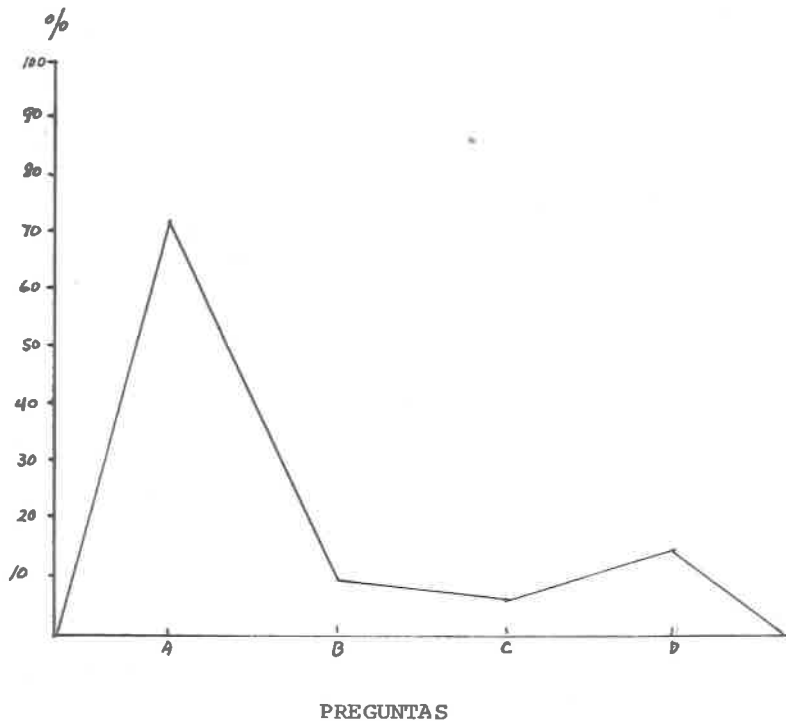
EDUCADORAS

PREGUNTA 11

F %

JUEGOS QUE DESPIERTAN INTERES
 POR LA INVESTIGACION CIENTIFICA

A) Observación y práctica de sencillos experimentos de biología y química.	55	71 %
B) Diferenciación e identificación de figuras.	7	9 %
C) Cuando el juego efectuado despertó su curiosidad e interés	11	19 %

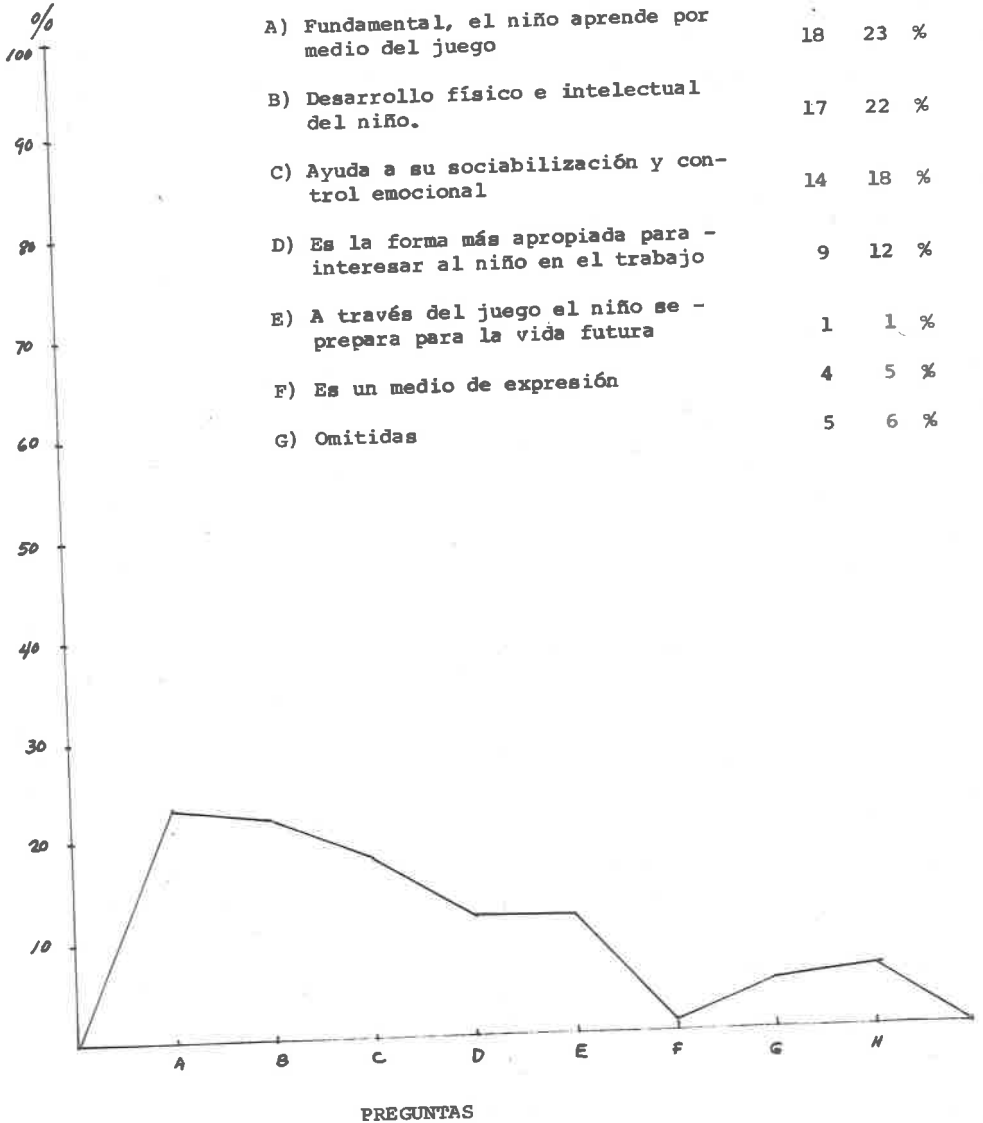


EDUCADORAS

PREGUNTA 12

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL JARDIN DE NIÑOS.

	F	%
A) Fundamental, el niño aprende por medio del juego	18	23 %
B) Desarrollo físico e intelectual del niño.	17	22 %
C) Ayuda a su sociabilización y control emocional	14	18 %
D) Es la forma más apropiada para interesar al niño en el trabajo	9	12 %
E) A través del juego el niño se prepara para la vida futura	1	1 %
F) Es un medio de expresión	4	5 %
G) Omitidas	5	6 %



CUADRO DE CONCENTRACION

PASANTES DE EDUCADORAS

PREG. No. 1 Favorece el control emocional.	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%						
	65	98%	0	0%	1	2%	66	100%						
PREG. No. 2 Medio eficaz para el desarrollo intelectual	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%						
	65	98%	0	0%	1	2%	66	100%						
PREG. No. 3 Juegos más frecuentes	A. Dirigidos hacia fines didácticos	%	B. Desinteresados cuya finalidad es recreativa.	%	C. Ambos	%	Total	%						
	66	100%	0	0%	0	0%	66	100%						
PREG. No. 4 El niño adquiere madurez física y mental	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%						
	66	100%	0	0%	0	0%	66	100%						
PREG. No. 5 Juego espontáneo	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A. Libera su catáxis emocional	%	B. Se manifiesta en forma espontánea y libre	%	C. Pasa por el juego lúdico sus necesidades e intereses	%
	66	100%	0	0%	0	0%	66	100%	18	27%	24	36%	14	21%
PREG. No. 6 Planeación en base al nivel de madurez.	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%						
	64	96%	1	2%	1	2%	66	100%						
PREG. No. 7 Tiempo, preferente al juego.	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A. Durante todo el día.	%	B. Cuando se muestran inquietos.	%	C. Juegos educativos	%
	58	88%	7	10%	1	2%	66	100%	5	7%	10	15%	21	32%

CUADRO DE CONCENTRACION

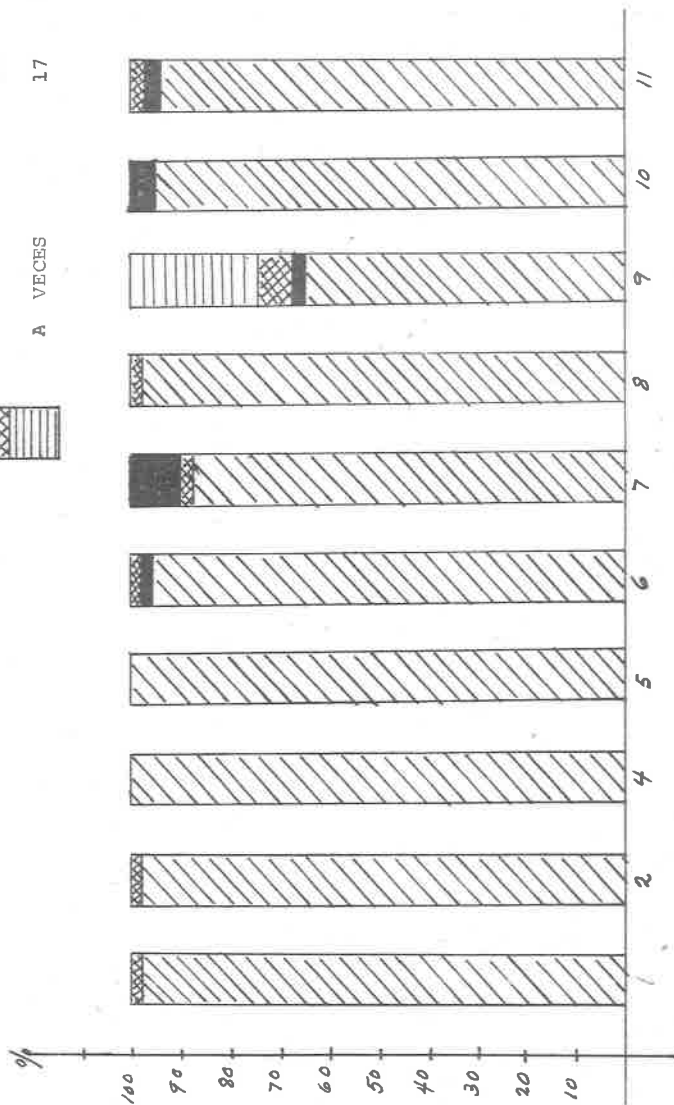
PASANTES DE EDUCADORAS.

Preg. No.	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A todos	%	B.Tradicionales	%	C. Los que propicia relaciones con sus compañeros.					
Preg. No. 8 Juegos que estimulan la sociabilización infantil.	65	98%	0	0%	1	2%	66	100%	3	4%	11	17%	14					
Preg. No. 9 Juego dramático.	43	65%	1	2%	5	7%	17	26%	66	100%	4	6%	12	18%	5			
Preg. No.10 Juegos que ayudan a resolver problemas que presentan algunos niños.	63	95%	3	5%	0	0%	66	100%	8	12%	7	11%	3					
Preg. No.11 Juegos que despiertan el interés por la investigación científica.	62	94%	2	3%	2	3%	66	100%	3	4%	8	12%	16	24%				
Preg. No.12 Importancia del juego en el Jardín de Niños	A. Las actividades se basan en el juego				B. Se pueden detectar y canalizar posibles problemas.		C. Les ayuda en su sociabilización.		D. Por medio del juego el niño aprende y afirma sus conocimientos.		E. Ayuda al desarrollo físico y mental.		10					
	2				3%		6		10%		12		18%		24		36%	

ANALISIS DEL JUEGO

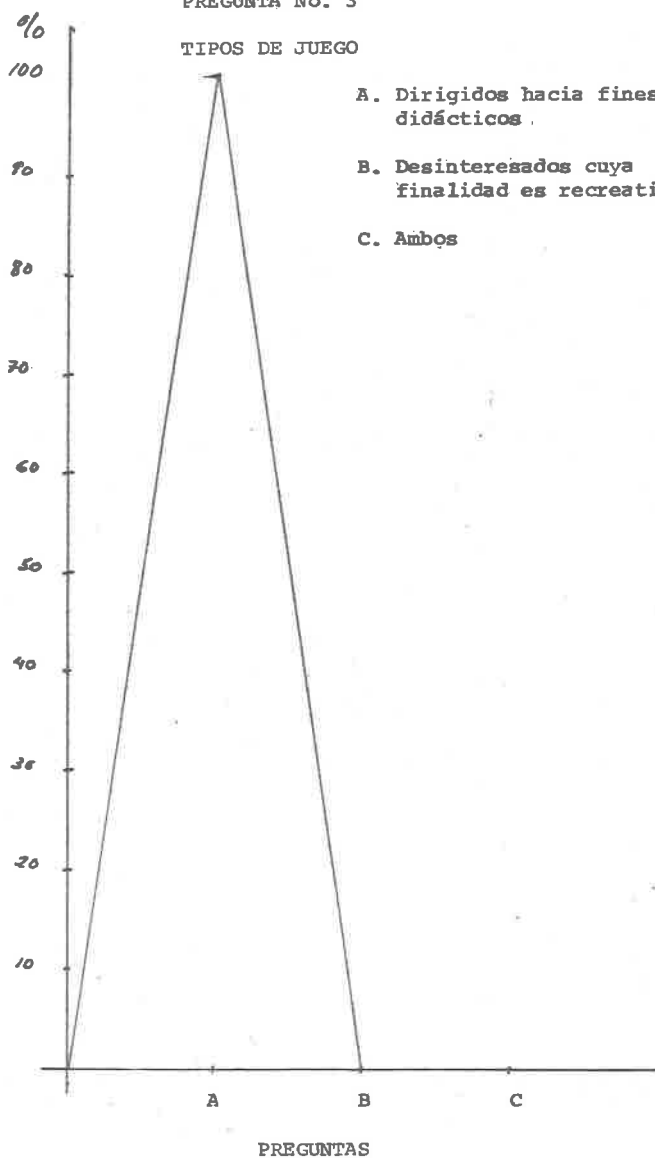
PASANTES DE EDUCADORAS
QUE CONTESTARON

	F	%	%
AFIRMATIVAMENTE	617	93.4	
NEGATIVAMENTE	14	2.2	
OMITIDAS	12	1.8	
A VECES	17	2.5	



PREGUNTAS

PREGUNTA No. 3



F %

A. Dirigidos hacia fines didácticos

66 100 %

B. Desinteresados cuya finalidad es recreativa

0 0 %

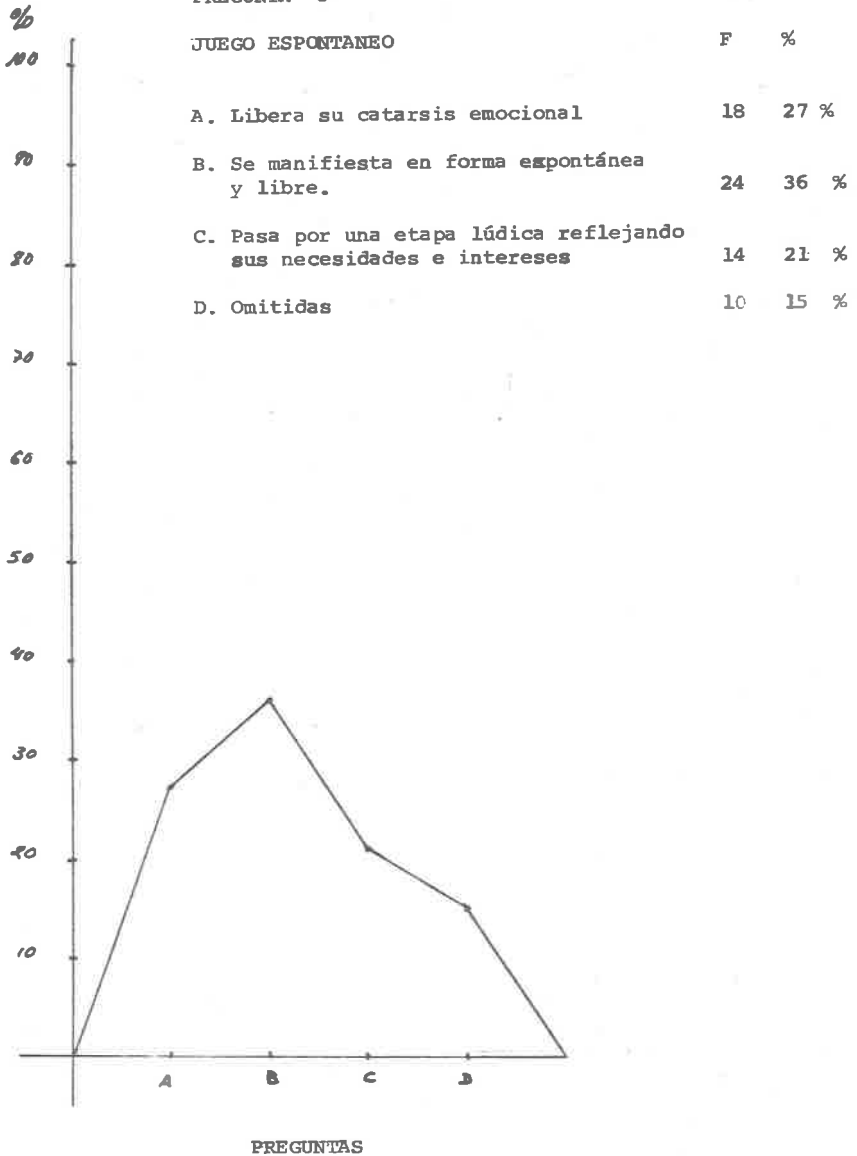
C. Ambos

0 0 %

PREGUNTAS

PASANTES DE EDUCADORAS

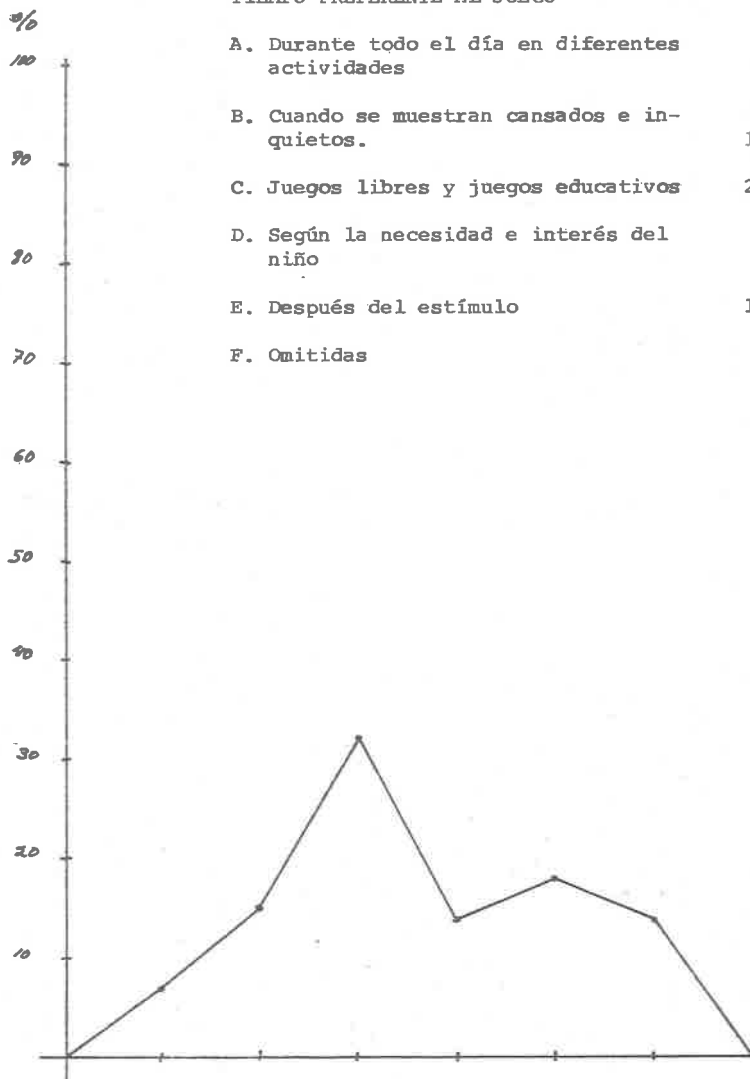
PREGUNTA 5



PASANTES DE EDUCADORAS

PREGUNTA No. 7

TIEMPO PREFERENTE AL JUEGO	F	%
A. Durante todo el día en diferentes actividades	5	7 %
B. Cuando se muestran cansados e inquietos.	10	15 %
C. Juegos libres y juegos educativos	21	32 %
D. Según la necesidad e interés del niño	9	14 %
E. Después del estímulo	12	18 %
F. Omitidas	9	14 %



PREGUNTAS

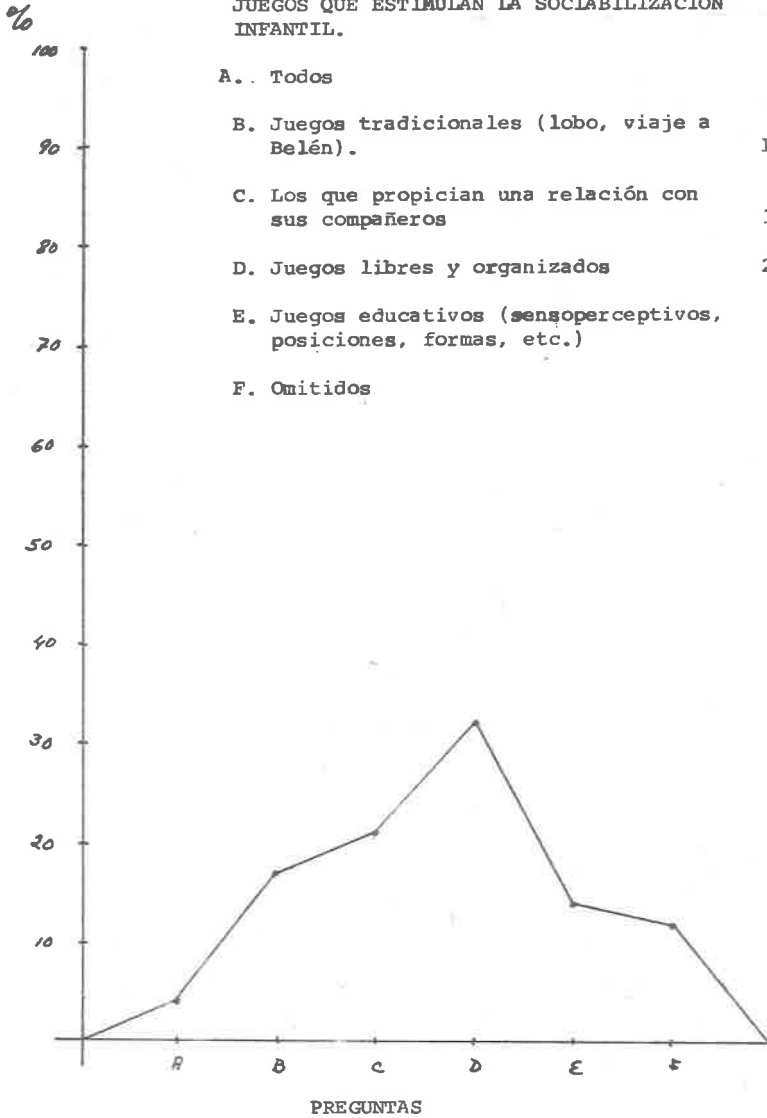
PASANTES DE EDUCADORAS

PREGUNTA No. 8

F %

JUEGOS QUE ESTIMULAN LA SOCIABILIZACION
INFANTIL.

A. Todos	3	4 %
B. Juegos tradicionales (lobo, viaje a Belén).	11	17 %
C. Los que propician una relación con sus compañeros	14	21 %
D. Juegos libres y organizados	21	32 %
E. Juegos educativos (sensoperceptivos, posiciones, formas, etc.)	9	14 %
F. Omitidos	8	12 %



PASANTES DE EDUCADORAS

PREGUNTA No. 9

JUEGO DRAMATICO

A. Desean participar y se les da oportunidad

F %

4 6 %

B. Llega a interiorizarse en el personaje o realizan sus propios diálogos.

12 18 %

C. Han sido estimulados eficazmente

5 7 %

D. Cuando es libre y espontáneo

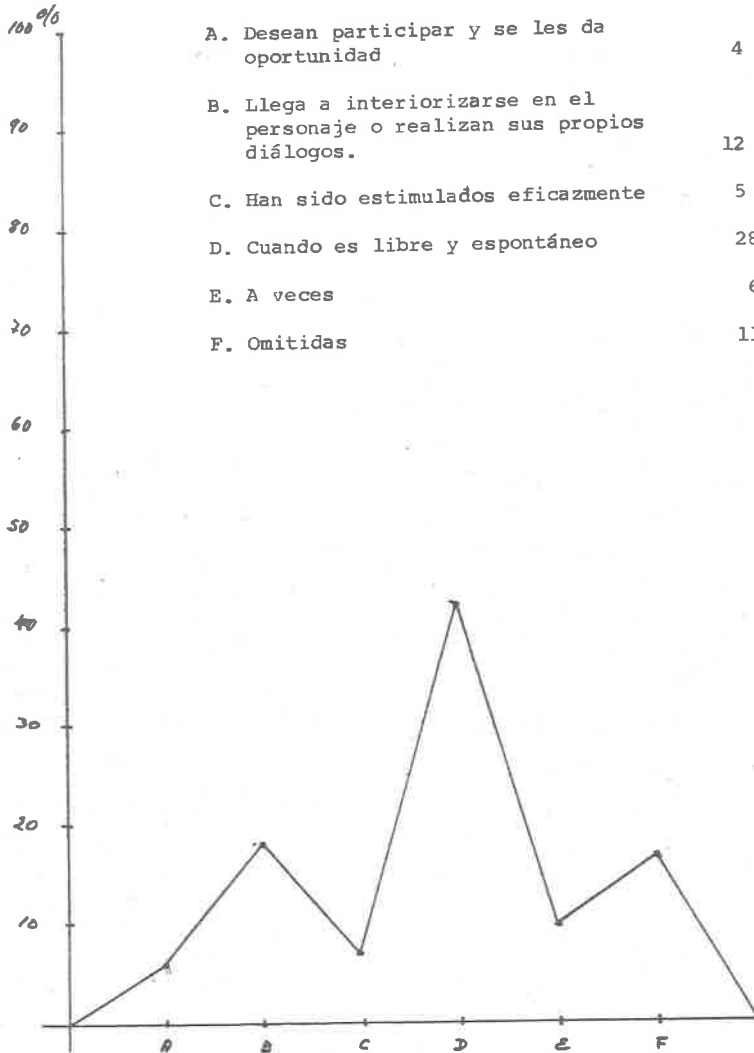
28 42 %

E. A veces

6 10 %

F. Omitidas

11 17 %



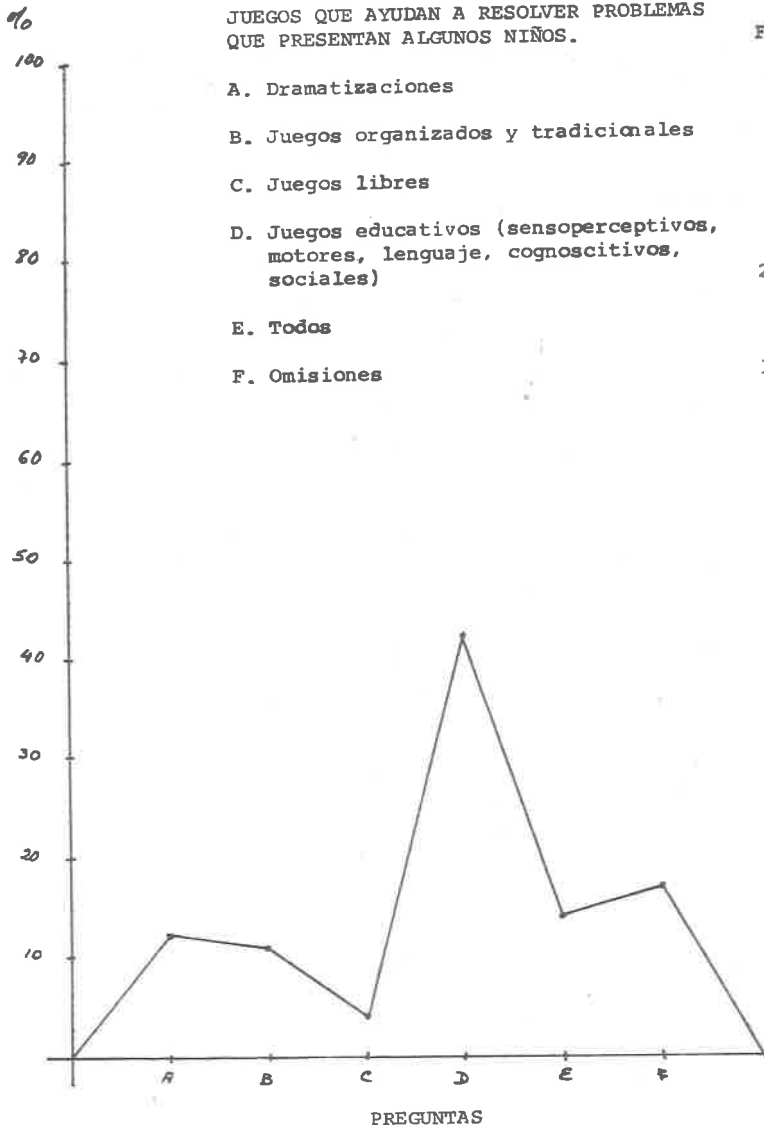
PREGUNTAS

PASANTES DE EDUCADORAS

PREGUNTA No. 10

JUEGOS QUE AYUDAN A RESOLVER PROBLEMAS
QUE PRESENTAN ALGUNOS NIÑOS.

	F	%
A. Dramatizaciones	8	12 %
B. Juegos organizados y tradicionales	7	11 %
C. Juegos libres	3	4 %
D. Juegos educativos (sensoperceptivos, motores, lenguaje, cognoscitivos, sociales)	28	42 %
E. Todos	9	14 %
F. Omisiones	11	17 %

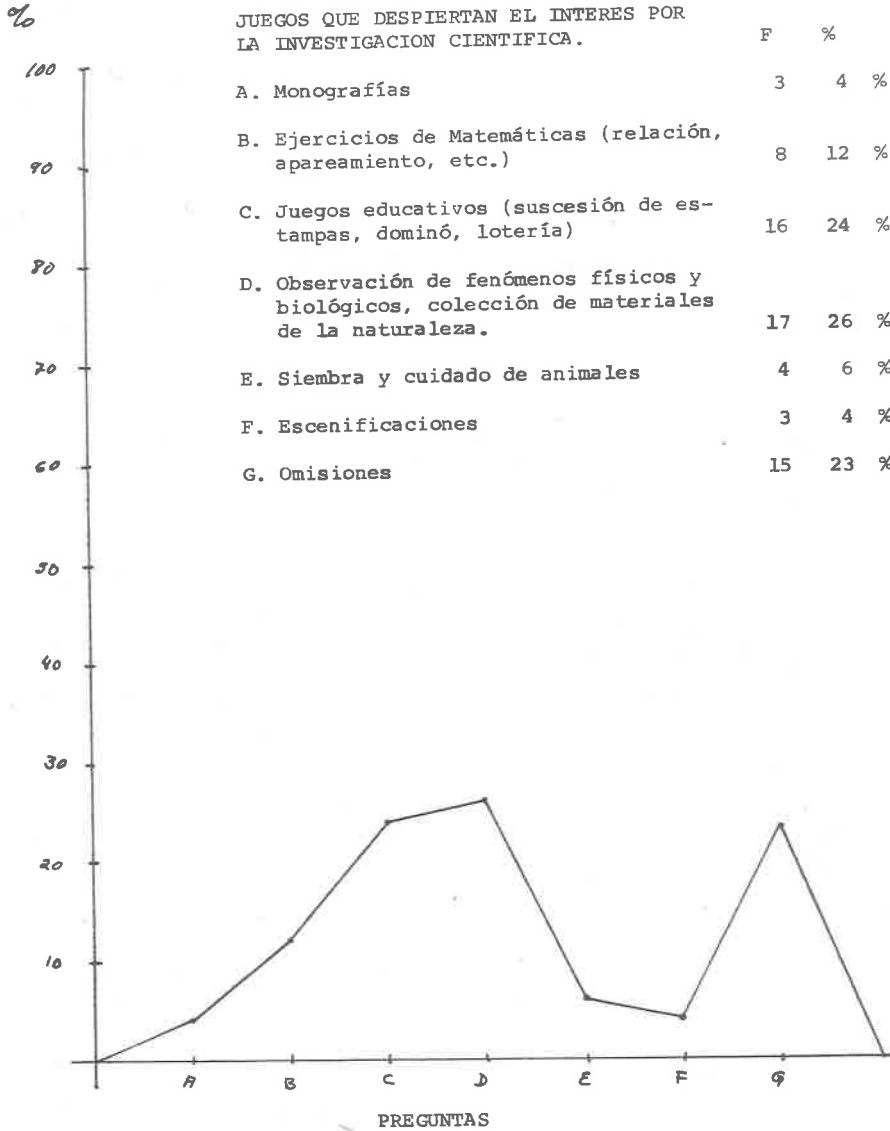


PASANTES DE EDUCADORAS

PREGUNTA No. 11

JUEGOS QUE DESPIERTAN EL INTERES POR
LA INVESTIGACION CIENTIFICA.

	F	%
A. Monografías	3	4 %
B. Ejercicios de Matemáticas (relación, apareamiento, etc.)	8	12 %
C. Juegos educativos (suscesión de estampas, dominó, lotería)	16	24 %
D. Observación de fenómenos físicos y biológicos, colección de materiales de la naturaleza.	17	26 %
E. Siembra y cuidado de animales	4	6 %
F. Escenificaciones	3	4 %
G. Omisiones	15	23 %

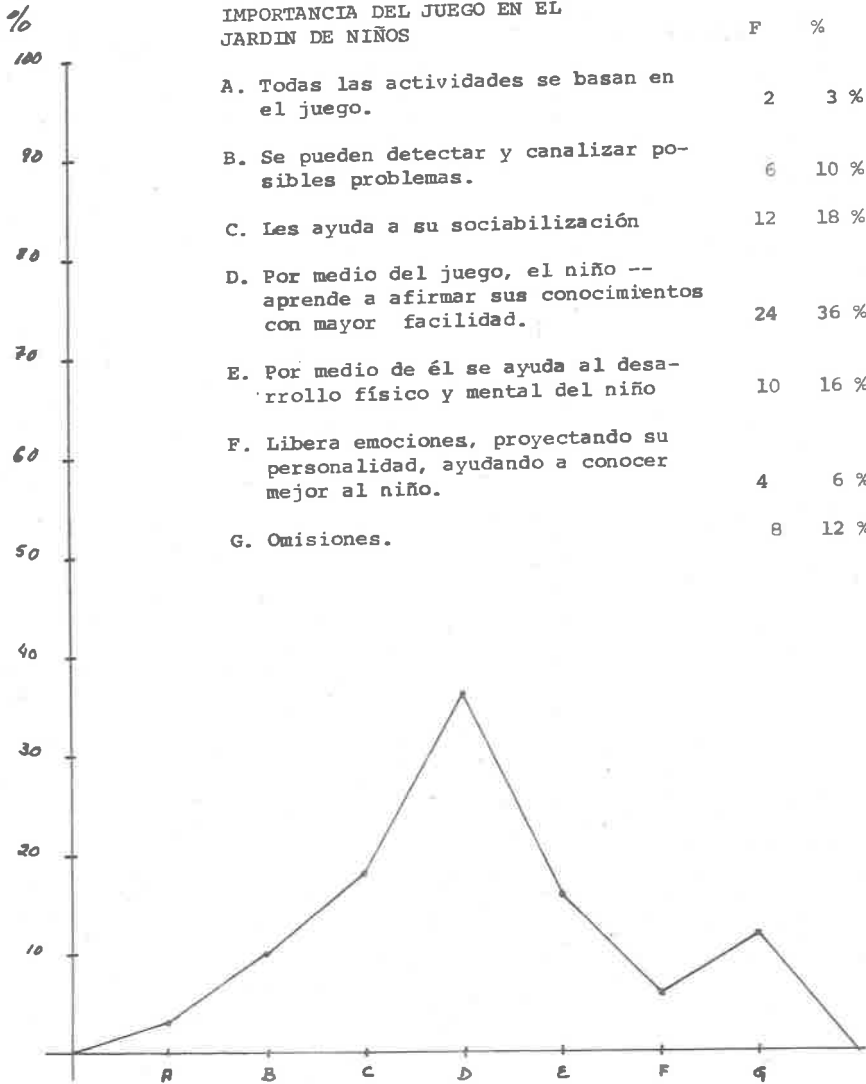


PASANTES DE EDUCADORAS

PREGUNTA No. 12

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL
JARDIN DE NIÑOS

	F	%
A. Todas las actividades se basan en el juego.	2	3 %
B. Se pueden detectar y canalizar posibles problemas.	6	10 %
C. Les ayuda a su sociabilización	12	18 %
D. Por medio del juego, el niño -- aprende a afirmar sus conocimientos con mayor facilidad.	24	36 %
E. Por medio de él se ayuda al desarrollo físico y mental del niño	10	16 %
F. Libera emociones, proyectando su personalidad, ayudando a conocer mejor al niño.	4	6 %
G. Omisiones.	8	12 %



PREGUNTAS

CUADRO DE CONCENTRACION

TERAPEUTAS

Preg. No. 1	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%						
Favorece el control emocional.	5	100%	0	0%	0	0%	5	100%						
Preg. No. 2	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%						
Medio eficaz para el desarrollo intelectual.	4	80%	0	0%	1	20%	5	100%						
Preg. No. 3	A. Dirigidos hacia fines didácticos.	%	B. Desinteresados cuya finalidad es recreativa	%	C. Ambas	%	Omitidas	%	Total	%				
Juegos más frecuentes.	2	40%	0	0%	3	60%	0	0%	5	100%				
Preg. No. 4	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%						
El niño adquiere madurez física y mental.	5	100%	0	0%	0	0%	5	100%						
Preg. No. 5	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A. Descarga su catársis	%	B. Por su interés lógico es su forma de comunicarse	%	Omitidas	%
Juego espontáneo.	5	100%	0	0%	0	0%	5	100%	3	60%	1	20%	1	100%
Preg. No. 6	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%						
Planeación en base al Nivel de Madurez.	4	80%	0	0%	1	20%	5	100%						
Preg. No. 7	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A. Después que el niño ha realizado una actividad.	%	B. En Planeación del trabajo diario.	%	C. Cuantitativo observado	%
Tiempo preferente al juego	5	100%	0	0%	0	0%	5	100%	1	20%	2	40%		

CUADRO DE CONCENTRACION

TEREPEUTAS

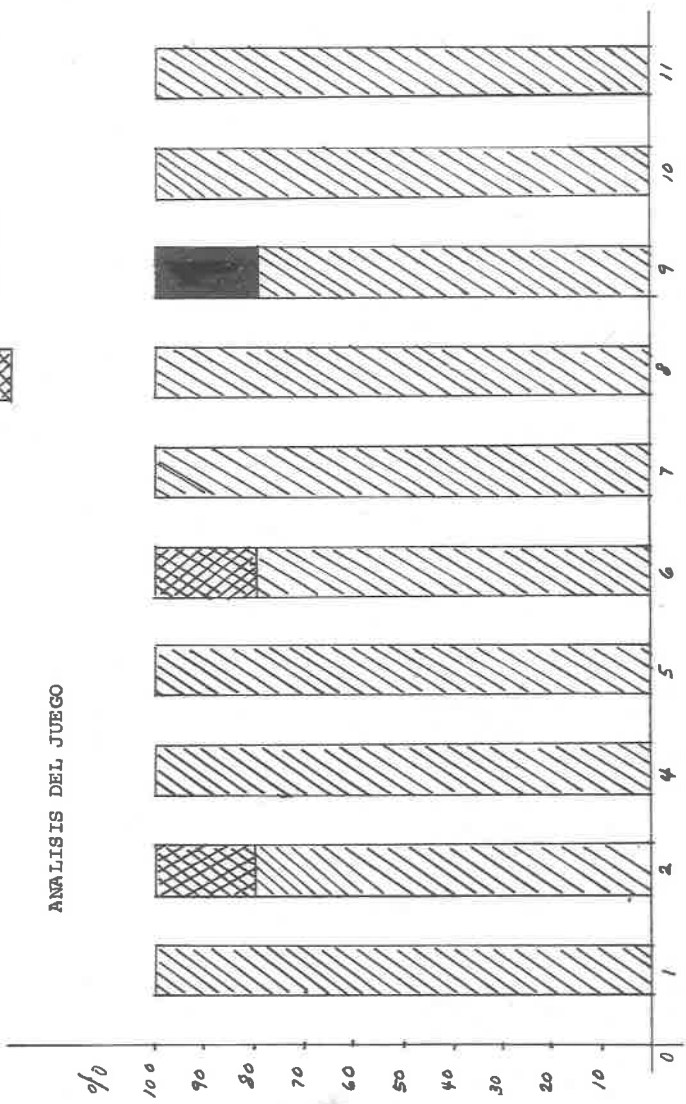
Preg. No.	Si	%	No	%	Omitidas	%	Total	%	A.	%	B.	%
Preg. No. 8 Juegos que estimulan la sociabilización infantil.	5	100%	0	0%	0	0%	5	100%	A. Todos los juegos.	1	20%	B. Co sus
Preg. No. 9 Juego dramático.	4	80%	1	2%	0	0%	5	100%	A. Si se les da libertad de realizarlo por sí solos.	2	40%	B. Só narra cida.
Preg.No.10 Juegos que ayudan a resolver problemas que presentan algunos niños.	5	100%	0	0%	0	0%	5	100%	A. Juegos de la familia y aseo.	1	20%	B. De social
Preg. No. 11 Juegos que despiertan interés por la investigación científica.	5	100%	0	0%	0	0%	5	100%	A. Juegos de química, biología	1	20%	B. To impli da.
Preg. No. 12 Importancia del Juego en el Jardín de Niños.	A. Porque ayuda al niño a canalizar sus diferentes emociones, corregir hábitos, favorecer su creatividad y el desarrollo o estimulación de varias áreas.						2	40%	B. El juego es lo más importante en el Jardín de Niños.	1	20%	C. Po dominio niño

F	%
47	94 %
1	2 %
2	4 %



TERAPEUTAS

ANALISIS DEL JUEGO

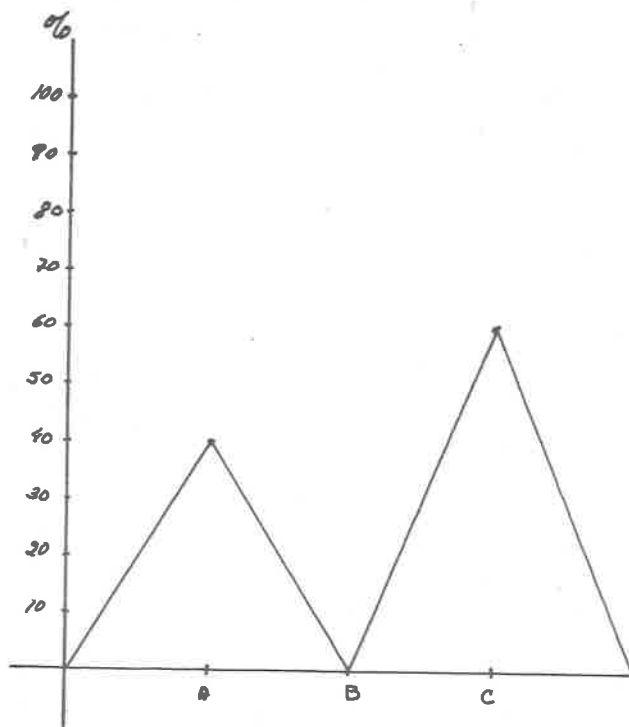


PREGUNTAS

TERAPEUTAS

PREGUNTA 3.

	F	%
A. Fines didácticos	2	40 %
B. Desinteresado cuya finalidad es recreativa	0	0 %
C. Fines didácticos y recreativos	3	60 %



PREGUNTAS

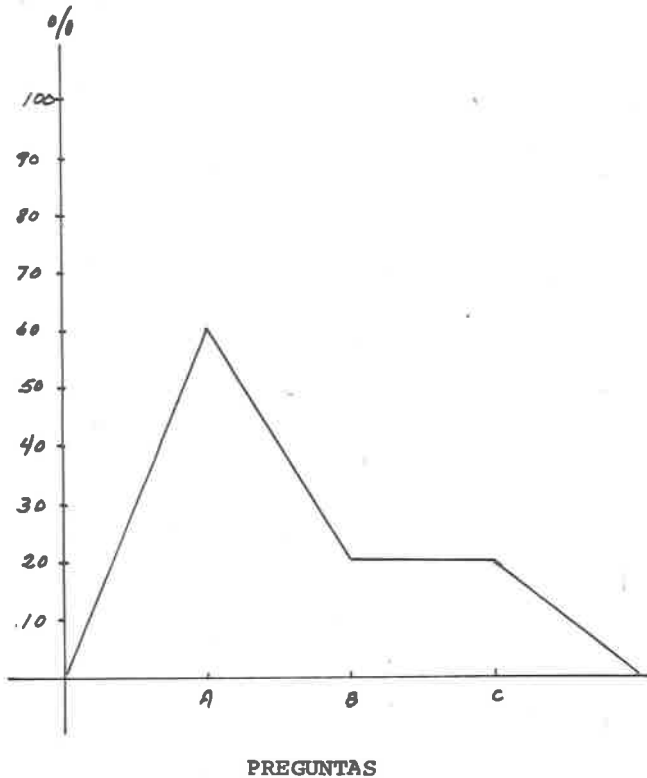
TERAPEUTAS

PREGUNTA 5

F %

JUEGO ESPONTANEO

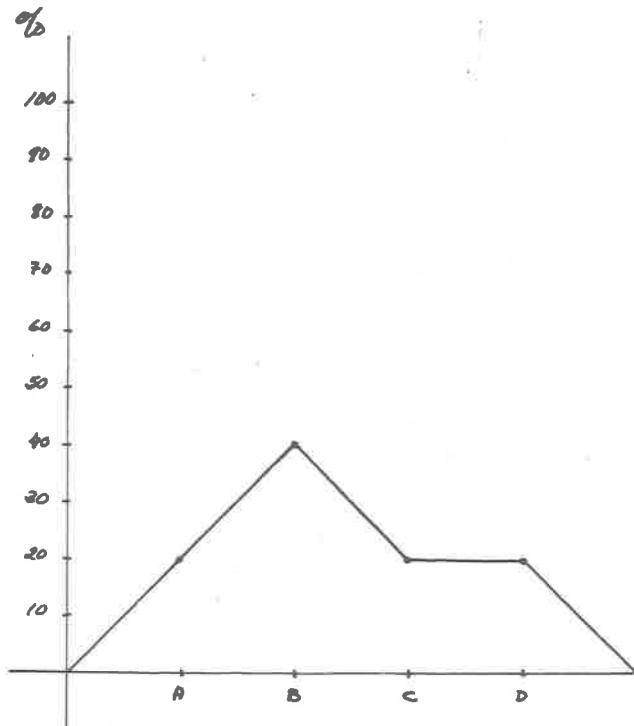
A. Descarga su catarsis	3	60 %
B. Por su interés lúdico es su forma de comunicarse	1	20 %
C. Omitidas	1	20 %



TERAPEUTAS

PREGUNTA 7.

TIEMPO PREFERENTE AL JUEGO	F	%
A. Después que el niño ha realizado una actividad	1	20
B. En la planeación del trabajo diario	2	40
C. Cuando es necesario según la observación.	1	20
D. Omitidas	1	20

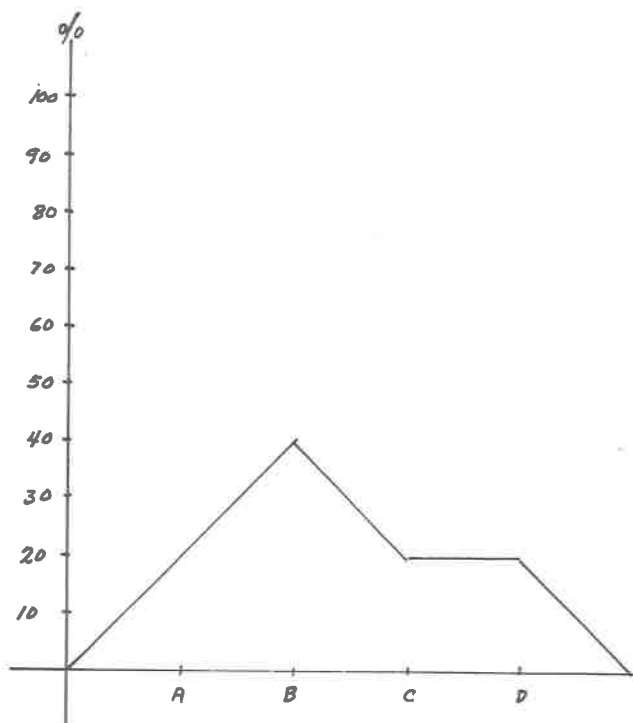


PREGUNTAS

TERAPEUTAS

PREGUNTA 8.

SOCIABILIZACION INFANTIL	F	%
A. Todos-los juegos	1	20
B. Conviviendo con sus compañeros	2	40
C. No entendió la pregunta	1	20
D. Omitidas	1	20

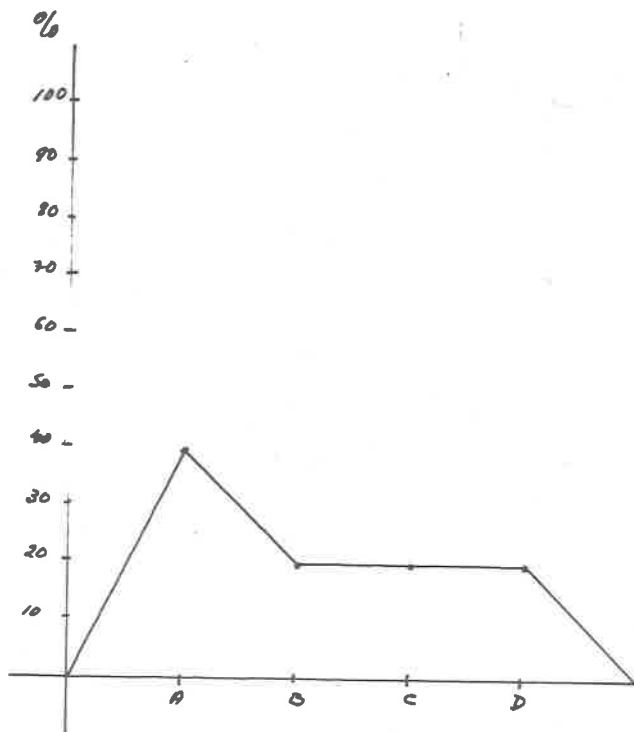


PREGUNTAS

TERAPEUTAS

PREGUNTA No. 9

JUEGO DRAMATICO	F	%
A. Si se les da libertad de realizar- los por si mismos.	2	40
B. Sólo cuando la narración es conocida	1	20
C. Según el manejo familiar	1	20
D. Omitidas	1	20



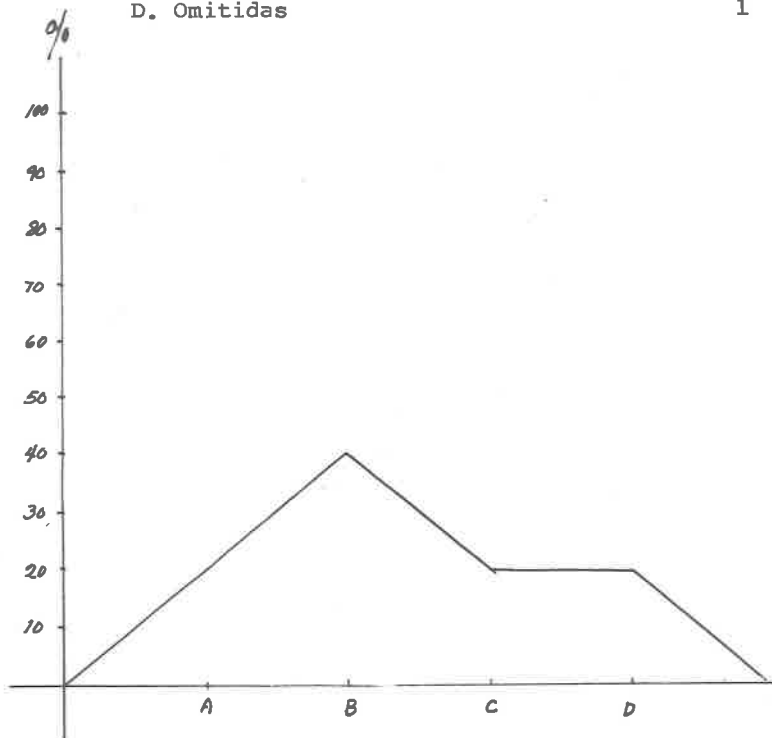
PREGUNTAS

TERAPEUTAS

PREGUNTA 10

JUEGOS QUE AYUDAN A RESOLVER PROBLEMAS
QUE PRESENTAN ALGUNOS NIÑOS

	F	%
A. Juegos de la familia y de aseo	1	20
B. De lenguaje y sociabilización	2	40
C. Los que facilitan la proyección de sus problemas y le brindan seguridad.	1	20
D. Omitidas	1	20



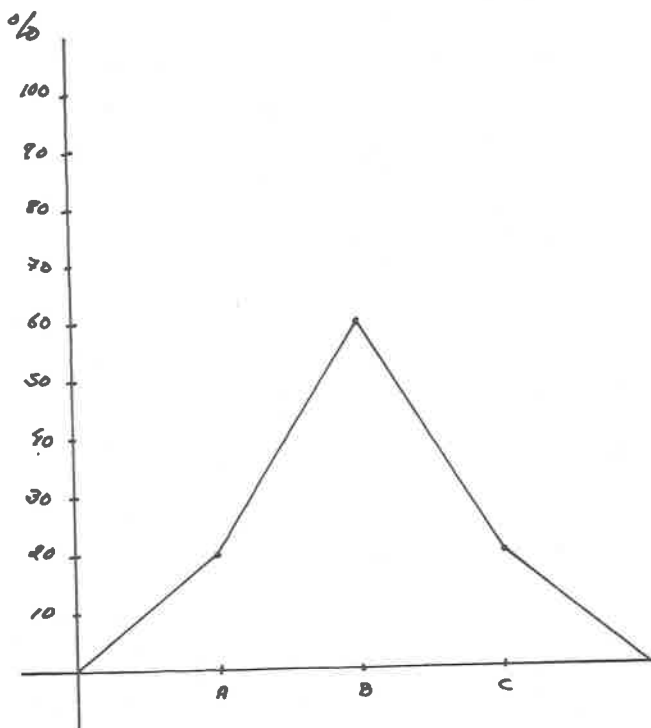
PREGUNTAS

TERAPEUTAS

PREGUNTA 11

JUEGOS QUE DESPIERTAN LA
INVESTIGACION CIENTIFICA

	F	%
A. Juegos de química, imanes y biología	1	20
B. Todos los que implican búsqueda	3	60
C. Biblioteca, actividades grupales y sensoperceptivos.	1	20



PREGUNTAS

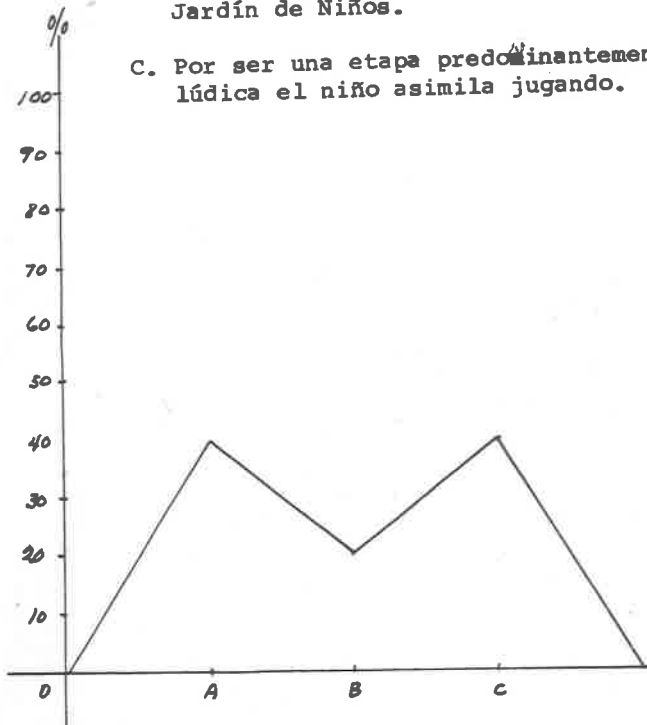
TERAPEUTAS

PREGUNTA No. 12

F %

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL
JARDIN DE NIÑOS.

- | | | |
|---|---|----|
| A. Es importante porque ayuda al niño a canalizar sus diferentes emociones, corregir hábitos, favorece su creatividad y el desarrollo o estimulación de varias áreas. | 2 | 40 |
| B. El juego es lo más importante en el Jardín de Niños. | 1 | 20 |
| C. Por ser una etapa predominantemente lúdica el niño asimila jugando. | 2 | 40 |



PREGUNTAS

CUADRO DE CONCENTRACION GENERAL

	Directoras		Educadoras		Terapeutas		Pasantes		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Pregunta No. 1										
SI	12	7%	77	48%	5	3%	65	41%	159	99%
NO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
OMITIDAS	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%
Pregunta No. 2										
SI	12	7%	77	48%	4	2%	65	41%	158	98%
NO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
OMITIDAS	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%	2	1%
Pregunta No. 3										
A	8	5%	68	42%	2	1%	66	41%	144	90%
B	0	0%	2	1%	0	0%	0	0%	2	1%
C	4	2%	7	4%	3	2%	0	0%	14	9%
Pregunta No. 4										
SI	12	7%	75	47%	5	3%	66	41%	158	91%
NO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
OMITIDAS	0	0%	2	1%	0	0%	0	0%	2	1%
Pregunta No. 5										
SI	12	7%	77	48%	5	3%	66	41%	160	100%
NO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
OMITIDAS	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Libera su catarsis	7	4%	29	18%	3	2%	18	11%	57	36%
Se manifiesta en forma espontánea y libre	1	1%	0	0%	0	0%	24	14%	25	16%
Pasa por una etapa lúdica reflejando su interés y necesidades.	1	1%	14	8%	1	1%	14	8%	30	19%
Proyecta su personalidad logrando mayor autonomía	1	1%	27	16%	0	0%	0	0%	28	17%
OMITIDAS	2	1%	7	4%	1	1%	10	6%	20	12%
Pregunta No. 6										
SI	12	7%	74	46%	4	2%	64	40%	154	96%
NO	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%
OMITIDAS	0	0%	3	2%	1	1%	1	1%	5	3%
Pregunta No. 7										
SI	10	6%	68	42%	5	3%	58	36%	141	89%
NO	1	1%	4	2%	0	0%	7	4%	12	7%
OMITIDAS	1	1%	5	3%	0	0%	1	1%	7	4%

	Directoras		Educa doras		Terapeu tas		Pasantes		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Juegos libres y educativos y -- escenificacio- nes.	2	1%	30	19%	0	0%	21	13%	53	33%
Cuando está más motivado y de- sea participar	4	2%	23	14%	0	0%	9	5%	36	22 %
Pregunta No. 7 Durante todo el día en dif. ac- tividades.	1	1 %	11	7%	2	1%	5	3%	19	12 %
Después del es- tímulo	0	0%	1	1%	1	1%	12	7%	14	9 %
Cuando el grupo se muestra can- sado o inquieto	2	1%	0	0%	1	1%	10	6%	13	8%
OMITIDAS	3	2%	12	7 %	1	1%	9	6%	25	16%
Pregunta No. 8										
SI	12	7%	77	48%	5	3%	65	41%	159	99%
NO	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
OMITIDAS	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%	1	1%
Los que impli- can actividad y participa-- ción en gpo.	1	1%	60	35%	0	0%	17	11%	78	49%
Jgos. libres Act. musica-- les y jgos. organizados	4	2%	3	2%	3	2%	32	20%	42	26%
Jgos. Educati- vos.	2	1%	0	0 %	0	0%	9	6%	11	7%
OMITIDAS	4	2%	14	8 %	1	1%	8	5%	27	17%
No comprendió la pregunta	1	1%	0	0%	1	1%	0	0%	2	2%
Pregunta No.9										
SI	10	6%	63	39%	4	2%	43	25%	120	75%
NO	2	1%	12	7%	1	1%	1	1%	16	10%
OMITIDAS	0	0%	2	1%	0	0%	5	3%	7	4%
A veces	0	0%	0	0%	0	0%	17	11%	17	11%
Cuando es libre, y realizan por -- sí solos sus -- diálogos	7	4%	15	9%	2	1%	40	25%	64	40%
Cuando se ha es- timulado en for- ma adecuada y se ha logrado un -- proceso de asimi- lación	1	1%	31	19%	1	1%	9	5%	42	26%

	Directoras		Educa doras		Terapeu tas		Pasantes		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Escenificacio- nes de gpo. - centrada en el manejo familiar	0	0%	20	12%	1	1%	0	0%	21	13%
Cantos y juegos, quiñol y rimas	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%
Cuando las narra ciones son cono- cidas.	1	1%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1%
OMITIDAS	2	1%	11	7%	1	1%	11	7%	25	16 %
A veces	0	0%	0	0%	0	0%	6	4%	6	4%
Pregunta No.10										
SI	11	7%	75	47%	5	3%	63	39%	154	96%
NO	1	1%	0	0%	0	0%	3	2%	4	2%
OMITIDAS	0	0%	2	1%	0	0%	0	0%	2	1%
Jgos. Educativos	1	1%	42	26%	2	1%	28	16%	73	46%
Jgos. libres y convivencias	0	0%	11	7%	0	0%	3	2%	14	8%
Dramatizaciones y jgos. en gpo.	2	1%	4	2%	1	1%	8	5%	15	9 %
Jgos. organiza- dos y tradicio- nales	0	0%	0	0%	0	0%	7	4%	7	4%
Toda clase de - jgos. dependien do del tipo y grado del pro- blema.	6	4%	0	0%	1	1%	9	5%	16	10 %
OMITIDAS	1	1%	5	3%	1	1%	11	7%	18	11%
No comprendió la pregunta	2	1%	15	9%	0	0%	0	0%	17	11%
Pregunta No.11										
SI	12	7%	70	44%	5	3%	62	39%	149	93%
NO	0	0%	1	1 %	0	0%	2	1%	3	2%
OMITIDAS	0	0%	6	4%	0	0%	2	1%	8	5%
Los que llevan a la observación y práctica de - sencillos expe- rimentos.	0	0	55	34%	1	1%	17	11%	73	46%
Todos los juegos educativos.	3	2%	7	4 %	1	1%	19	12%	30	19 %
Jgos. previos de matemáticas	5	3%	0	0 %	0	0%	8	5%	13	8 %

	Directoras		Educa- doras		Terapeu- tas		Pasantes		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
<u>Actividades que impliquen colección de animales, flores y frutos</u>	3	2%	0	0%	3	2%	4	2%	10	6%
<u>Escenificaciones cuyo tema sea la naturaleza</u>	0	0%	0	0%	0	0%	3	2%	3	2%
<u>OMITIDAS</u>	1	1%	11	7%	0	0%	15	9%	27	17%
<u>No se comprendió la pregunta.</u>	0	0%	4	2%	0	0%	0	0%	4	2%
<u>Pregunta No.12 El niño aprende y afirma sus conocimientos con mayor facilidad</u>	0	0%	15	9%	0	0%	24	15%	39	24%
<u>Pregunta No.12 Ayuda al desarrollo físico y mental del niño.</u>	11	7%	17	11%	2	1%	14	9%	44	27%
<u>Todas las actividades se basan en el juego</u>	0	0%	22	13%	3	2%	2	1%	27	17%
<u>Ayuda a su socialización y control emocional</u>	1	1%	14	9%	0	0%	12	7%	27	17%
<u>Se pueden detectar problemas y canalizar</u>	0	0%	0	0%	0	0%	6	4%	6	4%
<u>Es un medio de expresión</u>	0	0%	4	2%	0	0%	0	0%	4	2%
<u>OMITIDAS</u>	0	0%	5	3%	0	0%	8	5%	13	8%

INTERPRETACION DE DATOS

En la pregunta Núm. 1 el 99% de las entrevistadas opinó que el juego en sí favorece el control emocional del niño y 1% omitió la respuesta, con ésto se puede observar que las personas entrevistadas están de acuerdo en la importancia -- que tiene el juego en el aspecto emocional del desarrollo -- del niño, el 1% omitió la pregunta la cual correspondió a -- una de las pasantes.

En la pregunta Núm.2 el 98% opinó que la enseñanza -- por medio del juego es un medio eficaz para el desarrollo intelectual del educando y un 2% omitió la respuesta que co -- rrespondió a una terapeuta y a una pasante.

Por lo anterior consideramos que la mayor parte de -- las Sritas.Educadoras al dar su respuesta están tomando en -- cuenta el interés de los niños por el juego, el cual se pue -- de aprovechar como un medio para que el niño adquiriera conocimientos.

Respecto a la pregunta Núm. 3 encontramos que un 90% -- estuvo de acuerdo en que los juegos que se realizan en el -- Jardín de Niños van dirigidos hacia fines didácticos, el 1% opinó que se realizan con fines recreativos y el 9% que --

eran con fines recreativos y didácticos, por los datos anteriores se pudo observar que las educadoras están conscientes de que los juegos que se realizan en el Jardín de Niños son con fines didácticos, respecto a las que contestaron que sólo con fines recreativos, fué porque consideraron únicamente los juegos libres, el resto de las educadoras que eligió ambas opiniones sin que se les hubiera solicitado, también estuvo acertada ya que consideró el juego recreativo como una actividad.

En la pregunta Núm.4 el 99% estuvo de acuerdo en que a través del juego el niño adquiere madurez física y mental y sólo el 1% se abstuvo de responder. Este afirma aún más lo anteriormente descrito, pues al adquirir madurez física y mental el niño a través del juego, se está favoreciendo su desarrollo normal.

En la pregunta Núm. 5 el 100% estuvo de acuerdo en que un niño cuando juega en forma espontánea responde a la satisfacción de una necesidad y a la vez está liberando tensiones emocionales, porque el 35% dijo que el juego espontáneo le servía de catarsis emocional, ya que el niño al actuar en forma natural fácilmente desfoga, el 19% respondió que el ni

ño al pasar por una etapa lúdica refleja sus intereses y necesidades, otro 16% opinó que el niño se manifiesta en forma espontánea y libre, un 17% contestó que al realizar el juego espontáneo el niño proyecta su personalidad, logrando mayor autonomía y un 12% omitió el porqué.

En la pregunta Núm. 6 el 96% estuvo de acuerdo en que la planeación de los juegos debe ser en base al nivel de madurez del niño y un 4% se abstuvo de contestar posiblemente por considerar que no siempre se pueden planear los juegos, ya que los niños actúan espontáneamente, con respecto a estos resultados de la encuesta, es importante hacer notar que la mayoría de las entrevistadas que contestaron afirmativamente tomaron en cuenta los juegos educativos que la educadora planea en el trabajo diario y no así el juego natural del niño.

En la pregunta Núm. 7 el 89% de las entrevistadas opinó que efectivamente dentro de las actividades del Jardín de Niños se dá un tiempo preferente al juego, un 7% dijo que no y un 4% se abstuvo de contestar, para que la pregunta fuera más veraz también se les preguntó cuando daban ese tiempo preferente, obteniéndose los siguientes resultados:

Un 33% dijo que dentro de los juegos libres, educativos y escenificaciones de cuentos y escenas familiares, el 33% opinó que cuando el niño está más motivado y desea participar, el 16% omitió su respuesta, el 12% contestó que no le dan un tiempo preferente al juego, sino que lo realizan durante todo el día en las diferentes actividades, el 9% estuvo de acuerdo en que después del estímulo era el momento apropiado y un 8% lo realiza cuando el grupo se muestra cansado o inquieto, por lo que pudimos observar que no se da un tiempo específico al juego, sino que lo realizan durante todas las actividades y las que difieren lo toman como cambio de actividad cuando el niño está inquieto.

En la pregunta Núm. 8, la mayoría de las entrevistadas es decir 99%, estuvo de acuerdo en que el juego estimula el proceso de sociabilización infantil y sólo el 1% omitió la respuesta y correspondió a una pasante. También como en la pregunta anterior se les pidió que dijeran cuáles juegos eran apropiados para la estimulación de la sociabilidad, obteniéndose lo siguiente: Un 48% opinó que son los que implican actividad y participación en grupo, un 26% dijo que los juegos libres, actividades musicales y juegos organizados, un 17% omitió su respuesta, un 7% considera que en los dife-

rentes juegos educativos y un 2% no comprendió la pregunta, ya que su respuesta se avocó a decir el motivo por el cual el juego estimula la sociabilización infantil y no al tipo de juego que la favorece.

Pregunta Núm. 9.- El 75% de las entrevistadas contestó que efectivamente los niños se expresan espontáneamente al realizar el juego dramático (escenificaciones), un 10% dijo que no, otro 10% dijo a veces y el 4% no contestó. En esta pregunta se les pidió que dijeran cuando se expresaban espontáneamente en el juego dramático y un 40% dijo que cuando es libre y realizan por si solos los diálogos, un 26% consideró que cuando se ha estimulado en forma adecuada y se ha logrado un proceso de asimilación, el 16% omitió la respuesta, el 13% estuvo de acuerdo en que las escenificaciones de grupo centradas en el manejo familiar eran las apropiadas, el 4% que correspondió a las pasantes, dijeron que los niños se expresan espontáneamente sólo a veces, un 1% opinó que en las actividades musicales y el 1% restantes dijo que sólo cuando la narración es conocida.

En la pregunta 10 el 96% opinó que ciertos juegos ayudan a resolver problemas que presentan algunos niños, un 2%

dijo que no y el 1% se abstuvo de contestar, se les preguntó que cuáles juegos ayudaban y el 46% estuvo de acuerdo en que los juegos educativos (sensoperceptivos, motores, lenguaje, cognocitivos y sociales) eran los apropiados, el 11% omitió la respuesta, otro 11% no comprendió la pregunta, pues sus respuestas se referían al tipo de problemas y no a los juegos apropiados, el 10% dijo que toda clase de juegos ayudan a resolverlos, dependiendo del tipo y grado del problema, -- otro 9% opinó que en los juegos libres y de convivencia, -- otro 9% se inclinó hacia las dramatizaciones y juegos en grupo y finalmente un 4% contestó que en los juegos organizados y tradicionales.

En la pregunta Núm. 11 el 95% estuvo de acuerdo en que por medio de los juegos educativos recreativos se despertaba el interés por la investigación científica, el 2% omitió la respuesta y un 1% dijo que no. Se les pidió que mencionaran algunos juegos y se obtuvo lo siguiente: el 46% opinó que -- son todos aquellos que llevan a la observación y práctica de sencillos experimentos físicos y químicos, el 19% dijo que todos los juegos educativos (monografías, sucesión de estampas, dominó, loterías, etc.), el 17% omitió su respuesta, un 8% -- estuvo de acuerdo en que eran los juegos previos al cuaderno de matemáticas que implican razonamiento (relación, -----

apareamiento, etc.), el 66% se inclinó por las actividades que implican colecciones de flores, frutas y animales, otro 2% respondió que en las escenificaciones cuyo tema sea la naturaleza y el 2% no comprendió la pregunta, ya que se refirieron a cuándo y no a cuáles son los juegos que despertan el interés científico.

Pregunta Núm 12.- El 27% estuvo acorde en que la importancia del juego dentro del Jardín de Niños es la de ayudar al desarrollo físico y mental del niño, el 24% opinó que a través del juego el niño aprende y afirma sus conocimientos con mayor facilidad, un 17% dijo que todas las actividades se basan en el juego por atravesar el niño en una etapa de interés lúdico, otro 17% coincidió en que era importante porque ayuda al niño a su sociabilización y control emocional, un 8% omitió su respuesta, el 4% se unificó al decir que por medio de la observación de los juegos se puede detectar y canalizar posibles problemas, y un 2% se inclinó a decir que la importancia del juego en el Jardín de Niños radica en que es medio de expresión.

Después de realizar nuestra investigación y haber analizado, estudiado y evaluado los datos recabados a través --

del cuestionario, obtuvimos numerosas experiencias, en base a los conocimientos teóricos y el criterio que impera dentro del nivel preescolar; pudimos comprobar nuestra hipótesis -- que dice: Por medio del juego se promueve una madurez y control emocional en el niño preescolar. Ya que tanto las respuestas de las personas encuestadas como la información teórica recabada, coinciden en que el juego libre, dirigido o con fines didácticos, favorece el control emocional, dando seguridad y estimulando la madurez del niño preescolar; por ser una etapa de suma importancia en la que los intereses lúdicos son característicos, cimentándose así las bases de la personalidad que le permitirán llegar a su plena realización como ser humano.

SUGERENCIAS

- Dentro del Jardín de Niños, es de suma importancia que todas las educadoras le den el verdadero valor al juego tanto con fines didácticos como recreativos; y se documenten para alcanzar los óptimos logros, en beneficio del niño preescolar.
- Se debe llevar dentro del Jardín de Niños pláticas a los padres, haciendo notar la importancia y utilidad que tiene el juego.
- Alentar a los padres para que jueguen con sus hijos, obteniendo así una mejor comunicación entre ambos.
- Los padres al adquirir un juguete para el pequeño, debe de ser de acuerdo a la edad e intereses de los niños.
- Hay que proporcionar al niño diversos materiales con los que puede elaborar sus juguetes, desarrollando su propia iniciativa.
- El juego se puede usar como técnica en la etapa preescolar para observar la conducta del niño en la cual manifiesta sus emociones y actitudes.

C O N C L U S I O N E S

- El juego es una característica de la edad preescolar, -
siendo el eje de la vida del niño.
- La importancia que tienen las actividades lúdicas en -
el niño, es análoga a la que posee la actividad y el -
trabajo en el adulto.
- El juego representa en el niño el medio que le permite
conocer el mundo circundante, permitiéndole ejercitar_
sus capacidades.
- A través del juego el niño expresará las diversas acti
tudes de las personas que lo rodean.
- Los juegos educativos constituyen el procedimiento fun
damental de la educación del pequeño.
- El maestro debe considerar el juego como la fuente de_
la vida interior del niño.
- Educar jugando es la oportunidad en el nivel preesco--
lar para hacer que el niño libere tensiones, angustias
y pueda desarrollarse.
- A través del juego el niño va asimilando la realidad -

en que vive.

- La diversión de los infantes sirve también como factor de estabilidad emocional y resuelve tensiones psicológicas.
- El niño que no juega, o no se recrea lo suficiente, necesita atención para detectar las causas que originan esta conducta.
- Los juguetes de los niños tienen que adecuarse a su edad; correspondiendo a sus intereses.
- Tanto la carencia como la super abundancia de juguetes son perjudiciales para el niño.
- Es importante que los niños en edad preescolar asistan al Jardín de Niños para que sus intereses lúdicos sean canalizados con fines didácticos.
- En el Jardín de Niños el juego libre, dirigido o con fines didácticos favorecen la sociabilización del preescolar.
- A través del juego el niño adquiere madurez física y mental.

Pág.

- 33 (8) Diccionario de Psicología.
FRICDRICH DORSCH. Edit. Herder. Pág. 528
- 51 (9) Programa de Educación Preescolar
Pág. 160 México 1979. S.E.P.

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

- CAZERES JULIO LOS HIJOS JUECES SILENCIOSOS.
2a. Edición. Lecturas Auxiliares pa
ra Escuela de Padres.
- CORDEVIOLA DE ORTEGA COMO TRABAJA UN JARDIN DE INFANTES
MARIA INES.
Amanda Inés Bertarini de Gordobil.
Buenos Aires, Argentina. Edit. Ka-
pelusz.
- CHATEAU JEAN PSICOLOGIA DE LOS JUEGOS INFANTILES
Helena Voldan M. Debesse.
Buenos Aires, Argentina.
Edit. Kapelusz.
- DE ALCANTARA GARCIA MANUAL TEORICO-PRACTICO DE EDUCA---
D. PEDRO. CION DE PARVULOS.
Madrid España. Libreria de D.
Gregorio Hernando.
- DEL POZO HUGO. RECREACION ESCOLAR
Edito. Avante 3a. Edición
- FRITZSCHE E. Y HEBE FUNDAMENTOS Y ESTRUCTURA DEL JARDIN
A. SAN MARTIN DE DUPRAT DE INFANTES.
M. Margarita Ravioli
Buenos Aires, Argentina, Angel
Estrada y Cía., S. A.

- G. DE REZZANO CLOTILDE LOS JARDINES DE INFANTES
Nelly Z. de Speroni
Buenos Aires, Argentina.
Edit. Kapelusz.
- GESELL ARNOLD Y OTROS EL NIÑO DE 5 y 6 AÑOS
Luis Fabricant
Buenos Aires, Argentina.
Edit. Paidos.
- GESELL ARNOLD
F. L. ILG Y L.B. AMES EL NIÑO DE 1 a 5 AÑOS
Buenos Aires, Argentina.
Edit. Paidos. Biblioteca de
Psicología Evolutiva.
- HERTZER HILDEGARD EL JUEGO Y LOS JUGUETES
Editorial Kapelusz.
- VOLPICELLI LUIGI LA VIDA DEL JUEGO
Buenos Aires, Argentina
Angel Estrada y Cía., S. A.
- WALLON H. CAP. EVOLUCION PSICOLOGICA DEL NIÑO
Colección Pedagógica
Edit. Grijalvo.
- REVISTA "LOS HIJOS" APRENDIENDO A JUGAR
No. 7. Vida Escolar "El Recreo".
No. 89

VARIOS AUTORES

PROGRAMA DE EDUCACION PREESCOLAR

Dirección General de Educación
Preescolar.

1 9 7 9