

IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIVEL DE PREESCOLAR Y
PRESENTACION DE UN MANUAL PARA MAESTROS PREESCOLARES

Por:

ELIZABETH HURTADO SUAREZ

RUBIELA ZULUAGA VILLEGAS

Presidente:

DR. VLADIMIR ZAPATA VILLEGAS

DEPARTAMENTO DE EDUCACION AVANZADA

FACULTAD DE EDUCACION

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

MEDELLIN

1993



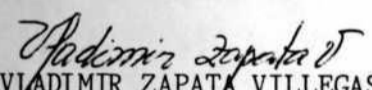
190 años


REFERENCIA

ACTA DE APROBACION DE TESIS

Los suscritos presidente y jurados de la monografía IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PREESCOLAR Y PRESENTACION DE UN MANUAL PARA MAESTROS, presentada por las estudiantes Elizabeth del Carmen Hurtado y María Rubiela Zuluaga, como requisito para optar al título de **Especialista** en Educación: Supervisión Educativa, nos permitimos conceptuar que ésta cumple con los criterios teóricos y metodológicos exigidos por la Facultad y por lo tanto se aprueba.

Medellín, noviembre 22 de 1993


VLADIMIR ZAPATA VILLEGAS
Presidente


JORGE LUIS PAEZ LOPEZ
Jurado


TERESITA YARCE RAMIREZ
Jurado

DONALDO CARDONA
Jurado

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer a las personas e instituciones que hicieron posible el desarrollo de éste trabajo, ellas fueron: Los Preescolares del Distrito Valle de Aburrá Norte y Preescolares del Nordeste.

A los profesores que nos dieron los elementos formativos como prerrequisito de este trabajo: Doctor Guillermo Londoño, Decano de la Facultad de Educación, Doctor Severiano Herrera, Jefe de la Carrera, Doctor Vladimir Zapata Villegas, Presidente y a los Jurados: Teresita Yarce Ramírez, Jorge Páez López, Donaldo Cardona.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	1
1. JUSTIFICACION	4
2. EL PROBLEMA	7
2.1 TITULO DEL PROYECTO.	7
2.2 UBICACION O IDENTIFICACION DEL AREA PROBLEMATICA.	7
2.3 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA O SURGIMIENTO DEL ESTUDIO.	8
2.4 JUSTIFICACION DEL ESTUDIO.	10
2.4.1 Interés.	11
2.4.2 Novedad.	11
2.4.3 Utilidad.	12
3. OBJETIVOS	13
4. DELIMITACION DE LA INVESTIGACION	14
5. MARCO TEORICO	16
5.1 AREA SOCIO AFECTIVA.	18
5.2 AREA PSICOMOTRIZ.	20

5.3	AREAS COGNOSCITIVA-INTELECTUAL O LOGICA.	21
5.4	ANTECEDENTES HISTORICOS.	22
6.	BASES TEORICAS EN LA EDUCACION PREESCOLAR	26
6.1	CARACTERISTICAS DE LOS NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS.	27
6.2	AREAS O ASPECTOS DEL DESARROLLO DEL NIÑO.	28
7.	NECESIDADES E INTERESES DE LOS NIÑOS	33
7.1	NECESIDADES FISICAS.	34
7.2	NECESIDADES INTELECTUALES.	34
7.3	NECESIDADES MOTORAS.	35
7.4	NECESIDADES SOCIALES Y AFECTIVAS.	35
8.	JUEGO EN LOS RINCONES	36
8.1	OBJETIVOS GENERALES DEL JUEGO EN LOS RINCONES.	38
8.1.1	Objetivo emocional.	38
8.1.2	Objetivo intelectual.	38
8.1.3	Objetivo físico.	38
8.2	RINCONES.	39
8.2.1	Rincón dramático.	39
8.2.2	Rincón de construcción.	40
8.2.3	Rincón de plástica.	40
8.2.4	Biblioteca.	41
8.2.5	Rincón cognoscitivo.	41
8.2.6	Rincón de ciencias.	42
9.	EL JUEGO INFANTIL	43
9.1	EL JUEGO E IDEOLOGIA.	49
9.2	EL ARTE Y LA IDEOLOGIA.	58

9.3	EL NIÑO A LOS TRES AÑOS.	60
9.4	EL NIÑO A LOS CUATRO AÑOS.	61
9.5	EL NIÑO A LOS CINCO AÑOS.	61
9.6	EL NIÑO A LOS SEIS AÑOS.	62
9.7	INFLUENCIA DEL ARTE EN EL JUEGO.	62
9.8	EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO MUSCULAR.	63
9.9	EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO MENTAL.	64
9.10	EL JUEGO.	64
③ 10.	GENERALIDADES SOBRE EL JUEGO.	68
11.	IMPORTANCIA DEL JUEGO.	70
12.	EL NIÑO, EL JUEGO Y LOS JUGUETES.	75
12.1	DEFINICION.	75
12.2	FUNDAMENTACION TEORICA.	77
13.	EL JUEGO SEGUN DIFERENTES AUTORES	82
14.	PORQUE TODO NIÑO JUEGA.	87
14.1	EL VALOR PEDAGOGICO DEL JUEGO.	88
14.2	VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO.	91
14.3	EL JUEGO UNA ALTERNATIVA DIDACTICA.	94
14.4	ETAPAS DEL JUEGO SEGUN PIAGET.	100
⑤ 15.	CLASES DE JUEGOS.	102
15.1	JUEGO MOTOR O JUEGO DE INFANCIA, SENSORIALES Y MOTRICES.	103
15.2	JUEGOS SIMBOLICOS.	104
15.3	JUEGO DE REGLAS.	105

15.4	JUEGOS QUE FOMENTAN LAS RELACIONES HUMANAS.	106
15.5	JUEGOS DE ATENCION Y MEMORIZACION.	108
15.6	JUEGOS DE FLUIDEZ VERBAL.	109
15.7	JUEGO LIBRE.	110
③ 16.	BENEFICIOS DEL JUEGO	112
16.1	LA IMPORTANCIA DE JUGAR.	112
16.2	BENEFICIOS QUE NOS APORTAN LOS JUEGOS.	115
16.3	COMO ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL NIÑO A TRAVES DE LA FORMA EN QUE SE RELACIONAN CON LOS RECURSOS DEL MEDIO.	116
16.4	A TRAVES DEL JUEGO EL NIÑO CONOCE LA CULTURA Y APRENDE A COMPORTARSE DE ACUERDO A ELLA.	118
16.5	COMO ESTIMULAR EN LOS NIÑOS EL CONOCIMIENTO DE SU CULTURA?.	120
16.6	A TRAVES DEL JUEGO EL NIÑO APRENDE A RELACIONARSE CON LOS DEMAS Y DESCUBRE EL MUNDO QUE LO RODEA.	121
16.7	COMO ESTIMULAR EN LOS NIÑOS LA HABILIDAD DE DESCUBRIR Y RELACIONARSE CON EL MUNDO QUE LE RODEA?.	122
16.8	A TRAVES DEL JUEGO EL NIÑO DESARROLLA SU CUERPO Y SUS HABILIDADES FISICAS.	122
16.9	COMO ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL CUERPO Y LAS HABILIDADES FISICAS DEL NIÑO?.	123
16.10	A TRAVES DEL JUEGO EL NIÑO DESARROLLA SUS HABILIDADES INTELECTUALES Y SU LENGUAJE.	124
16.11	COMO ESTIMULAR EL DESARROLLO INTELECTUAL Y EL LENGUAJE DE LOS NIÑOS?.	124
16.12	A TRAVES DEL JUEGO EL NIÑO DESARROLLA SU CREATIVIDAD, IMAGINACION Y HABILIDAD DE EXPRESION.	126
16.13	COMO ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD, IMAGINACION Y HABILIDAD DE EXPRESION EN LOS NIÑOS?.	126

16.14	COMO RECUPERAR Y UTILIZAR LOS JUEGOS DE SU PROPIA CULTURA?.	127
16.15	COMO ELABORAR JUEGOS Y JUGUETES CON LOS RECURSOS DEL MEDIO.	131
16.16	ALGUNOS CRITERIOS PARA CREAR JUEGOS Y JUGUETES.	132
16.17	COMO ESTIMULAR ADECUADAMENTE AL NIÑO A TRAVES DEL JUEGO EN LAS DIFERENTES EDADES?.	132
16.18	JUEGOS PARA NIÑOS ENTRE 0 Y 2 AÑOS.	132
16.19	JUEGOS DE EXPRESION CREATIVA Y ARTISTICA.	134
16.20	JUEGOS DE REGLAS Y DE ESTIMULO AL DESARROLLO INTELECTUAL.	135
17.	SIGNIFICADO Y FUNCION DEL JUEGO DEL NIÑO.	136
18.	METODOLOGIA.	139
19.	PASOS QUE SE SIGUIERON Y ALGUNAS TECNICAS UTILIZADAS EN EL TRABAJO	141
20.	METODOLOGIA EMPLEADA PARA LA ELABORACION DEL MANUAL JUEGO MOTIVADO.	142
	CONCLUSIONES	145
	GLOSARIO	147
	BIBLIOGRAFIA CONSULTADA	149
	BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA	155

INTRODUCCION

Este trabajo denominado "Importancia del Juego en el Preescolar y Presentación de un Manual para Maestros Preescolares", es el resultado de la observación de nuestra práctica en el Postgrado en Supervisión Educativa.

Teniendo en cuenta que el niño por naturaleza es un ser dinámico que gusta del juego según lo considera Cordeniola de Ortega en su libro "Como Trabaja un Jardín de Infantes". Editorial Kapelusz 1980. Es preocupante ver y oír decir a los niños: ¿Qué hago ahora? ¿Y con qué juego? En fin, tantas frases que sumadas unas a otras están expresando un problema al que no se ha atendido y al que no se prestan soluciones por no darle la importancia que realmente tiene.

También en conversaciones tenidas con personas altamente calificadas a nivel pedagógico, muestran su preocupación por las actitudes de ciertos niños en las horas de recreo.

El juego motivado debe llevar a los maestros a crear estrategias curriculares que permitan un trabajo dinámico con los niños dentro y fuera del aula de clase, en las áreas de juego libre, juego comunitario, juego dirigido y juego de trabajo.

Todo lo expuesto anteriormente, fue lo que nos motivó a la elaboración de un manual que presenta algunas alternativas de juego motivado, para los maestros preescolares, con el fin de servir como instrumento de ayuda para ofrecer a los niños un repertorio de juegos, que por medio de la motivación servirán para que ellos los practiquen en el transcurso de su vida. Partiendo de la base de que el juego es la estrategia que satisface las necesidades creadoras del individuo. Además, varios autores de educación preescolar: Spencer, Stanley Hall, Carlos Gross, Carr, Claparède, Huizinga, D.W. Winnicott proponen formas de trabajo para el mejoramiento de actividades, identificando el juego como elemento necesario para estimular y proponiéndolo como acción permanente, para motivar facilitando el aprendizaje del niño.

El manual, como instrumento de aplicación fue elaborado en forma didáctica retomando algunos juegos tradicionales adecuándolos al momento educativo histórico-social.

3

Por medio del juego, entonces, los niños aprenden a:

Desarrollar su vocabulario, distinguir colores, formas y tamaños.

Hablar en oraciones y formular preguntas.

- Hablar con claridad para que otros puedan comprenderles.
- Escuchar atentamente (entender lo que se les dice).
- Desarrollar la coordinación de los grandes músculos.
- Desarrollar la coordinación oculo-manual, oculo-pédica y la destreza de los dedos.
- Cumplir instrucciones sencillas.
- Ampliar el campo de atención, memoria y concentración.
- Capacidad para identificarse con los otros.
- La confianza en sí mismo, que es más valiosa que el desarrollo de cualquier habilidad concreta.

"El juego es para el niño, lo que el trabajo para el adulto" (1), pero a la vez que se le apoya esta actividad, debe estarse vigilante y atento para evitar que lo absorba de tal manera que no le permita el cumplimiento de sus obligaciones; es por esto que todo lo que el preescolar hace a través del juego debe valorarse de tal manera que no se considere como pérdida de tiempo, sino por el contrario entender que está interrelacionándose con el mundo que lo rodea para iniciar la adquisición de los elementos que fundamentarán su personalidad.

(1) MAKARENKO, A. Conferencias Sobre Educación Infantil. Bogotá. Ed. El Faro. S.F. p. 37

1. JUSTIFICACION

El juego como instrumento creativo es integral. En él confluyen la danza, las artes plásticas o visuales, la música, la expresión oral y gestual y por supuesto la dramática. El juego permite entonces que el hombre avance en la comprensión de sí mismo y en la relación con los demás. Promueve su desarrollo psico-social y cognoscitivo; potencia su creatividad e incitativa; transformando su posición de receptor en activo constructor del medio que lo rodea,

El trabajo contiene un análisis general del juego en la edad preescolar; donde cobra vital importancia la motivación que se debe ofrecer al niño para su mejor desarrollo integral.

Dentro de la fundamentación teórica, se hace énfasis en las áreas de desarrollo del niño, tomando algunos aportes de la psicología de Piaget; también se tuvo en cuenta las propuestas que hace el nuevo currículo tomando algunos

contenidos para la adaptación del juego motivado; además, se tomó el juego motivado de acuerdo a los estudios de Jesser Gerald en su libro "La Psicología en la Práctica Educativa" de Editorial Trillas, 1985. Donde se fundamenta la necesidad de la motivación para el juego, teniendo en cuenta el desarrollo integral del niño. El análisis que han hecho sobre el juego diferentes autores teniendo en cuenta el significado y la función del juego en el niño.

En el manual se proponen una serie de juegos, teniendo en cuenta las áreas: socio-afectiva, psicomotora y cognoscitiva. Cada área con la motivación que el maestro debe emplear para formar en los niños la necesidad de recrearse.

En el desarrollo integral del niño en edad preescolar, es indispensable el juego entendido como una área de la recreación y necesidad básica del hombre, que le permite el descubrimiento placentero y espontáneo, satisfaciendo las necesidades psicológicas y espirituales de descanso, diversión, entretenimiento, expresión, creatividad, aventura y socialización; por esto el propósito del presente trabajo es resaltar la importancia del juego en el preescolar como una valiosa herramienta educativa y un posibilitador de acciones que coadyuven en el desarrollo integral del niño.

Teniendo en cuenta que con la renovación curricular se busca volver el aula de clase más dinámica y atractiva para el niño, nada más apropiado que el juego para lograrlo, ya que le permite palpar la realidad que la circunda y la adquisición de nuevos aprendizajes a través de lo que más le gusta hacer; es por esto que el profesor que sabe jugar con sus alumnos, los conquista y está siendo fiel en la práctica al "ser niño", por lo cual debe utilizar el juego como motivación, como explicación y como complemento a las diversas actividades y proyectos que se realizan en el preescolar.

En el presente trabajo se pretende dar una explicación objetiva y clara de la importancia que el juego tiene en el preescolar, seleccionando juegos que lleven a la socialización y desarrollo integral del niño, preparándolo adecuadamente para enfrentar las nuevas experiencias que se le presentarán en las etapas subsiguientes.

2. EL PROBLEMA

2.1 TITULO DEL PROYECTO.

Importancia del juego en el preescolar y presentación de un manual para maestros preescolares.

2.2 UBICACION O IDENTIFICACION DEL AREA PROBLEMÁTICA.

El juego es producto de una actividad altamente creadora; la creatividad no hace su aparición en el hombre hasta que éste no ha sido motivado a través de diferentes estímulos, "un individuo al que no le dan estímulo nunca llegará a ser creativo" (2).

Para poder lograr que el niño juegue, hay que motivarlo, no sólo con materiales sino con estrategias metodológicas, con contenidos y modelos que luego lo lleven a actuar y trabajar; en otras palabras a jugar.

(2) HURLOCK, Elizabeth. Desarrollo del Niño. Ed. Kapelusz. Buenos Aires, 1969. p. 46

8

La desmotivación que se observa por el juego en las horas del recreo, nos lleva a cuestionar tanto la estrategia de trabajo en el aula, como la ambientación de los lugares para dicha hora de descanso (tiempo libre o de ocio). "El niño por naturaleza es un ser dinámico que gusta del juego" (3), por lo tanto, es raro observar que un niño disponiendo de un espacio y de un tiempo equis, no lo emplee en lo que sabe hacer "jugar".

El área problemática del trabajo es eminentemente pedagógica. Se demarca claramente en los límites de la psicología y la pedagogía. La psicología porque es necesario estudiar los aspectos motivacionales que llevan al niño a jugar en horas que se dispone para ello y en el área pedagógica porque se hace necesario el replanteamiento de métodos, técnicas y estrategias para tratar al niño dentro del aula escolar y lograr desarrollar en él, habilidades, destrezas, aptitudes necesarias para futuros aprendizajes.

2.3 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA O SURGIMIENTO DEL ESTUDIO.

Este problema tuvo origen en las observaciones realizadas durante la práctica docente en diferentes centros preescolares.

(3) DE ORTEGA, Cordeniola. Como trabaja un jardín de infantes. Ed. Kapelusz. Buenos Aires, 1972.

Es preocupante ver y oír decir a los niños: ¿Qué hago ahora? Y ¿con qué juego? ¿Cuándo se termina este recreo? ¿Señorita jugamos?; en fin, tantas frases y manifestaciones que sumadas unas y otras, están expresando un problema al que no se ha atendido y al que no se prestan soluciones por no darle la importancia que realmente tiene. Que un adulto en el recreo se dedique al ocio por el ocio normal, pero que un niño preescolar no encuentre que hacer en el recreo o tiempo libre, es altamente cuestionable y además nocivo, ya que esto frustra al niño cerrándole todas las oportunidades de desarrollo integral y hace daño en su personalidad hasta llevarlo a cambios inesperados durante la juventud y adultos.

También en conversaciones tenidas con personas altamente calificadas a nivel pedagógico, maestros, directores, rectores y padres de familia, muestran su preocupación por las actitudes de ciertos niños en las horas de recreo; estas personas pertenecen a niveles diferentes del extracto educativo: supervisoras y coordinadoras de práctica del Instituto Central Femenino, Ceipa.

El juego motivado debe llevar a los maestros a crear estrategias curriculares que permitan un trabajo dinámico con los niños dentro y fuera del aula escolar, en las áreas de juego libre, juego comunitario, juego dirigido y juego

10

trabajo. Según la OMEP (XVIII Congreso de Educación Preescolar), "El juego motivado es la estrategia que satisface las necesidades creadoras del individuo (4)". Además, varios autores de educación preescolar como:

Shuman, Elinor. ¿Es ya mañana? Israel, 1980.

Condemarin, Mabel, otros. Madurez escolar.

Bauzer Madeiros, Ethel. Juegos de recreación, Buenos Aires. 1980. Tomo I.

Piaget, Jean. La Psicología del niño, 1984.

Proponen formas de trabajo para el mejoramiento de actividades, identificando el juego como elemento necesario para estimular y proponiéndolo como acción permanente, para motivar facilitando el aprendizaje del niño.

2.4 JUSTIFICACION DEL ESTUDIO.

El trabajo planteado presenta para el nuevo currículo, una alternativa metodológica que permite a la maestra un mejor desempeño en su quehacer cotidiano, ya que el juego motivado es una forma de trabajo que ayuda a mejorar los procesos tanto en el juego libre, juego dirigido, juego trabajo, juego comunitario.

(4) BOSCH, CAÑEGUE y otros. Jardín de Infantes Mejor. Siete propuestas. Buenos Aires, 1981. p. 38.

El juego motivado es un replanteamiento de las estrategias metodológicas que se deben emplear con el niño preescolar, para llevarlo a realizar un trabajo creativo: consiste éste en emplear motivaciones que le permitan al niño trabajar creativamente a través de la investigación, proyectándolo al futuro por medio de la experimentación vivida en el juego.

2.4.1 Interés. Este trabajo, observado desde la perspectiva de la reforma curricular, se presenta como una técnica interesante para el mejoramiento pedagógico por medio de una dinámica inductiva; ya que ésta aplica el método científico al trabajo preescolar y hace que los maestros tomen el juego como elemento específico de inducción al trabajo científico.

2.4.2 Novedad. La novedad del trabajo consiste en que en el medio no existen muchos manuales del tipo metodológico que proyecten el juego como elemento para el desarrollo integral, con normas de tipo dinámico que permitan al maestro introducir al niño al manejo del juego como una actividad natural propia de su edad y llevarlo en esta forma a una utilización correcta del tiempo libre y que den las pautas básicas de la integración del juego con la actividad curricular que debe desarrollarse, tanto dentro como fuera del aula. Estas son las metas que las autoras nos hemos fijado para ser logradas mediante la realización de este trabajo y que lo llenan de novedosidad.

2.4.3 Utilidad. Este manual será de gran utilidad a los maestros preescolares en ejercicio, como para los maestros en formación; por lo tanto podría ser tomado como texto guía con el máximo de provecho en instituciones preescolares y en las de orientación pedagógica. La propuesta será presentada a la Secretaría de Educación, para que ella sea replicada en su oportunidad.

3. OBJETIVOS

- Diseñar un manual para maestros preescolares con juegos motivados para niños de 3 a 6 años.

- Sustentar teóricamente la importancia del juego en el preescolar.

- Desarrollar un manual de juegos motivados para responder a los diferentes aspectos o áreas de desarrollo del niño: socio-afectivo-psicomotriz y cognoscitivo, lenguaje y creativo-expresivo.

4. DELIMITACION DE LA INVESTIGACION

El trabajo de investigación "Importancia del juego en el preescolar y presentación de un manual para maestros preescolares", contiene una guía metodológica en donde se muestra al maestro la forma, estrategias y metodología que debe utilizar para conducir a los niños a realizar trabajos en forma creativa y obtener de este medio, la utilización del tiempo libre en forma adecuada y racional.

También contiene una guía adecuada en donde se presentará en forma clasificada y ordenada, juegos y estrategias de trabajo científico para la integración curricular.

Es necesario tener en cuenta que el juego motivado es un proceso de concientización del niño preescolar a través de la utilización de elementos naturales o artificiales que lo llevan a una experimentación en el campo de las ciencias naturales, de la física, de la química, de la biología, de la educación física, pero todo esto como juego experimental que causa grandes satisfacciones en el niño; creación de

colores, cambios de densidad del agua, experimentos de búsqueda, de electricidad; todo lo cual lleva al niño a mantenerse en continua búsqueda y a utilizar los tiempos libres o de ocio en forma investigativa y creativa, lo cual hará de él un individuo deseoso de saber y aprender cada vez más.

Los juegos son parte de la vida, por lo cual es importante tomar en consideración el papel que desempeña en el desarrollo del niño, ya que para hacerse adulto debe pasar por una serie de etapas que se suceden con un orden variable; una etapa A se presenta en todo antes que la B y de un modo constante, permitiendo así la madurez en el niño (5).

Hemos observado que la edad en que aparecen estas etapas puede variar, sin identificarse exactamente con la edad cronológica; además, está comprobado que las variables culturales y la experiencia previa influyen decisivamente.

(5) HURLOCK, Elizabeth B., Desarrollo del Niño, 1982.

5. MARCO TEORICO

Jugar es la esencia de la vida de un niño.

El niño no necesita que le enseñen a jugar. Desde sus primeros días de nacido él mueve su cuerpo naturalmente y juega con él.

El juego es un instrumento de trabajo para el maestro, que le ayuda a liberar al niño sus energías, canalizar su agresividad, ser creativo, desarrollar el lenguaje y favorecer las relaciones con los demás.

Los juegos son para los niños formas de trabajo que les permiten canalizar intereses y propiciar la construcción de sus conocimientos y aprendizajes; además de que perfecciona las coordinaciones neuromusculares y visomotora. Es jugando como se combinan las estructuras mentales que posibilitan la construcción del conocimiento.

"El juego es su actividad, su trabajo; el niño no juega por compulsión exterior, sino impulsado por una necesidad interior.

El jardín de infantes y la escuela se sirven de esa necesidad para usarlo como recurso psicopedagógico y socializador" (6).

En general, el juego es la base fundamental de la educación del niño, ya que constituye para él una necesidad vital en su desarrollo, como la de alimentarse o tener protección; además, satisface algunas de sus necesidades tanto en el campo físico como en el psíquico y social. "El hecho mismo de estar en fase de crecimiento hace que el niño se sienta en forma llevada al ejercicio físico. A su vez el juego ejercita en forma muy variada todas las posibilidades físicas del niño: resistencia física, respiración, fuerza muscular, flexibilidad de articulaciones, agudeza de intención, rapidez mental, agilidad de gestos, coordinación de reflejos, equilibrio, buscando al mismo tiempo la integración social por medio de una serie de actividades escogidas con cuidado y graduadas según el objetivo y nivel de desarrollo del niño (7)".

(6) GHIGLIONI, Marta Lucia y otros. Cajita de Sorpresas. El Niño y su Mundo. Barcelona. Ed. Océano. 1982. V. 4. p. 21

(7) BAUZER MADEIROS, Ethel. Juegos de recreación. Buenos Aires, 1980.

Todo lo anterior debe tenerse muy claro preparando al niño para la utilización sana de las horas libres, las cuales existen no solo diariamente en el período escolar, sino después de las clases, en domingos y vacaciones. Aquí es cuando se ve la necesidad de ofrecer al niño en el preescolar el mayor repertorio posible de juegos, para que pueda escoger los que va a continuar practicando durante toda la vida.

5.1 AREA SOCIO AFECTIVA.

El juego como elemento socializador ejerce una influencia vital en el desarrollo individual y grupal del niño; da oportunidad para la satisfacción del deseo de contactos sociales, facilitando cierto adiestramiento moral, ya que el niño aprende a estimar lo que el grupo considera correcto e incorrecto.

"El primer caso en el desarrollo del individuo es entonces, el descubrimiento y la aceptación de la existencia de los otros con sus deseos e intereses personales" (8). En otras palabras, en el desarrollo del yo, como progresiva conciencia de individualidad, el niño logra primero

(8) DE BOSCH, Lydia P. y otros. El Jardín de infantes de hoy. Buenos Aires, 1981.

identificar sus propiedades, más tarde aprende a diferenciar sus propias necesidades y deseos de los ajenos, finalmente aprenderá a respetar los derechos de los otros. Es aquí en donde cobra importancia el juego en el desarrollo social del niño, ya que sus primeras experiencias lo motivan para compartir otras formas nuevas de juegos con otros niños cuando llega al preescolar, esta socialización se incrementa por la necesidad de jugar con otros objetos que se le presentan.

El jardín de infantes le proporciona al niño la primera oportunidad de encontrarse dentro de un grupo en el que se debe aceptar las normas y limitaciones de la vida en comunidad y al mismo tiempo asegura cada vez más su propia individualidad.

Los niños pequeños están dispuestos a jugar con cualquiera que se encuentre y se preste a ello, cuando encuentra niños que tienen juegos más interesantes, abandona a los pequeños con los que está jugando para irse con los nuevos amigos. En el preescolar los niños consideran a todos los miembros del grupo como compañeros potenciales de juego.

Esto se debe a que los primeros años de vida (0 - 3 años), el niño explora el mundo que lo rodea, por lo tanto juega en forma individual, ya que al principio está volcado en sí

20

mismo, 6vS decir, juega solito, aunque esté dentro de un grupo, pero a medida que va creciendo va buscando nuevas formas de juego con la ayuda de otros niños; y al aumentar la cantidad de contacto social, la calidad de sus juegos se va haciendo más social.

5.1 AREA PSICOMOTRIZ.

El área psicomotriz es importante ya que los juegos de los niños, de todas las edades, incluyen una coordinación motora; un buen control motor les permite a los niños dedicarse a juegos activos.

La edad preescolar se caracteriza no sólo por actividades constantes, sino también por el deseo de explorar su mundo físico, tanto abierto como cerrado; le agradan actividades como: montar en triciclo, modelar, martillar, estar siempre activo y poner sus manos en todo; cuando realiza movimiento que le exigen precisión o más coordinación le es difícil y le ocasionan frustraciones, por esto, los juegos deben ser simples, ya que le proporcionan al niño habilidades motrices para el desarrollo integral, le brindan seguridad y le ayudan a satisfacer sus necesidades emocionales. Estos juegos brindan la oportunidad al niño de jugar con otros y obtener beneficios de carácter social, emocional y familiar que su ambiente no le permite.

Los juegos son para el maestro una herramienta educativa valiosísima, ya que los puede utilizar como correlación entre las actividades recreativas y académicas.

Todo lo anterior muestra que el juego proporciona al niño muchas experiencias y habilidades como: saltar, correr, brincar. Otros favorecen el perfeccionamiento óculo manual, direccionalidad, coordinación motora; así todos los juegos pueden ofrecer algo bueno al niño. El jardín de infantes debe ofrecerle oportunidades para que ejercite sus capacidades recién adquiridas, ya que los juegos favorecerán y estimularán el desarrollo posterior en todas las áreas.

5.2 ARRAS COGNOSCITIVA-INTELECTUAL O LOGICA.

Hace referencia a las funciones del pensamiento que gobiernan el acto de conocer tales como: observar, memorizar, analizar, clasificar, comparar, sintetizar, generalizar, discriminar, ordenar y concluir nociones socio-temporales y causales.

El desarrollo intelectual se da a través de cuatro formas de trabajo propuestas en el currículo, éstas son:

Desarrollo intelectual en trabajo comunitario.

Desarrollo intelectual y juego libre.

Desarrollo intelectual y unidad didáctica.

Desarrollo intelectual y actividad en grupo.

5 . 4 ANTECEDENTES HISTORICOS.

Los griegos buscaban la formación de un cualificado tipo de hombre a través de la educación; la educación integral era formar en cuerpo y alma al hombre; de esta manera Platón afirmaba que la educación debe proporcionar al cuerpo y al alma toda la belleza de que unos y otros son susceptibles ("Leyes L VII, 1975"). Para el logro del objetivo anterior, la educación es gimnástica como educación del cuerpo; y musical en el sentido griego de "Musa" como educación del alma.

Dentro de la parte gimnástica le concedían una especial importancia al juego y a la recreación, partían del principio "El hombre es todo hombre cuando juega"; entendían por recreación, una nueva recreación, es decir, la expresión de las potenciales humanas; para los griegos recrear era volver a crear o abrir un espacio para la creatividad.

Para cristalizar las ideas educativas de los griegos, fueron ellos el primer pueblo de la antigüedad en construir

gimnasios, entendidos como lugares de ejercicios y recreo; el aspecto gimnástico como formación del cuerpo comprende: el cultivo corpóreo, el cuidado de la salud; el juego, el goce de la vida y la formación del carácter, como se advierte conlleva a un aspecto ético.

Los estadios son lugares de juegos y ejercicios; el juego es satisfacción plena que lleva a la solidaridad, es decir, en el juego se desarrolla la sociabilidad, en este sentido el juego es recreación o sea creación de algo nuevo, y a su vez satisfacción y solidaridad. Como creación, el juego es poesía entendida como lo que crea, recrea y genera sentimientos.

Al lado del juego espontáneo y natural están los ejercicios dirigidos y regulados por los educadores, para cultivar el cuerpo este ejercicio empieza a los siete años, su lugar y establecimiento era la "palestra" (espacio libre) suelo blando y aplanado protegido contra el mal tiempo. Pasaban luego a los gimnasios "etimológicamente quiere decir ejercitarse desnudo". Los gimnasios escuelas de ejercicios físicos, esta labor la ejercía el "paidotriba", que quiere decir maestro de los ejercicios elementales; luego seguía la formación de los "efebos", es decir, los jóvenes término medio los 18 años; ellos ingresaban a la escuela de guerreros para recibir instrucción militar.

. Ósea la educación conduce desde el juego hasta la preparación militar (9).

Es así como el juego ha vivido con el hombre desde que este se organizó en sus primeras civilizaciones, siendo éste uno de los retos más antiguos de la cultura humana. Sus características son innatas tanto en los animales como en el hombre, los primeros nunca han requerido de proceso de inducción, puesto que lo hacen espontáneamente; el hombre lo practica y lo ha perfeccionado a través de los tiempos.

El juego tiene la prioridad de integrar mediante una sola actividad, objetos fisiológicos, psicológicos y sociológicos en el hombre ya que él puede programar racionalmente sus sentimientos, de relajamiento y desarrollo fisiológico.

El proceso de observación de los movimientos naturales, condujo al ser humano a apropiarse de los ritmos, interiorizarlos en su mente y practicarlos con su cuerpo, creando así un universo de movimiento; ritmos y sonidos repetibles, que llegaron a integrar su mundo recreativo tanto individual como comunitario.

(9) SOTO POSADA, Gonzalo. EL porque de las pedagogías en una facultad de educación. Universidad Pontificia Bolivariana. Vol. I. Medellín, Colombia.

La teoría biogenética también hace sus aportes al juego a través de la ontogenia como recapitulación de la filogenia; ella se refiere a los rasgos esenciales que son comunes a todos los niños. Así las algarabías y las travesuras son propias de los más pequeños (4 - 7 años). La predisposición a pintarse imitando al hombre cavernario, puede aparecer desde muy temprano, pero de los 7 a 9 años los trazos resultan más precisos y con mayor conciencia de su ejecución. La tendencia pugnativa - lejano recuerdo de las guerras sostenidas por el hombre - aparece con preferencia en los niños de 9 a 11 años. La afición por las plantas, animales y el interés por coleccionar, suelen aparecer en los niños de 11 a 14 años. De esta edad en adelante el primordial interés se dirige hacia los deportes, artesanías, juegos intelectuales y actividades artísticas.

Si el juego es tan antiguo como la civilización, amerita retomar algunas teorías que a través de diferentes épocas y lugares, han podido dilucidar con claridad el valor y la influencia del juego en la vida del hombre.

6. BASES TEORICAS EN LA EDUCACION PREESCOLAR

La edad comprendida entre 0 a 6 años, es considerada como la edad preescolar, propiamente dicha y como tal es única y diferente a las demás etapas del desarrollo del niño, tanto por sus características físicas como psíquicas, siendo su objetivo primordial:

- "Desarrollar integral y armónicamente sus aspectos biológico, sensomotor, cognoscitivo, socio-afectivo y en particular la comunicación, la autonomía, la creatividad y con ello propicia su aprestamiento adecuado para el ingreso a la Educación Básica Primaria" (10).

En la educación preescolar se buscará el logro de los objetivos mediante la vinculación de la familia y la comunidad a la tarea de mejorar las condiciones de vida de los niños y mediante actividades integradas que se ajustan a los siguientes lineamientos:

(10) Colombia. Ministerio de Educación Nacional. Decreto 1002 de 1984, art. 2. Currículo de Preescolar, Niños de 4 a 6 años, 1984.

Aprovechar y convertir en ambiente educativo la realidad social en que vive el niño; utilizar los recursos y materiales propios del medio, adecuar el contenido y duración de las actividades a los intereses de los niños, de acuerdo con sus características de desarrollo; utilizar el juego como actividad básica, propiciar el trabajo en grupo, el espíritu de cooperación y amistad y el desarrollo de la autonomía del niño y además, servir como aprestamiento para la Educación Básica Primaria, sin embargo, es importante tener en cuenta la libertad que debe primar en el descubrimiento de las diferentes situaciones que le permitirán sentir que ya es capaz de ayudar, tomando conciencia de su persona, por la cual es de primordial importancia proporcionarle la mejor preparación para el pensamiento adaptado a la realidad pero conservando su iniciativa y sensibilidad y proporcionándoles los estímulos adecuados para cada una de las etapas de su desarrollo.

6.1 CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS DE 3 A 6 AÑOS.

De los 3 a 6 años, el niño mira hacia los mayores, sobre todo hacia aquellos a quienes admira por uno u otro motivo. Es por ello que el maestro es para él un ídolo, todo lo sabe, el niño cree profundamente en el maestro, especialmente entre los 5 y 6 años.

28

De los 4 a 6 años, el niño es fantasioso, tiene gran facilidad para crear e imitar sus propios ídolos, hace imitaciones ficticias.

6.2 AREAS O ASPECTOS DEL DESARROLLO DEL NIÑO.

Se llaman los aspectos del desarrollo a los logros progresivos del niño en su SOCIOAFECTIVIDAD, LENGUAJE, INTELLECTO, PSICOMOTRICIDAD Y CREATIVIDAD.

6.2.1 **Socio afectividad.** Se denomina así porque la interacción social determina la vida psíquica del niño.

Se refiere a la necesidad de posibilitar al niño en su formación en valores entendidos como la consistencia entre el decir, hacer y sentir. Estos valores se pueden orientar hacia:

6.2.1.1 El propio niño. Aprecio y respeto por su persona, autocompromiso, autoconfianza, independencia y autoestima.

6.2.1.2 Hacia otras personas. Aquí están contenidos los valores que permiten una sana convivencia social, solidaridad, conocimiento y respeto de normas utilización común de objetos e ideas.

6.2.1.3 Hacia el medio natural. Conservación de animales, plantas, espacio vital, conocimiento de fenómenos naturales.

6.2. 1.4 Aprecio y uso adecuado de todos aquellos objetos construidos por el hombre.

6.2.2 Lenguaje. Hace énfasis en las formas de comunicación que permiten al niño el intercambio de ideas, sentimientos y deseos haciendo posible una mejor relación interindividual.

Se pretende que el niño amplíe su vocabulario, articule de manera cada vez mejor, se exprese con precisión, seguridad y espontaneidad.

Los gestos y la mímica se constituyen en los elementos esenciales para el desarrollo de un lenguaje corporal.

El niño debe emplear pinturas, dibujar, emplear símbolos y grafías para su comunicación escrita.

6.2.3 Intelectual. Hace referencia al desarrollo de las funciones del pensamiento. Se trata de favorecer el desarrollo de nociones temporales, la comprensión del tamaño, forma y color, comparaciones, clasificaciones, la

30

definición de la lateralidad, la construcción interrelacionada de las categorías de los objetos, espacio, casualidad y tiempo, un extenso desenvolvimiento de la función simbólica. Se prepara al niño en las estructuras propias del pensamiento intuitivo.

6.2.4 Psicomotricidad. Se refiere a la ejercitación sensorial y al movimiento de sus músculos finos y gruesos.

Se debe orientar al niño para el correcto uso de sus sentidos, de manera que adquiera paulatinamente la utilización de los mismos como medios vitales para el aprendizaje y en guiarlo para que sea capaz de desarrollar progresivamente la coordinación y el dominio neuromuscular.

La inteligencia requiere del aprendizaje a través de los sentidos y operaciones posteriores en la vida del hombre, tienen sostén importantísimo en sus habilidades motoras.

6.2.5 Creatividad. Se refiere a la libre expresión del niño en su forma musical, oral, dramática, plástica y corporal.

Se resalta también la expresión de vivencias para afianzar la búsqueda de diferentes alternativas de acción.

Toda persona es creativa por naturaleza y de ahí que debemos darle variedad de materiales para que despierte cada día más su creatividad y en ésta se trabaja mucho la pintura: dactilar-temperas, crayolas, plastilina, arcilla, col lago. La creatividad un el niño a pesar de que debe ser libre debe tener una orientación.

El juego creativo. Generalmente para los adultos, el juego infantil es una actividad de "poca importancia", "nada serio", sin detenernos a pensar que el juego es de gran significación para el desarrollo del niño; que constituye su forma propia de expresión y que es el medio más eficaz para adquirir, precisar y asimilar conocimientos.

Así como la actividad en la vida del adulto, el juego proporciona al niño la alegría de crear y vencer, el sentirse satisfecho por la calidad del juego, como el adulto con un buen trabajo.

Numerosos pedagogos, psicólogos y educadores (Montessori, Makarenko, Piaget) han expresado la importancia del juego, en la vida del niño y sus enormes posibilidades educativas, en la medida que atiende necesidades de desarrollo de forma multifacética permitiéndole al niño una mayor y más rica comunicación; ofrece oportunidades para el afianzamiento de su yo, estimula la ejercitación para la habilidad y coordinación del movimiento corporal y facilita la adquisición de una disciplina mental.

El juego es la actividad propia del niño, la manifestación de sus impresiones, sus deseos y sus sentimientos. En el juego el niño vive realmente lo que imagina sin preocuparse por distinguir entre lo concreto-inmediato-real y lo concreto-mediato-fantástico; cuando por ejemplo: se cree el piloto de un avión en una caja de cartón, o cocina con piedritas, aunque bien sabe que es un niño en una caja y que lo que allí tiene son piedras. En el juego la imaginación se convierte en acción y la vivencia en motivo de comunicación. Es una actividad que le brinda confianza y seguridad en cuanto le presenta una propuesta de acción clara y concreta con motivaciones propias surgidas de sus experiencias en la vida diaria. Esta práctica le permite al niño iniciar un aprendizaje para la vida, imitando el mundo que lo rodea y proyectando sus impresiones.

Máximo Gorki... (Es el mejor amigo de Antón Makarenko, tenía una frase que decía: "El juego es el medio por el cual el niño conoce el mundo en el que ha de vivir y el que está llamado a transformar").

6. NECESIDADES E INTERESES DE LOS NIÑOS

Los primeros seis años de vida son muy importantes. En ellos, nuestro niños aprenden y desarrollan el afecto, los gustos, las preferencias, las habilidades, el lenguaje y otros conocimientos que les van a servir de base para el resto de sus vidas. Durante esos seis años dependen de sus padres, tíos, abuelos, institución educativa y otros adultos cercanos quienes tienen una influencia directa en su desarrollo.

Nuestra nueva propuesta de trabajo parte de las necesidades e intereses de los niños, son ellas quienes marcan la pauta y el desarrollo del proyecto a realizar. Veamos a continuación las necesidades por aspectos del desarrollo.

Los niños tienen necesidades básicas que los adultos debemos atender para facilitarles su sano desarrollo.

7.1 NECESIDADES FISICAS.

Para crecer sanos y fuertes necesitan:

Buena alimentación.

Vivienda.

Vestido adecuado.

Vacunas.

Aseo e higiene personal.

Un lugar con buenas condiciones para vivir.

Recreación.

7.2 NECESIDADES INTELECTUALES.

Es importante que los niños:

- Desarrollen su lenguaje.

- Aprendan conceptos y nociones tales como: tamaño, forma, color, cantidad, lugar, posición y dirección.

- Conozcan el funcionamiento y relación de las cosas.

- Aprendan a observar, analizar, comprender, ejercitar y construir su propia vida y contribuir a la de los demás.

35

- Demostrar actitudes frente al desarrollo del espíritu investigativo.

6.3 NECESIDADES MOTORAS.

El equilibrio y movimiento de cada una de las partes de su cuerpo requiere:

- Lugares amplios y libres de peligro.
- Objetos para tirar, subir, patear, saltar.
- Actividades que le permitan movimiento.

6.4 NECESIDADES SOCIALES Y AFECTIVAS.

Para que nuestros niños vivan alegres, optimistas y satisfechos necesitan:

- Cariño.
- Comprensión.
- Reconocimiento de las personas que los rodean.
- Respeto y buen trato.
- Atención y diálogo.
- Normas definidas que les permitan vivir en sociedad.

7. JUEGO EN LOS RINCONES

El juego es la expresión de todas las experiencias y vivencias que el niño capta del medio. Inicialmente el niño juega sólo, reconoce sus capacidades, siente el placer de hacer algo por sí mismo, decide y elige lo que quiere hacer, este paso es necesario para que el niño pueda ser posteriormente sociable.

Los rincones son lugares que se encuentran dentro del aula, permitiendo al niño realizar un juego libre en un tiempo determinado.

El niño en el juego que realiza en los rincones aprende y vive su propia experiencia a su propio ritmo; la experiencia personal acumulada lo lleva al desarrollo de la inteligencia.

Las primeras acciones del juego en los rincones deben estar orientadas a que el niño observe primero la utilización de los materiales que hay en cada rincón, por esto es

importante que se saque poco a poco el material de los diversos rincones, una vez aprendido el manejo de éstos se le dejará en libertad de realizar el juego que desee, permitiéndole desarrollar su creatividad. La profesora debe observar constantemente al niño, ofrecerle posibilidades de juego, materiales o actividades si es necesario y estar a su completa disposición si el niño lo requiere.

El niño puede repetir la utilización de los rincones, porque esto le da la oportunidad de vivir las cosas intensamente, la segunda o tercera vez que el niño hace las cosas, le produce más placer, seguridad o alegría, aprende a detenerse más en los detalles, puede observar cambios en el comportamiento de objetos, personas y situaciones.

El juego en los rincones es la primera actividad que se realiza en el día, porque por medio de ésta el niño puede desahogar la agresividad, la tristeza y llegar a estar bien consigo mismo. No debe interrumpirse con ninguna otra actividad. Su duración es variable, es necesario darse cuenta cuando los niños están cansados para cambiar la actividad. La finalización de los juegos debe anunciarse con anticipación, los mismos niños deben recoger los materiales, hay que cerciorarse de que estén activos. La colocación de los materiales debe estar al alcance de los niños.

8.1 OBJETIVOS GENERALES DEL JUEGO EN LOS RINCONES.

Objetivo social: Compartir situaciones.

- Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta social, emocional, intelectual y física.

8.1.1 **Objetivo emocional.** Respetar y valorar el trabajo propio y ajeno, aprender de acuerdo a sus intereses. Desarrollar un sentido de responsabilidad creciente. Adoptar una actitud más independiente del adulto.

8.1.2 **Objetivo intelectual.** Explorar, experimentar e investigar; organizar la realidad, adquirir las bases por el acto forma1.

8.1.3 **Objetivo físico.** Desarrollar la psicomotricidad. Adquirir y ejercitar habilidades manuales. Lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

- Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.

- Encabezar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias.

La observación del juego en los rincones tiene como objeto:

- Conocer mejor al niño en su comportamiento y vida social.
- Descubrir dificultades o problemas en el niño.
- Hacer un seguimiento del desarrollo integral del niño. Determinar cómo se desarrolla el niño con el material. Descubrir cuáles son los niños más sociables y cuales los más solitarios.

8.2 RINCONES.

8.2.1 Rincón dramático.

Objetivos

- Asumir roles.
- Adquirir mayor capacidad para simbolizar.
- Elaborar situaciones placenteras.

Materiales

- Disfraces.
- Maquillaje.

8. 2. 2 Rincón de construcción.

Objetivos

- Manejar mejor el espacio concreto.
- Adquirir mayor capacidad para simbolizar.
- Ejercitar la tensión y relajación de los músculos que intervienen para agarrar.

Materiales

- Palitos.
- Serrucho.
- Bloques.

8. 2. 3 Rincón de plástica.

Objetivos

Expresar libremente a través de las técnicas gráfico- plásticas.

- Aprender el uso correcto de los diferentes materiales. Materiales
- Vinilos
- Hojas
- Jeringas
- Brochas
- Grabadora.
- Periódico
- Colbón
- Aserrín
- Tubos
- Crayolas
- Betún
- Carbón
- Colores

8. 2. 4 Biblioteca.

Objetivos

- Desarrollar la imaginación.
- Desarrollar el lenguaje.
- Aprender el primer código de la lectura, la imagen gráfica.

Materiales.

- Cuentos,
- Revistas,
- Libros escritos por los niños.

8. 2. 5 Rincón cognoscitivo.

Objetivo.

- Afianzar y ejercitar la coordinación óculo-manual, tensión y relajación de los pequeños músculos.

Materiales.

- Punzones - Plastilina - Pitillos - Tijeras Cuerdas - Colores -
Loterías – Regletas- Lanas- Crayolas - Bloques lógicos-
Rompecabezas.

8.2.6 Rincón de ciencias.

Objetivos.

- Desarrollar la capacidad de observación.
- Descubrir fenómenos del medio y explicar causas y efectos a través de la comprobación práctica.

Materiales.

Lupas	- Imanes	- Reloj
Mecheros	- Clavos	- Filtro de agua
Insectario	- Pilas	- Carbón
Anilinas.	- Velas	- Embudo

9. EL JUEGO INFANTIL

Los niños pasan gran parte de su tiempo jugando y a la vez que se entretienen gastan energías. Respecto a ellas, atienden y perfeccionan las coordinaciones neuro- musculares, así como educan las manos y la vista.

El juego influye y estimula la vida social, por hacerlo con otros niños.

Los juegos son un instrumento de poderosas sugerencias para la convivencia y las normales relaciones entre los niños. Constituyen magníficas oportunidades para la expresión y el desarrollo de las apetencias que contribuirán más adelante en el desenvolvimiento de su personalidad.

Jugar es la esencia de la vida de un niño.

Los movimientos que un bebé realiza en las primeras semanas de nacido indican que él ya está aprendiendo a jugar impulsado por una necesidad interior.

Como el gatico el niño realiza un juego, porque sus actividades son heredadas de sus antepasados para usar y aplicar en un futuro no lejano.

El juego en el niño aparece espontáneamente, de incitaciones instintivas que expresan necesidades de su evolución. Es un ejercicio natural y placentero que tiene fuerzas de crecimiento y al mismo tiempo prepara para la madurez.

En ningún momento el juego deja de ser la ocupación más importante del niño.

Los juegos son métodos y formas de trabajo para canalizar los intereses y propiciar aprendizajes.

El juego profundamente absorbente, parece ser indispensable para el crecimiento mental.

Los niños capaces del juego intenso, entretenido, interesante, serán seguramente los que tendrán mayores facilidades para manejarse y tendrán eficientes resultados cuando emprendan su vida de adultos.

Cuando el niño va creciendo, van creciendo los intereses de sus juegos, la arena, es una atracción del niño hasta los

45

18 meses, es de interés para él por su flexibilidad, lo que hace que el niño juegue allí las horas enteras.

En este juego de tiempo, el niño adquiere una rica experiencia motriz, táctil y visual, y un concepto de dominación que informa su crecimiento mental.

De acuerdo a la edad, más o menos a los cinco años complica y añade objetos, mezcla y combina arena con agua, hace barro. Así juega con agua llenando y vaciando cubos, lo mismo que con piedritas. Esta actividad la completa al cumplir un año más, donde ya hace construcciones.

De acuerdo a la concepción que se tiene del niño sobre su desarrollo y aprendizaje, y considerando el maestro como ser innovador que es, existe la necesidad de que escuela, familia y comunidad trabajen conjuntamente, y puedan crear un ambiente de calidad educativa en el que cada niño pueda liberar todas sus potencialidades. Se presenta por lo tanto una propuesta pedagógica que le ayude al maestro a aplicar los principios que se fundamentan en la pedagogía activa, en la que cada individuo a través de su acción en las relaciones con la naturaleza y su entorno social, va construyendo y reconstruyendo sus conocimientos, sus afectos, su cultura: sus valores, ideologías, metas y creencias, sus formas de participar, cooperar y crear

46

nuevas alternativas de cambio en sí mismo y en su medio y propone como estrategias de trabajo el proyecto pedagógico y el juego.

El punto de partida de todo aprendizaje es la propia actividad y el juego, mediante ellos el niño construye el conocimiento actuando sobre su medio, sobre lo que lo rodea, sobre las personas, las cosas que forman su entorno cotidiano y dirigen su interés.

Completa todas estas actividades con sus juguetes, el camión o el carrito le sirven para acarrear materiales y completar sus imágenes creativas.

Ahí es donde las idealizaciones dirigen la mano del niño y se pone de manifiesto el principio de "pensar con las manos".

El niño completa las actividades hablando solo, comentando lo que hace y muchas veces personalizándose con figuras conocidas. Es posible desde esa edad, que se puedan advertir mediante los juegos las inclinaciones y preferencias de los niños, incluso pueden revelarse futuros talentos.

Así jugando se forman y se combinan las estructuras mentales que posibilitarán el desarrollo de una inteligencia fecunda.

Los padres deben posibilitar estos juegos individuales que con la compañía de amiguitos o hermanos pueden transformarse en actividades de grupo donde cada uno aporta su iniciativa, opina y ofrece nuevos aportes para la hazaña o aventura que se modela.

A los 8 y 9 años, los niños construyen refugios, de una cueva, de una choza para refugiarse en ella y vivir aventuras continuadas en las que hace volar su imaginación, aplica sus recursos mentales, agiliza sus manos y experimenta el goce del contacto con una realidad que le es propia y le produce la auténtica emoción de la aventura y el misterio.

Los padres deben fomentar y dejar que los niños jueguen solos o acompañados, prefiriendo que sea acompañados por su acción socializadora.

Los padres y maestros deben tratar de que desaparezca la diferencia entre juego y trabajo. Cosa que el niño no sabrá que trabaja mientras juega.

Los juguetes de los niños son un elemento de tradicional importancia. Muchas veces se ve como de repente cambian sus juguetes finos y caros por objetos del medio. Por ejemplo, una muñeca es cambiada por una botella que visten

con retazos. No es el juguete comprado que aunque fue deseado y elegido perdió mucho encanto cuando se alcanzó, es que el balde y la muñeca representan para él una realidad adquirida.

Cuando el niño elige y prefiere uno de sus juguetes, sus padres no deben preocuparse sino dejarlo hasta que coja interés por otro. Esto se ve mucho más con los niños varones, pero estas observaciones suelen ser muy beneficiosas para su desarrollo mental, y para la ampliación y fijación de imágenes en su esquema de conocimientos.

Cuando un niño permanece mucho tiempo en un juego si sus padres no se motivan, por lo menos que lo dejen en paz.

Otro de los problemas del juego es la destrucción que sólo puede verse como una constructividad a la inversa. El niño en la mayoría de los casos, demuestra gran interés e inquietud por desarmar un juguete que luego no sabrá ni podrá armar. Si esta operación de destruir la repite constantemente, hay que poner atención porque algo pasa, puede ser que el niño no está preparado para jugar con ciertos elementos.

49

Si el niño es sádico para jugar, debe guiarse hacia otros propósitos, porque aunque no hay simbolismo en estos casos, es preferible dirigirlo hacia otros fines.

El juego siempre debe tender hacia lo práctico y experimental.

Cuando el niño crea un compañero invisible y dialoga con él, lo manda, lo castiga y lo premia, es porque una necesidad interior lo impulsa a ello y desempeña un papel positivo en el proceso del desarrollo.

El juego puede ser imitativo, repetitivo, o rítmico en la carrera, en el salto, la danza y la expresión dramática.

Todos los juegos son promociones de creatividad aunque éste sea imitativo.

9.1 EL JUEGO E IDEOLOGIA

"Cada cultura produce el tipo de literatura que configura su sociedad. En el universo infantil y juvenil el relato, como el juego, son estructuras codificadas que guardan relaciones de identidad con la superestructura social en la medida en que son reflejos de ésta. El cuento infantil y el juego constituyen, por así decirlo, microcosmos

codificados en donde se hallan proyectadas con menor complejidad aparente y cumpliendo determinada función, las instituciones, los valores y, en general la estructura socio-cultural del medio que los produce. En este contexto el concepto de obra de ficción debe ser manejado con cuidado, puesto que estos tres niveles no sólo parten siempre de la realidad, sino que no siempre son asumidos y consumidos como ficción; es el caso del cuento infantil, en el que el niño, por la identidad que establece entre mundo imaginario y mundo real, debido a su escasa información, asume y consume los contenidos del relato como realidad. Esto último se debe a una diferencia entre el pensamiento del niño y el pensamiento adulto.

Tales diferencias son de grado y estriban en la cantidad de información recibida por el sujeto. En el niño, esta cantidad es menor que en el adulto, lo que determina lógicamente una menor capacidad crítica. Por eso en el niño no se establece la dicotomía realidad ficción, debido a las limitaciones de tipo cuantitativo: información, y a las de tipo cualitativo: capacidad crítica, relacionada con la primera.

De lo anterior se desprende que cuando los contenidos del relato corresponden a una realidad y a un sistema de valores en oposición o ajenos a los que vive el lector.

queda patente el peligro de unas relaciones de conflicto entre el lector y su realidad, y de convertirse el relato, en un medio de enajenación histórico-cultural.

Lo que se observa en Colombia es un evidente desarraigo del género literario infantil, desarraigo explicable en parte por el hecho de que el arte, para tomar raíces, requiere no sólo una motivación a nivel autor-lector-realidad, sino que también necesita extenderse (ser continuo y sostenido) y profundizarse (ser concienzudamente reflexivo y rico en contenidos); si se carece de estos requisitos fundamentales, cualquier cosa que se haga correrá el riesgo de convertirse en secundaria. ¿De dónde, entonces, puede provenir la razón de ese desarraigo?

Por un lado se debe al prejuicio que separa literatura infantil y literatura adulta o lo que es lo mismo, opone el pensamiento infantil al pensamiento adulto, ignorando que el pensamiento es uno solo y que no se pueden establecer oposiciones. Por eso no es sorprendente que esta concepción esté asociada con el hecho de que la literatura para niños, o bien la hagan escritores "en sus ratos libres" o bien sea el producto espontáneo de simples aficionados.

Buena parte de la literatura que se ha escrito para niños cumple la función de justificar y sostener las instituciones sociales, canalizando desde la infancia los sentimientos de inconformidad por la vía del complejo de inferioridad y del arribismo. Todo ello, inmerso a su vez dentro de una certidumbre de importancia personal y en una relación de sujeción hacia los poderes mágicos del azar.

La cultura que se le suministra y la educación que se le imparte al niño dependen de los objetivos específicos de quienes las provean y de los intereses que se quieran mantener o despertar en el niño, como próximo integrante de la sociedad.

De hecho las obras inmortales de la literatura infantil tienen como característica no restringirse al público lector infantil: la obra de arte es para todos; en la medida en que la mente es una sola, el arte es uno solo.

Al contrario de lo que piensan los facilistas, la etapa de la niñez constituye tal vez la más seria que se da en el hombre.

El niño toma todo en serio, de ahí que todos los recursos literarios deban manejarse con ecuanimidad. Es frecuente ver confundir la ficción con la fantasía gratuita y ver

cómo el escritor de cuentos infantiles da curso más a los caprichos de su propia fantasía que a la imaginación del niño, quien los asimila como contenidos reales. Por eso el recurso literario debe ser manejado con mucho cuidado, porque dada la desprevenición, la credulidad, y la capacidad receptiva del niño, los contenidos desarrollados en el relato ocuparán un lugar muy próximo a la realidad infantil y juvenil.

El viraje que necesita dar el relato infantil no es solamente temático, sino conceptual, ideológico. Desde la niñez, y en buena parte gracias al cuento infantil, cala en uno la imagen del hada, del geniecillo benefactor, de las situaciones que cambian gratuitamente por un toque de la varita mágica. Desde corta edad el niño, por medio del relato, va modelando su universo conceptual, su carácter, en una dirección pasiva, dependiente de acontecimientos mágicos. Cuánta internacionalidad hay al impartir esas directivas de conducta encaminadas a forjar y estimular el modelo de un hombre cuya dignidad se funda en la paciencia, la abnegación y la capacidad de sufrimiento. Ascetismo que hará de ese hombre un producto manejable que no ocasionará problemas a la sociedad en que se desarrolle.

Es importante para lograr una mayor claridad hablar sobre la influencia del juego en el desarrollo del niño, es enorme. El jugar en una situación imaginaria resulta totalmente imposible para un niño menor de tres años, su conducta está determinada en gran medida por las condiciones en las cuales se desarrolla la actividad. En el juego se aprende a actuar en un terreno cognoscitivo, más que un mundo externamente visual, confiando en las tendencias internas e impulsos en vez de hacerlo en los incentivos que proporcionan las cosas externas.

Inicialmente, las cosas dictan al niño lo que éste debe hacer. Las cosas poseen una fuerza motivadora inherente respecto de las acciones del niño y determinan su conducta.

La razón de las limitaciones situacionales impuestas al pequeño, reside en un factor básico de conocimiento, característico de la pequeña infancia; esto es la fusión de los impulsos y la percepción. A esta edad la percepción no es independiente de la reacción motora. Toda percepción es un estímulo para la actividad, por lo cual el niño se ve limitado por la situación en la cual se encuentra. En el juego, las cosas pierden su fuerza determinante. "El niño ve una cosa pero actúa prescindiendo de lo que ve. Así alcanza una condición en la cual empieza a actuar independientemente de lo que ve". Esta libertad de acción se adquiere luego de atravesar un largo proceso de desarrollo.

La acción en una situación imaginaria (el juego), enseña al niño a guiar su conducta no sólo por la percepción inmediata de objetos o por la situación que lo afecta de modo inmediato, sino también por el significado de dicha situación. Los niños muy pequeños no pueden separar el significado del campo visual, ya que existe una íntima fusión entre el significado y lo que perciben visualmente. La primera separación entre los campos del significado y la visión se presenta en la edad preescolar.

En el juego, el pensamiento está separado de los objetos y la acción surge a partir de las ideas más que de las cosas. La acción, de acuerdo con las reglas, está determinada por las ideas, no por los objetos en sí mismos. Ello constituye un cambio radical de la relación del niño con la situación real, concreta e inmediata.

Para los niños un objeto no puede convertirse en cualquier cosa debido a la falta de libre sustitución. Esto caracteriza la naturaleza transitiva del juego, el cual es un estadio entre las limitaciones puramente situacionales de la temprana infancia y el pensamiento adulto que puede estar libre de situaciones reales.

Durante el juego, el niño utiliza espontáneamente la capacidad de separar el significado de un objeto sin saber

lo que está haciendo. De este modo a través del juego, el niño llega a una definición funcional de los conceptos u objetos y las palabras se convierten en partes integrantes de una cosa.

La creación de una situación imaginaria es la primera manifestación de la emancipación de las limitaciones situacionales. En el juego el niño adopta la línea de menor resistencia, hace lo que más le apetece, porque el juego está relacionado con el placer, y al mismo tiempo aprende a seguir la línea de mayor resistencia sometiéndose a ciertas reglas y la renuncia a la acción impulsiva constituyen el camino hacia el máximo placer en el juego.

Por su parte, el juego plantea demandas al niño constantemente, para evitar el impulso inmediato. A cada paso el niño se enfrenta a un conflicto entre las reglas del juego y aquello que le gustaría hacer, si pudiera actuar espontáneamente. En el juego procede de modo contrario al que le gustaba actuar. El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego. Alcanza el mayor despliegue de poder cuando renuncia a una atracción inmediata en el juego. Generalmente se subordina a las reglas renunciando a algo que desea, pero aquí la subordinación a una regla y la renuncia a una acción impulsiva inmediata constituyen los medios para alcanzar el máximo placer. *"Así pues, el atributo esencial del juego es una regla que se ha convertido en deseo".*

Respetar las reglas es una fuente de placer. La regla vence porque es el impulso más fuerte. Una regla de este tipo es una regla interna, una regla de auto limitación y autodeterminación y no una regla que el niño obedece como si se tratara de una ley física. Es decir "*el juego brinda al niño una nueva forma de deseos*", le enseña a desear relacionando sus deseos con un "Yo" ficticio, con su papel en el juego y con sus reglas. De este modo, se realizan los mayores logros del niño, alcances que mañana se convertirán en su nivel básico de acción real y moral.

SEPARACION DE ACCION Y SIGNIFICADO

En el niño preescolar la acción domina sobre el significado, es capaz de hacer más cosas de las que puede comprender y al mismo tiempo que desea, lleva a cabo sus deseos. La acción interna y externa son inseparables; la imaginación, la interpretación y la voluntad son procesos internos realizados por la acción externa.

Para poder separar el significado de la acción, de la acción real (montar a caballo, sin tener la oportunidad de hacerlo), el niño necesita un trampolín en forma de acción para sustituir la acción real. En el juego la acción se relega a un segundo plano y se convierte en el trampolín; el significado se separa de la acción mediante otra acción

distinta. La separación del significado respecto de los objetos y de la acción tiene diversas consecuencias. Del mismo modo que el operar con el significado de las cosas nos lleva al pensamiento abstracto, el desarrollo de la voluntad y la capacidad de llevar a cabo elecciones conscientes se producen cuando el pequeño actúa con el significado de las acciones. *En el juego, una acción sustituye a otra, al igual que un objeto reemplaza a otro.*

Termina Vygotski su artículo demostrando:

1. Que el juego no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico en el desarrollo;
2. La importancia del cambio del predominio de la situación imaginaria al predominio de las reglas en la evolución del juego, y
3. Las transformaciones internas en el desarrollo del niño que acarrea el juego.

9.2 EL ARTE Y LA IDEOLOGIA

Desde la edad media se ha tenido una fórmula tradicional que relaciona el arte con el rol de buenos y malos, plagados de fantasmas, brujas y demonios, sin embargo en la

época actual la forma de educar al niño ha cambiado hasta el punto de que la pedagogía y el arte tienden a despertar la curiosidad y la capacidad crítica del niño, lo que se presenta desde la más tierna infancia donde el niño observa el mundo que lo circunda y realiza dramatizaciones libres sobre él, creando conflictos, argumentos y personajes, estos últimos le repiten los modelos sociales y familiares próximos a él descargando así los conflictos interiores.

Teniendo en cuenta lo anterior la maestra de preescolar debe evitar ponerle al niño modelos para que los reproduzca, más bien debe permitirle la expresión libre con cierta guía del adulto que respete la libertad del niño, su capacidad de curiosidad y su independencia crítica. Para lograr realizar adecuadamente esta actividad debe tenerse en cuenta que el proceso de creatividad en el arte tiene tres momentos: el primero es el de la percepción de las experiencias que rodean al niño, las cuales son reproducidas por él en el juego dramático y es aquí donde el títere juega un papel importante creándole preguntas abiertas e ideas que le permitan escoger entre varias opciones; la segunda etapa es la discusión abierta con el adulto, donde el niño expresa lo que pasó, intercambia ideas y polemiza y la tercera etapa permite que el niño cree a partir de lo que vio, todo lo cual le permitirá abrirse a otros horizontes y comprender mejor el mundo en que está inmerso.

Para hacer mejor claridad frente a la importancia del arte y el juego dramático en la ideología debe tenerse en cuenta que esto no requiere de elementos sofisticados para lograr lo que se desea, lo más importante es que la jardinera sepa jugar y disfrutar el juego rompiendo la distancia existente entre juego, arte y pedagogía. Es necesario que en el juego dramático la jardinera retorne elementos y estímulos que le permitan más adelante revivir esos momentos despertando la curiosidad del niño y ofreciéndole la oportunidad de intervenir y decidir.

9.1 EL NIÑO A LOS TRES AÑOS.

- Monta en triciclo, juega con carritos o trenes, columpios o aparatos de gimnasia.

- Juego doméstico a la casita, la tienda. Con amigos imaginarios.

- Colorea y puede dibujar figuras sencillas.

- con barro, mezcla materiales y hace construcciones.

61

- Construye estructuras usando bloques de diversas formas y tamaños,
- Combina bloques, le agrada más construir que jugar con productos terminados.
- Navidad: Interés por los reyes magos o por el papá noél, regalos, la noche buena, la televisión.

9.2 EL NIÑO A LOS CUATRO AÑOS.

- Prefiere jugar con otros niños, la tienda, el hospital. Utiliza trajes y accesorios.
- Combina lo real con lo imaginario.
- Dibuja, pinta, colorea.
- Modela y admira sus obras.
- Decidido interés por los reyes magos.
- Escucha discos y comienza a elegir programas de televisión.

9.3 EL NIÑO A LOS CINCO AÑOS.

- Juegos más independientes, le agrada jugar dentro o fuera de la casa según el tiempo (clima).
- Prefiere tener un adulto cerca.
- Gran parte de su juego se centra alrededor de la casa.
- Construye casas con bloques grandes, muebles o cortinas.

62

- Imita las actividades adultas.
- Habla con las muñecas como si fueran bebés.
- Corre, trepa, brinca, salta y baila. Usa el triciclo y empieza con la bicicleta.
- Juego imitativo de la casa y el hospital.
- Pinta, dibuja, colorea, recorta, pega y arma rompecabezas.
- Copia letras y números.
- Aparea figuras y formas.
- A las niñas les gusta maquillarse.

9.4 EL NIÑO A LOS SEIS AÑOS.

- Elabora y amplía los intereses de los cinco años.
- Juega con barro y agua.
- Juega con la pelota, la arroja y la hace saltar. Carpintería sencilla, martillo, serrucho.
- Juega dominó, rompecabezas, loterías.
- Recorta y pega papeles.
- Colecciona objetos diversos.
- Juegos imaginativos.

9.5 INFLUENCIA DEL ARTE EN EL JUEGO.

Kant en el documento: Actividades Lúdico-familiares Módulo 2 de
Secretaría de Educación y Cultura de Antioquia

63

Dice: El arte y el juego son una finalidad sin fin. El arte y el juego están caracterizados por un mundo ficticio de imaginación y fantasía.

El arte y el juego fueron fundados en el pleno abandono de su objeto. El niño se entrega al arte como se entrega al juego.

Al niño que juega no le interesa el material que emplea y no se preocupa de hacer con él algo que se exprese.

El artista está siempre ansioso de dejar una obra que sea bella.

La similitud entre el juego y el arte es la despreocupación por lo utilitario.

En la medida en que el juego se parece al arte, la emoción estética debe encontrar un clima favorable en el alma del niño.

9.6 EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO MUSCULAR.

La experiencia general del juego en la niñez, contribuye en gran parte, a la evolución total de la personalidad; las actividades del juego desarrollan evidentemente los

64

músculos y la coordinación neuro muscular, el peso total de la musculatura humana aumenta de un kilo al nacer hasta cerca de 35 kilos al final de la adolescencia.

En un niño cuyos músculos permanecieron inactivos en ese lapso, no sería sorprendente encontrarle atrofiados, comprobándose que son pequeños y sin desarrollo, o débiles y flácidos.

Probablemente, no exista ningún grupo muscular en el sistema esquelético que no sea ejercitado o desarrollado por medio de actividades del juego.

9.7 EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO MENTAL.

Los períodos de la niñez primera y media son años en los que el desarrollo mental aumenta enormemente.

Los músculos pueden tornarse sólidos, poderosos y precisos, pero se necesita la mente y el cerebro para dirigirlos, para originar nuevas actividades y metas.

9.8 EL JUEGO.

A través de la actividad lúdica, el niño construye el conocimiento, porque el juego para el niño no es el

resultado de ninguna enseñanza, es el resultado de la propia iniciativa, el juego es espontáneo en los niños, debería ser el primer contexto en que los educadores inciten el uso de la inteligencia y de la iniciativa. Pues se convierte en la forma de actividad propia del niño que despierta su interés y facilita la ejecución de la inteligencia y la iniciativa.

A través del juego se crean condiciones necesarias para el desarrollo de la memoria, la imaginación, el pensamiento y para expresar y controlar las emociones.

A través de él, el niño va logrando los cambios necesarios en la cualificación de su psiquismo y en general en el desarrollo de su personalidad. El niño expresa la libertad creativa del juego porque se entrega a él con toda la emocionalidad, cuando el juego le impone al niño ciertas reglas, ciertas formas de acción, así sea de su propia iniciativa, aprende a subordinarse a las limitaciones externas, o sea a ciertas normas de comportamiento.

Los juegos que se pueden cumplir en el preescolar pueden ser:” imitación de procesos en que se limitan a imitar ciertas acciones de un modelo, animales, hombres; de representación o dramatización de un tema, juegos de reglas en los cuales pueden entrar los deportivos, elementales de habilidad y de competencia; juegos de movimiento e

imitación que se desarrollan en la educación física, favorecen el desarrollo físico y psico-motriz, se debe enseñar al niño a controlar sus propios movimientos.

El juego en esta etapa debe involucrar saltos alto y largo, desplazamientos y movimientos amplios y finos, movimientos con todo el cuerpo o con sus partes, especialmente con las manos y con los dedos.

El niño debe ejecutar todas estas acciones basado en situaciones lúdicas sobre su realidad para que progresivamente pueda desde un desarrollo motriz grueso ir adquiriendo las destrezas requeridas en las acciones motrices físicas, ya que crea en los niños estímulos muy fuertes para realizar algunos movimientos.

Los juegos que involucran movimientos y expresión a través del cuerpo son fundamentales en esta etapa, porque llevan implícita la comunicación y la expresión. Para el niño es muy fácil comprender uno u otro ejercicio como realización de actos característicos de algún personaje, animal, situación, por ejemplo: hay que caminar con paso marcial, como un soldado, saltar como un conejo, volar como una paloma, cortar leña como un leñador, planchar como la mamá, coser como la abuela o la modista; en todo esto ayudan mucho los juegos y las rondas propias de cada región.

La expresión corporal debe ir siempre presente en la realización de estos juegos imitativos.

10. GENERALIDADES SOBRE EL JUEGO.

Los juegos contribuyen a la educación de una niñez sana y vigorosa, su gran valor biológico y pedagógico han hecho de éste un medio indispensable para la formación de la personalidad.

El juego a causa de la diversidad de formas variadas y amenas, crea alegría y alborozo y es fascinante el desenvolvimiento permanente de la situación y lo incierto de su fin, además porta en sí la idea competitiva e incita al máximo arrojo, ofreciendo una profusión de posibilidades de movimiento dentro de los límites de las reglas y permite siempre acciones motoras libres y decisiones independientes.

Si los juegos se emplean para el ejercicio y esparcimiento del organismo y del espíritu y si se les considera apropiados para establecer una relación mucho más profunda entre profesores y alumnos, así como entre los mismos compañeros y la comunidad, o si sus diferentes clases son

apropiadas para contribuir a la formación y educación de sentimientos y normas de conductas morales, en todos estos casos cumplen una función pedagógica sumamente importante. Pero todo ello depende de la respectiva personalidad y motivación del maestro que animado por las ideas del progreso humano, no omite esfuerzos para educar en ese sentido a los niños que le han sido confiados.

11. IMPORTANCIA DEL JUEGO.

Con la definición de lo que es el juego para el niño, se está al mismo tiempo resaltando su importancia, no obstante se harán algunos comentarios sobre la trascendencia de esta actividad, pues con el paso del tiempo ha evolucionado el estudio del desarrollo humano y sobre todo el carácter constructivo del proceso de adquisición del conocimiento, ya que antes sólo se pensaba en moldear y dirigir al ser humano, pero esta idea ha sido sustituida por la formación de una persona que relaciona, asimila, procesa, interpreta y responde ante estímulos.

La preocupación y el interés por el juego del niño es muy antigua en la historia de la humanidad. Platón en "Las Leyes" reconoce el valor práctico del juego en la educación del niño; Aristóteles recomienda el juego como aprendizaje de lo que los niños más tarde tendrán que hacer, en el siglo XVIII Rosseau y Pestalozzi, grandes reformadores de la pedagogía infantil, predicaron la importancia del juego en la educación del niño y a finales

del siglo XIX Freud empieza a utilizar el juego en el psicoanálisis como método en el tratamiento del niño mentalmente enfermo.

También de las teorías de Freud sobre el juego, como proyección y reconstitución de los conflictos y acontecimientos desagradables, como medio de dominarlos, nacieron las técnicas de evaluación de la personalidad. Más tarde estudiadas y ampliadas estas teorías por Melaine Klein, llevan a la comprensión más profunda del niño a través del juego por el método psicoanalítico, pero sólo tiene importancia en algunos aspectos específicos de la vida infantil.

El juego como dice D.W. Winnicott en su libro realidad y juego "es una experiencia siempre creadora y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida" (11).

Sobre la importancia del juego en el aprendizaje encontramos autores tan importantes como: K. Lorenz, M. Dougall, Watson, Hull y otros, sin embargo hay dos que merecen destacar por los estudios sobre la importancia del juego, no sólo en el aprendizaje escolar sino en general en todo el desarrollo infantil, son ellos R. Spitz y J.

(11) D.W. Winnicott. Realidad y Juego. Ed. Paidós, Barcelona. 1980.
p. 53

Piaget. El primero por sus estudios del niño en el primer año de vida y el segundo por sus investigaciones, análisis y publicaciones sobre la psicología evolutiva en general que ha servido de base para diferentes estudios y posiciones sobre métodos de enseñanza.

J. Piaget en sus escritos también ha dado explicaciones sobre la forma como se obtiene progresivamente el desarrollo intelectual, social y emocional, desarrollo que se realiza en gran medida a través de la actividad lúdica.

A nivel educativo es necesario tener en cuenta que se han abolido los métodos esencialmente expositivos que conciben al profesor y al alumno como simple transmisor y receptor por nuevas propuestas pedagógicas donde la instrucción es una actividad auto-iniciada y sobre auto dirigida, o sea el punto de partida necesario para el verdadero aprendizaje; por esto una de las condiciones óptimas que debe ofrecer el profesor no sólo como guía del aprendizaje sino de formación integral, es la práctica de actividades lúdicas, ya que suele considerarse el juego como una característica importante en el desarrollo humano.

Los juegos son situaciones sociales y sistemas de relaciones personales donde se inculca el respeto mutuo y la cooperación, como también la adquisición de normas y

reglas de comportamiento, su práctica conlleva a llevar la interacción del niño con su medio y con los objetos que lo rodean, estableciendo coordinaciones intra-individuales y entre individuos, ya que el juego ayuda al niño a aprender acerca de sí mismo, acerca de los otros y acerca del mundo que lo rodea, pues el niño organiza su juego, coopera con otros niños en el juego de éstos y de esa manera tiene lugar el aprendizaje.

El niño se transforma en todo lo que desea, desempeña papeles para aprender acerca de las cosas, de las personas y situaciones por lo que el juego revive situaciones y fortalece conceptos y observaciones.

Con las actividades lúdicas se aprenden conceptos y el niño expresa sus propios intereses, manipulando a la vez materiales que le sirven para construir, pensar, imaginar, reflexionar, inventar, crear y compartir amistad y creatividad. Otra dimensión que ofrecen los juegos que se emplean para estimular el desarrollo intelectual es que facilitan el desenvolvimiento del niño, con sus factores de crecimiento y edad, con sus necesidades, gustos e intereses, permitiendo la práctica de las capacidades y facultades intelectuales.

Para concluir puede recordarse una frase que E. Erikson escribió para definir el juego "es el camino real para comprender los esfuerzos del yo del niño hacia la síntesis" (12) .

(12) E. Erikson. Conferencias Infantiles. p. 36 - 37

12. EL NINO, EL JUEGO Y LOS JUGUETES.

12.1 DEFINICION.

Al buscar en cualquier diccionario la palabra juego leemos: acción y efecto de jugar.

Si continuamos investigando sobre el significado de la palabra jugar encontramos definiciones como la siguiente:

- Cualquier actividad que se emprende por el placer que proporciona, sin considerar su resultado final.

- Entretenimiento, momento de descanso, forma de evadir la rutina diaria.

Encontramos como vínculo o relación con el juego: pasatiempo, recreación, entretenimiento, diversión, esparcimiento, recreo, deporte.

Pero estas definiciones se quedan muy cortas con respecto al significado que tiene el juego para el niño, son todas pues definiciones para el adulto, porque en el niño el concepto del juego es mucho más amplio, general y trascendental.

Entonces, ¿qué es el juego para el niño?

Muchos autores han intentado dar respuestas a este interrogatorio.

En su libro *Psicología Evolutiva* dice Piaget: "El papel del juego es para el niño algo más que una preparación para las actividades del adulto; con respecto a los juegos dice que forman una vasta red de medios que permiten al yo asimilar la totalidad de la realidad, es decir, integrarla a fin de volver a vivirla, dominarla y comprenderla".

- Para A. Makarenko: "La importancia del juego en la vida del niño es análoga-semejante-relación a la que tienen la actividad, el trabajo, el empleo para el adulto" (13).

Will Durant: En su libro *Filosofía de la Vida* dice: "El niño no es un niño porque juega, sino que juega porque

(13) MAKARENKO, Anton. Conferencias Sobre Educación Infantil. p.37 a 47

es un niño" (14). Es decir, que no se pretende que deje de jugar para que se vuelva adulto, sino que al contrario, es preciso que juegue para que llegue a ser adulto.

- Arnold: Define el juego como "el medio por el cual el niño recibe nuevas experiencias y aprende por medio del hacer" (15).

Como vemos, todas estas definiciones nos dan una idea del significado que tiene el juego para el niño; resumiendo los numerosos conceptos y opiniones podríamos concluir que el juego es una actividad placentera e indispensable desarrollo y la vida del niño.

12.2 FUNDAMENTACION TEORICA.

Las teorías fisiológicas fueron las primeras en aparecer. Así para Herbert y Spencer, "el juego es la descarga agradable y sin finalidad de un exceso de energías. La pauta de la actividad que resulta de una energía superflua es la repetición e imitación en formas de juego de las actividades de los adultos" (16).

(14) WILL, Durant. Filosofía de la Vida.

(15) ARNOLD. Conferencias. P.42

(16) Herbert y Spencer. El Juego. p. 35

Los críticos de estas teorías ponen en manifiesto que el juego a menudo no solamente continúa mucho tiempo después de haber consumido la energía superflua, sino que por el contrario, puede constituir una forma de restablecerse de la fatiga y de recuperar energía. Esto conduce a la teoría opuesta a la de Spencer, es decir, la teoría recreativa del juego, cuyos principales defensores fueron Cazarus y Steinthal. El principio básico de esta teoría es que el cambio de ocupación proporciona la posibilidad de descansar las partes fatigadas del sistema nerviosos, en tanto que otras partes entran en actividad. K. Gross en Diccionario de Pedagogía, cuyo estudio acerca de las actividades lúdicas de los animales y de los niños es uno de los más completos, sostiene que las dos teorías nombradas no se oponen sino que se complementan. Toda ocupación unilateral, deja inactivas otras energías según Gross. El estudiante que emplea sus facultades mentales durante todo el día, acumula reservas motoras que no son sino energías superfluas de tipo distinto de las que consumió; luego mientras practica una actividad física utiliza estas últimas y recupera las que perdió anteriormente. Por otra parte, Gross no pasa por alto el hecho de que con frecuencia, el cambio de una ocupación a otra puede ser casi insignificante y sin embargo, el individuo se distrae.

K. Buhler en Desarrollo Psicológico del niño añade otra objeción: los niños juegan durante todo el día sin que hayan llevado a cabo trabajos de los cuales necesiten descansar.

Esto y el hecho de que a veces continúan jugando hasta quedar completamente exhaustos hacen pensar que ninguna de las teorías fisiológicas es completamente satisfactoria.

Para el criterio fisiológico, las actividades lúdicas son respuesta a estímulos, de la misma manera que lo es cualquier otra actividad, y para el mantenimiento del equilibrio físico y psicológico del organismo parecen constituir procesos tan vitales como otros cualquiera. La completa falta de ocupaciones recreativas, se traducen no sólo en los niños, sino también en los adultos en un desequilibrio que demuestra que se ha desequilibrado algo vital. R1 juego como tal, es decir, como ocupación de estructura distinta de la del trabajo o el descanso, debe constituir también desde el enfoque fisiológico, una totalidad de procesos diferentes a la de los períodos de trabajo o reposo.

En términos biológicos, el juego es el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida.

La teorías de la ejercitación confiere importancia a la tendencia a la repetición y el impulso instintivo de imitación en el juego como medio de aprendizaje; esta teoría acaso sea correcta en lo que atañe al origen del juego en un sentido genético y en relajación en una gran variedad de juegos y actividades físicas.

Aunque para muchos de ellos, la teoría de que el juego es la más pura expresión de la herencia motora, puede ser adecuada. El juego simbólico del niño constituye la realidad por un mundo ficticio ideado por él, bien sea espontáneamente o por imitación; siempre lleva en si cierta imaginación dependiente de una imaginación interior. La capacidad de imitar movimientos, mímica, actitudes y lenguaje, se forma en estrecha relación con el desarrollo efectivo de la inteligencia.

La necesidad de imitar es tanto mayor cuanto más agradable y apetecible es el objeto a imitar y cuanto más estrechamente unido se sienta el niño con el modelo; la técnica de imitación depende del nivel de desarrollo de la inteligencia infantil.

Desde el punto de vista del individuo que juega, las actividades resultan entretenidas, agradables, a veces descansadas, otras estimulantes, o sólo pasatiempos.

El efecto suele ser muy variado; el sujeto en consecuencia, puede sentirse descansado o fatigado, aliviado o preocupado. En otras palabras, desde la perspectiva biológica estas ocupaciones parecen desempeñar a 1guna función en la continua adaptación vital del individuo.

Son actividades de adaptación en el sentido de preparación y práctica de ensayo o ficticio; y en el sentido de recuperación de energía, relajación emocional, expresión simbólica de sentimientos y actitudes.

Biológicamente se considera el juego como una actividad que aunque realizada sin finalidad particular y sólo por la satisfacción que proporciona, constituya un instrumento para las continuas adaptaciones y reajustes del individuo a la vida, con sus demandas presentes y futuras.

13. EL JUEGO SEGUN DIFERENTES AUTORES (17).

Tomando el juego desde el punto de vista histórico y de concepción antigua, se siente la necesidad de ampliar las indagaciones sobre éste a través de algunos investigadores que lo han considerado fundamental en el desarrollo integral del individuo.

Decroly en El Juego Educativo: Afirma que el juego es un instinto, una disposición innata que estimula acciones espontáneas bajo la influencia de estímulos adecuados. Instinto que, como todos los demás provoca un estado agradable o desagradable según sea o no satisfecho.

J.L. Stone y J.C. Church en su libro La Niñez y la adolescencia: Dicen que el "Juego" es el término que usamos para referirnos a cualquier cosa que hagan los niños y *que* no puedan ser incluidas entre los asuntos serios de la vida: comer, dormir, vestirse, desvestirse, que el niño preescolar convierte en juego todo lo que hace.

(17) Documentos MEN. Grado cero, 1991.

Juy Jacquin en la Educación por el Juego: Caracteriza el juego contraponiéndolo al trabajo, el trabajo es utilitario; aunque juegue a que es ebanista, carpintero, el juego del niño no es utilitario. El trabajo del adulto es interesado; el juego del niño no se realiza con miras a un fin extrínseco, lleva su finalidad en sí mismo, aunque el niño no tenga conciencia de ello. El trabajo del adulto no siempre es grato e interesante; el juego del niño le proporciona siempre placer, incluso cuando para su realización sufre molestias incómodas.

Halton Patridge en Recreación Infantil expresa: Recreación que designa toda clase de distracción fuera del trabajo para cualquier edad. Las actividades recreativas infantiles se denominan ordinariamente juegos.

Arnulf Russel consultado en el Diccionario de Ciencias de la Educación: Considera que la actividad lúdica se escapa a una definición determinada, pero dice: el juego es más juego en cuanto mayor es la naturalidad, la ausencia de esfuerzo y la habilidad con que se realiza.

Jean Chateau en el libro Psicología de los Juegos Infantiles: Acepta tres principios:

- Jugar es gozar.

84

- Es llamada a lo nuevo.
- Es amor al orden.

Buyten Ditz en Diccionario de Ciencias de la Educación: Afirma que el juego es una forma de interiorización de lo infantil.

Charlotte Bühler en El Desarrollo del Niño Pequeño: Define el juego como un movimiento con relación intencional al placer de adueñamiento, por lo que podemos decir que el juego es el lugar donde se aplica la intensión a un principio fundamental de la vida.

Freud y Adler en La Educación de los Niños: Freud ve en el juego condiciones eróticas disfrazadas y Adler dice que en el juego se valora el sentimiento de inferioridad.

Karl Groos dice: "La infancia se prolonga más mientras más se juega".

Stanley Hall: "El juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homicidios prehistóricos hasta el presente" (analizando culturas primitivas hasta la época moderna).

M. Klein al igual que E. Erickson: Plantean como el desarrollo emocional y social tienen como elemento principal el juego.

En psiquiatría, en el psicoanálisis se trabaja con los niños por medio del juego infantil, los trabajos de M. Klein son sorprendentes.

En los niños con retardo mental o trastornos del desarrollo, el juego ocupa un papel básico en la terapéutica. En el campo de la neurología, oftalmología y ortopedia; encontramos resultados muy positivos por medio del juego.

También, es encomiable la labor impulsada por el Doctor Hernán Montenegro y su grupo, y la UNICEF con los programas de estimulación temprana en niños de riesgos, utilizando el juego como un recurso importante en el campo de pediatría preventiva.

La importancia del juego infantil en el desarrollo de la educación, el diagnóstico y el tratamiento en niños, son algunas de las áreas que justifican plenamente ahondar aún más en su estudio.

Hoy, los educadores consideran el juego como un medio educativo excelente, a través del cual, el niño incorpora una serie de conocimientos en forma agradable, tranquila y efectiva; hasta el punto de considerar que para elaborar un proyecto pedagógico en el preescolar hay que tener como base el juego.

En general, se considera el juego como "la expresión del yo". Esta teoría no excluye los aspectos biológicos, psicológicos ni sociales, sostiene que el juego obedece a una necesidad instintiva del primer orden.

13. PORQUE TODO NINO JUEGA

Los niños andan siempre jugando ... El juego en su más genuina forma de expresión, a menudo a la gente mayor le incomoda su ajetreo y cuando se muestran condescendiente, lo hace sin dar importancia a esa actividad infantil. El juego en la mentalidad adulta, responde sólo a la idea de pasatiempo y diversión, a lo sumo se llega a un cierto interés por el juego y el juguete educativo. Sin embargo al margen de cualquier esquema pedagógico los niños siguen jugando como si jugar fuera para ellos una forma de ser totalmente necesaria.

El niño juega por:

- Placer: Los niños gustan de la aventura física y de las experiencias emocionales que los juegos suelen proporcionar.
- Expresión de agresividad: En los juegos ellos expresan los sentimientos que le producen las situaciones que viven y que de manera alguna los afectan. En el ambiente lúdico que es aseado por ellos expresan ansiedad, agresión, sin temor a las represalias.

- Dominio de la ansiedad: Sus miedos e incertidumbres son espontáneos, explorados en los juegos libres, que sólo por falta de esto ya merecían ser fomentados.

- Obtención de experiencias: El niño expande y explora la imaginación y el poder de creación en su experiencia con otros niños y con los adultos.

- Establecimiento de contactos sociales: El niño hace amistades y enemistades, descubre los derechos ajenos y el límite de los propios, en suma aprende a vivir en grupo.

- Integración de la personalidad: En la actividad lúdica el niño establece una relación entre el funcionamiento de su cuerpo y su vida interior, en los movimientos físicos y de las ideas y sentimientos, por ello es tan importante el dejarles jugar libremente.

14.1 EL VALOR PEDAGOGICO DEL JUEGO.

"Le entra por un oído y le sale por el otro" reza el refrán popular.

Tantas veces se ha insistido, en aquello de que el discurso no es propio para la comunicación con el niño; son las acciones las que lo motivan y lo conducen a una mejor comprensión. Cuando no existe una experiencia previa, las explicaciones resultan superficiales o tal vez distorsionadas para el pequeño, sobre todo cuando el adulto con sus acciones contradice sus palabras. Sabemos bien que si el niño como un radar capta todo lo que ocurre a su alrededor.

En el juego el niño conoce y se expresa mediante la acción, que como vivencia es motivo de comunicación, porque no sólo refleja lo que hace y lo que se dice a su alrededor, sino que manifiesta sentimiento de alegría, tristeza, preocupación, vividos realmente por el niño.

Son muchas las razones que el juego le ofrece para expresarse de forma variada y espontánea. Es la mejor forma de desarrollar su sensibilidad para la captación de mensajes.

La pedagogía es esencialmente comunicación humana. Un lenguaje apropiado y suficiente motivación para expresar un sentimiento, generan una buena comunicación. El juego presenta estas dos características con un lenguaje "de acción propio del niño y la motivación necesaria para que

espontáneamente transmita sus sentimientos. Esta práctica, con sus variadas formas de dar y recibir mensajes significa una constante ejercitación de la comprensión.

Realmente la mayor preocupación de los adultos, está en la gran cantidad de información que recibe el niño, sin pensar que para registrar debidamente esa información, es necesario tener los sentidos alerta, desarrollados y dispuestos.

Los sentidos son como las antenas de un transmisor, que por su calidad y sensibilidad garantizan mejor y más clara información.

En todo caso, se puede asegurar que a través del juego se enriquece la imaginación, se desarrolla un gran sentido de observación, se ejercita la atención y la concentración y se adquiere información de un modo más agradable e interesante, que la forma monótona y pasiva de las clases impartidas a los pequeños, con el fin de transmitirle una serie de conceptos en píldoras concentradas. Esos mismos conceptos se pueden lograr con el juego creativo en forma integral como le corresponde a su edad. Es igual que darles píldoras de vitaminas con sabor a medicina y dar las mismas vitaminas en un rico y variado plato de frutas.

14.2 VALOR EDUCATIVO DEL JUEGO.

Los juegos ejercen influencia determinante en la formación física, intelectual, moral, social y estética del individuo.

- En cuanto a la formación física: El valor de los juegos se mide por su influencia en el desarrollo de las valencias físicas (velocidad, agilidad, resistencia y flexibilidad) que repercuten en el organismo desde el punto de vista anatómico y fisiológico.

- El valor intelectual: Está determinado por la obligación que tiene el individuo de observar, pensar, analizar, crear y realizar variaciones.

- El valor moral; Está determinado por la necesidad de respetar a los contrarios, de ayudar a los compañeros, de mostrarnos consigo mismos y con los demás, evitando mentiras y engaños.

- El valor social: Está en la integración que el niño realiza con sus compañeros, lo que lo lleva a comprender la necesidad de compartir su vida e ideas para ser aceptado dentro de la sociedad (grupo) además, a través de normas le afianza la disciplina.

- El valor estético: Se desarrolla, ya que estimula el aceleramiento en el proceso de desarrollo armónico, lo que lo lleva a un mejoramiento en salud y presentación personal.

- Valores de los juegos: El niño dedica gran parte de su vida a jugar, a la vez que entretienen los juegos sirven para descargar energías. Mediante ellos el niño perfecciona sus condiciones neuromusculares, así como las de la mano y de la vista.

Las actividades de juego estimulan así mismo el desarrollo social, ya que el niño coopera y participa en ellos con los demás de su grupo, los juegos constituyen oportunidades para la expresión y desarrollo de la personalidad. La buena salud mental exige que el niño juegue.

- Valores biológicos: El movimiento corporal provocado por el juego, tiene poderosa influencia sobre las diversas funciones orgánicas, tanto las de la vida vegetativa como las de relación. La respiración, la circulación, se activan considerablemente durante los juegos activos y todo esto trae favorables consecuencias para el organismo del niño: hay mayor circulación sanguínea, la sangre se oxigena en mayor cantidad y ese oxígeno facilita la respiración celular, los productos de expresión se eliminan

con mayor facilidad y de esa forma el trabajo del organismo mejora en su conjunto. Por otra parte, el sistema neuromuscular se va perfeccionando y mejora notablemente la habilidad, la flexibilidad, la fuerza, la velocidad y la resistencia.

- Valores sociales: Los hábitos adquiridos a través de los juegos en el aspecto social, contribuyen en forma extraordinaria a la formación de la personalidad del niño.

El respeto a los demás, la cortesía, la honestidad, el espíritu de justicia. La modestia, el saber tomar la victoria con humildad y la derrota con dignidad, el reconocer la importancia que tiene en el triunfo la participación de todos los compañeros, son cualidades a las que se habitúa el niño y que van formando su personalidad para la vida futura.

Además, en su mayoría los juegos permiten la adquisición de hábitos de trabajo.

Es jugando como se ejercita para su vida social y mediante el juego desarrolla y coordina los intereses para la fase final y normal de la producción.

"Los juegos constituyen la guía mediante la cual el niño conoce el mundo en el que ha de vivir y en el que está llamado a transformar" (18).

- Valores intelectuales: Mediante los juegos, los niños agudizan su inventiva ante las situaciones que plantea el juego, deben permanecer alerta para resolver los problemas que se presenten en cada etapa del juego, tiene que reaccionar rápidamente ante determinados estímulos, concentran la atención y se ven obligados a agudizar su voluntad, su memoria, además, hay juegos específicos para desarrollar en los niños estos valores.

14.3 EL JUEGO UNA ALTERNATIVA DIDACTICA.

El juego ha sido desatendido como recurso didáctico, en la mayoría de las escuelas, ésta es una actividad que tiene que ver únicamente con los recreos y éste a su vez el momento que el maestro tiene para "descansar" de los niños, sin embargo se hace necesario que el adulto, ya sea maestro o padre de familia tome conciencia de la importancia que tiene su participación activa en el juego del niño, pues de esta forma el niño aprende a resolver las distintas

(18) Tablero y Tiza. Publicación de la Secretaría Ejecutiva Nacional.
Plan Universalización de la Educación Básica Primaria MEN.
Febrero 1993, p. 11.

situaciones aplicando sus iniciativas y experiencias anteriores sin la interferencia de los adultos, ya que el juego genera una buena comunicación ejercitando constantemente la comprensión de los mensajes que se le envían; puede entonces afirmarse que no hay mejor momento para enseñar y educar que el del juego que permite una relación de tú a tú enriqueciendo la imaginación.

Durante generaciones se ha creído que aunque el juego es divertido, se constituye también en una pérdida de tiempo; se olvida frecuentemente que si bien la actividad del adulto es el trabajo, la del niño es el juego, que éste es un medio natural de autoexpresión y que durante él los sentimientos, actitudes y pensamientos del infante, emergen de una forma totalmente desenvuelta y sin inhibiciones, ya que existe una actitud franca, honesta y viva en la manera como se comportan los niños en una situación de juego. Actitudes y sentimientos que al ser canalizados para el aprendizaje pueden hacer que éste sea más agradable y eficaz.

¿Hacer de la clase un recreo? Más o menos esa es la idea, liberar durante la clase los sentimientos del niño, pero esto no significa un rechazo a la disciplina requerida para el aprendizaje formal, significa objetivarla haciéndola más atractiva.

El formalismo que caracteriza nuestro sistema escolar, da origen a que los niños aprendan las materias de un modo mecánico, sin saber expresar lo que aprendieron en un lenguaje correcto, hasta pueden ser comprendidos los contenidos, pero los niños no saben aplicarlos a la práctica.

La escuela está en la obligación de estimular la actividad mental en los niños, educar en ellos una actividad activa, independiente respecto a los conocimientos.

La escuela es para aprender, pero también la vida es para aprender, o mejor, se aprende para la vida.

En este sentido, el juego posee un gran valor didáctico, durante él, los niños descubren formas prácticas de resolver los problemas, explicaciones claras a las decisiones que tomen, aplicar reglas y normas para que el juego salga bien.

En el juego puede encontrarse la forma de que el aprendizaje resulte una experiencia feliz, descubrir técnicas llenas de diversión por medio de las cuales se enseñen operaciones académicas.

El papel de la actividad física en unión con la intelectual, es de gran valor en una escuela que proporcione a los alumnos no sólo conocimientos sino actitudes y hábitos.

Ha llegado la hora de que se produzca un cambio real en las aptitudes del maestro hacia el juego, muchos psicólogos y pedagogos lo están considerando una valiosa experiencia de aprendizaje. Sin embargo, la gran mayoría de los maestros aún tienen un paraíso perdido por conquistar, aquel donde la noción de placer no se opone a la de trabajo.

El trabajo y el juego son fundamentales en la nueva pedagogía de proyectos, ya que atiende a las necesidades del hombre ante todo y lo induce al logro de una personalidad adulta.

En el método tradicionalista, algunas de las actividades más importantes que tiene el niño no eran consideradas: las creadoras, las sociales, los juegos y los deportes que tan relevante lugar ocupan en el sistema de proyectos.

Los juegos posibilitan al niño el aprendizaje con libertad, responsabilidad y conciencia, todo lo que hace o deja de hacer tiene una meta constructiva.

A través del método de proyectos se incluyen la mayoría de las áreas o materias; surge la necesidad de que el trabajo escolar sea atractivo, dinámico, lográndose a través del juego la orientación de los procesos.

No cabe duda que el niño se interesa mucho más cuando hace una cosa de veras y cuando la ve hacer o ha de imaginarla.

El método de proyectos y su relación con los juegos, con su idea fundamental de trabajo común, corrige el individualismo egoísta del niño, su egocentrismo, que aspira a no dar nada y a que se lo den todo.

La personalidad y la contribución de cada cual varía notablemente según trabaje o juegue, ya sea sólo o en grupo.

Al encontrarse una serie de actividades o de juego quiere participar de ellos por la simple visión del trabajo de otros se siente arrastrado a trabajar por inducción psicomotora y los ponemos a que hagan cosas, aprendan haciendo y aprendan jugando, inmediatamente, aportan sus iniciativas, sus puntos de vista, su responsabilidad y creatividad.

Con el método de proyectos, se logra madurar en la personalidad, preparación para la vida en sociedad, rescatar la autonomía, encontrar solución a los obstáculos y limitaciones que se puedan presentar, familiaridad con los materiales de trabajo, despertar la creatividad, ser pacientes y perseverantes, desarrollando ante todo los procesos del pensamiento.

Con este método, los juegos y las actividades se han de fundar sobre la libertad, empleándola para decidir el tema de su quehacer: participar en todas las actividades incluso aquellos niños introvertidos y tímidos, que se creía que para nada servían.

Olvidando que cada alumno vive para hacer alguna cosa mejor que ningún otro. El proyecto descubre esas aptitudes por tanto tiempo ignoradas.

El método de proyectos se acomoda a las necesidades y a las capacidades de los alumnos para descubrir el hecho; para una guía, buscar y hablar, para ensayar, cambiar, rectificar, jugar, construir y realizar; permitiendo a los niños comprender la necesidad de la disciplina, control, organización y seguridad en sí mismo, ya que el niño ha de saber siempre que trabaja, que hace y para que lo hace, poniéndoles en una actitud de enorme sentido pedagógico.

100

con el proyecto: tienen su objetivo propio, saben lo que quieren lograr y por eso se les coloca en el proceso de descubrir y construir.

14.4 ETAPAS DEL JUEGO SEGUN PIAGET.

El juego según Piaget pasa por cuatro etapas:

- Juego de ejercicio. Típico del período senso-motor, donde el niño disfruta haciendo ejercicios.

- Juego simbólico (4 - 5 años). El niño juega sólo, crea sus propias reglas, indicando de esta manera el egocentrismo en relación con las representaciones.

- Juego de reglas. Aparece ya en el preescolar, indica trabajo o juegos sociales, donde el niño conoce reglas de respetar el propio derecho y el de los demás.

- Juego de construcción. Comienza a muy temprana edad, casi tan temprano como las primeras imitaciones. Aquí la realización continua siendo abstracta, aún si se le da un nombre. Lo que es notable en estos juegos es que el esquema que rige el juego ya no es, como en las imitaciones, un esquema sacado de conocimientos familiares, sino un esquema puramente abstracto.

En este período el pensamiento del niño es egocéntrico, no es capaz de tener en cuenta el punto de vista de otros. Es además, irreversible, porque no hay nociones de conservación. Es animista, artificialista, es decir, que alguien los puso para él (19).

(19) F. LVEL, Jhon H. La Psicología Evolutiva de Jean Piaget.

15. CLASES DE JUEGOS.

El juego y sus manifestaciones constituyen uno de los campos de la ciencia educativa. El juego es un estimulante maravilloso, por medio del cual el niño se hace hábil, perspicaz, ligero, diestro, rápido y fuerte; logrando todo alegremente. Aprende a crear, pero a crear lo que él quiere, lo que está de acuerdo con sus gustos y deseos. El juego no es un pasatiempo, es una función que responde a una exigencia fundamental de la vida.

Para el jugador, el placer es siempre un fin, para el educador el placer del juego es un medio, en realidad el juego es actividad con capacidad enorme para ser utilizada en materia de educación, pero para comprender mejor las actividades infantiles vinculadas al juego, es preciso clasificarlas teniendo en cuenta las etapas del desarrollo del niño y el efecto que surge según su aplicación y medios, por lo cual los juegos se pueden clasificar en:

15.1 JUEGO MOTOR O JUEGO DE INFANCIA, SENSORIALES Y MOTRICES.

De 0 a 8 meses; desde su nacimiento, el niño desarrolla su conocimiento con la interacción de su medio físico, con las coordinaciones entre esquemas, partiendo de lo más simple hasta llegar al más complejo entre sujeto y objeto y estableciendo relaciones de comunicación con su medio externo.

En sus primeras manifestaciones lúdicas, el niño expresa una coordinación de ojos y manos, formando una nueva estructura como ejemplo de asimilación, esta coordinación permite un tipo de interacción con los objetos; los objetos físicos están inmersos en un universo de interacciones sociales.

En el proceso de desarrollo, cuando un niño se interesa por un objeto con el que pretendemos distraerle, es muy favorable que aquello que distrae su atención no sea el objeto, sino el reconocimiento de su propio esfuerzo ante la coordinación de sus movimientos, constituyéndose esto en su -juego.

BRUNER en su libro Acción, Pensamiento y Lenguaje ha mostrado lo sensible que llega a ser el bebé ante la

estructura de interacción social en la que el adulto hace parte activa de su juego, mostrándole el objeto, enseñándole a aparecer y desaparecer o tratando de asustarle, lo cual, produce cambios en los niños, llevándolo de una participación meramente pasiva a una adopción de papel más activo, relacionándolo con los objetos y los sujetos, hallando placer al coordinar sus movimientos y relaciones.

15.2 JUEGOS SIMBOLICOS.

De 2 a 4 años, según Piaget este juego marca el paso del pensamiento animal a la representación intelectual o a la victoria del gesto sobre la cosa. Por el juego simbólico el niño rompe los hilos que unen la cosa con su función particular y les adjudica cualidades especiales (esta silla es un tren, esta escoba es un caballo), todo el material a su alcance se transforma a su capricho según el uso que el niño quiera darle.

Representa en el juego las propiedades de las cosas y de los seres que le interesan. Por eso, todos los juguetes modernos con mecanismos perfectos son contraproducentes de los juegos de los niños, les quitan todo poder simbólico, impiden al niño dar rienda suelta a su fantasía.

105

Entran en esta aceptación los juegos dramáticos, representativos de personajes, aparecen en la edad preescolar y son muy importantes para el enriquecimiento afectivo, lingüístico e intelectual.

15.3 JUEGO DE REGLAS.

Aparecen en la etapa más avanzada de la infancia (7 a 12 años), en un comienzo el infante utiliza su egocentrismo, busca la colaboración de otros jugadores para que su juego sea fructífero.

No sería posible que los niños jugaran juntos, si cada jugador tiene una interpretación diferente de las reglas. Este juego de reglas, abarca la etapa más avanzada de la infancia, cuando un niño ya es capaz de codificar las reglas para lograr acuerdo con sus compañeros de juego, cuando son capaces de coordinar sus acciones y cuando utilizan la cooperación y el respeto mutuo. Todos estos juegos pasan por una sensación de cambios en sus sistemas de reglas a medida que la edad del jugador aumenta. Estos cambios pueden ser descritos en cada uno de los juegos, refiriéndose a una serie de características que son compartidas por niños y que están muy relacionadas con la edad de éstos.

106

En un comienzo los niños no entienden el significado de las reglas e intentan pocas veces coordinar sus acciones con las de otros jugadores.

El principio de la comprensión de una regla por parte del niño se relaciona con la descripción del jugador.

Los primeros intentos por coordinar sus acciones aparecen en un concepto del juego, como sucesión de turnos, mucho más que como intento de ganar o de hacerlo mejor que los otros jugadores.

Las reglas propiamente dichas, no empiezan a formularse hasta que no hay referencia a las acciones básicas que frecuentemente dan significado al propio juego; estas acciones son simultáneamente una descripción de lo que cada jugador hace él y cómo hacerlo. Debido a un conocimiento más avanzado de sus reglas, los niños pasan de una clasificación de juegos individuales a utilizar categorías de grupos de juegos de familia de juegos, lo cual determina la preferencia de los niños por determinados juegos.

15.4 JUEGOS QUE FOMENTAN LAS RELACIONES HUMANAS.

La relación humana es una relación con el otro, que puede ser persona o grupo: la relación se da siempre a nivel humano porque siempre requiere una respuesta y ésta se logra a nivel de personas. Se da de "sujeto a sujeto" y no de "sujeto a objeto".

107

La comunicación es un proceso que debe educar el encuentro de persona a persona.

Todo nuestro cuerpo es comunicación: la manera como nos saludamos, las miradas, la expresión del rostro, el movimiento de las manos, la postura del cuerpo, son señales que llegan a otras personas y revelan si ha habido empatía, si la comunicación ha sido adecuada o no.

Lo importante en un grupo es la persona, del concepto claro y adecuado que tengamos de persona depende toda nuestra actitud humana.

Los juegos de integración ayudan a:

- Identificar claramente los obstáculos y dificultades que se presentan en la integración.

- Superar los obstáculos para el mutuo aprecio.

- Cuestionar las relaciones que se están volviendo difíciles.

Aprender a encontrarse con los demás a un nivel más profundo.

Tener en cuenta que integración no es uniformidad, al contrario, la integración supone siempre la individualidad, que cada cual sea respetado en su realidad única.

15.5 JUEGOS DE ATENCION Y MEMORIZACION.

Cuando seguimos el curso de una idea con exclusión de toda otra, cuando estamos atentos solamente a lo que leemos, estudiamos u oímos, olvidándonos de todo lo demás y de nosotros mismos, el rendimiento intelectual es máximo, el - placer natural grande y el cansancio mínimo.

Podríamos llamarlo físico. Dos horas de esta concentración perfecta, se reparan en cinco minutos de descanso por medio de la receptibilidad tranquila.

Un día de trabajo se repara con una noche de sueño. De este modo se puede trabajar intensamente durante mucho tiempo.

El estudio intenso y ordenado, lejos de debilitar es gimnasia para fortalecer el cerebro.

15.6 JUEGOS DE FLUIDEZ VERBAL.

El lenguaje del grupo da la tónica de la mentalidad, de su cosmovisión, de sus relaciones con los otros.

Enriquecer el lenguaje es fundamental, crear nuevas palabras, depurar el lenguaje propio de extranjerismos. Por el lenguaje infiltran una serie de valores, de actitudes que influyen poderosamente en nosotros.

A los psico pedagogos, a los orientadores profesionales, sirve de mucho observar y fomentar esta actitud de la fluidez verbal en los educandos.

Estos juegos ayudan a:

- Adquirir nivel expresivo y asociación verbal.
- Distinguir palabras, combinación de ellas, oraciones con significados.
- Aumentar el conocimiento, comprensión, aplicación, análisis y síntesis.
- Adquirir habilidad para desarrollar el lenguaje, recopilar las palabras poco usuales en el lenguaje propio.

110

- Permitir el uso del vocabulario activo y pasivo, unos escuchan, otros construyen frases.

- Ayuda en la estructura del sonido de palabras (pronunciación) y en la estructura del vocabulario. Proporcionan un enriquecimiento del lenguaje.

15.7 JUEGO LIBRE.

El objetivo del juego es contribuir al desarrollo de la independencia en el niño, para que vaya empleando por sí mismo sus esfuerzos hacia la realización personal, enmarcada por los objetivos grupales.

El juego libre facilita la incorporación gradual del niño a las actividades diarias de la escuela, le sirve como medio de expresión y de alivio a posibles tensiones y le facilita el desarrollo a sus procesos.

Para hacer posible la realización del juego es indispensable organizar en el aula de clase rincones en los que el niño pueda encontrar material equilibrado, para el desarrollo de sus procesos y la libre expresión; disponer de diferentes materiales de manipulación, entre los que se encuentran: loterías, rompecabezas, dominó, encajes, bloques lógicos, material de desecho.

111

Material de roles: disfraces, ropa de adulto, elementos de casa, títeres y juguetes.

Material creativo - expresivo: Instrumentos musicales, arena, agua, arcilla, rincón de ciencias; este material ofrece posibilidades de creación y expresión.

El maestro ante la actitud del niño con el juego libre, debe respetar las decisiones siempre y cuando éstas no perjudique al grupo, dándole la oportunidad de actuar por sí mismo.

16. BENEFICIOS DEL JUEGO

El juego es de gran importancia porque:

- Sociabiliza por su valor social.
- Reafirma la personalidad por su valor ético.
- Hace reflexionar, analizar por su valor intelectual.
- Crea hábitos de trabajo y disciplina por su valor moral. Despierta la creatividad por su valor lúdico. Desarrolla la mente por su valor pedagógico.

Equilibra psicológicamente por su valor terapéutico.

Desarrollando unos buenos programas recreativos, se estará contribuyendo a fomentar en los niños un interés por el aspecto académico motivado por el placer que le brinda el juego y la recreación.

16.1, LA IMPORTANCIA DE JUGAR. _

El juego es la manera esencial del ser, del niño, lo más natural y auténtica. Claparede pedagogo francés dice en

Pedagogía (página 560): "el niño es un ser que juega y nada más" y "la infancia sirve para jugar y para imitar" (20). El niño aprende aspectos fundamentales del vivir jugando. El juego es decisivo en la adquisición del lenguaje, del pensamiento, de todas las funciones psíquicas, así como el desarrollo motor y físico.

La enseñanza aprendizaje se realiza a través de la comunicación y el niño se comunica fundamentalmente a través del juego. El niño expresa sus sentimientos, sus puntos de vista, sus ideas, en gran parte mediante el juego.

Se puede afirmar que jugar con los niños es la manera más apropiada de comunicarse con ellos. ¿Y quiénes son los más interesados que los padres y maestros para comunicarse con los niños?

Un padre que no juega suficientemente con sus hijos se comunica poco con ellos. No basta charlar o dirigirle unas cuantas palabras, regañarlos, enseñarle normas, darle consejos o explicarle cosas. El niño no aprende por teoría. Aprende haciendo, imitando y lo mejor que sabe hacer es jugar.

(20) Tesis. Importancia del juego. Lola García. Universidad Luis Amigó, 1990.

Muchos padres se lamentan cuando sus hijos crecen "mi hijo no me escucha", "mi hijo no me entiende", "no comprendo la actitud de mi hijo". Lo más seguro es que nunca se ha comunicado con él a través del juego. Este problema viene desde la infancia, cuando el padre absorbido por el trabajo, sus amigos, sus pasatiempos o por que ignora la importancia del juego en el desarrollo del niño y la comunicación con ellos. Se descuida tanto esta actividad hasta el punto de cerrarle las puertas al diálogo y demás posibilidades de comunicación real y efectiva.

El juego afianza la personalidad, aumenta las posibilidades de compartir y colaborar, de integrarse paulatinamente en grupos y proyectándose a los demás e iniciándose en el dar y recibir de una manera comprensiva y equilibrada, llevando implícito el placer de ser respetado como persona. Todos los juegos constituyen un medio eficaz para inculcar sentimientos de seguridad, firmeza, independencia y responsabilidad.

En el proceso enseñanza-aprendizaje el niño necesita experimentar necesidades del estímulo para lograr el progreso que él es capaz, siendo el juego lo único que le permite satisfacer plenamente sus necesidades, se posibilita crear haciendo, aprender jugando y jugar respetando.

16.2 BENEFICIOS QUE NOS APORTAN LOS JUEGOS.

- Desarrollan en los niños la capacidad de observar y evaluar críticamente las acciones de los demás y cómo a través de los juegos tienen necesidad de aprobar algunas de estas acciones y censurar otras, se crean en ellos las bases de las convicciones morales y de las costumbres sociales.
- Habituarse a los niños a determinadas normas de conducta que influyen poderosamente en su futuro, aparecen las leyes y normas de la convivencia social.
- El juego es una actividad que se apoya en la necesidad de movimiento de los niños y se manifiesta en la forma espontánea o consciente, satisfaciendo de ese modo sus necesidades e intereses.
- En la mayoría de los juegos, la actividad vigorosa contribuye al desarrollo físico y mejoran la habilidad, destreza, flexibilidad, velocidad, en fin se mejora la condición física del niño.
- El juego propicia en el niño la adquisición de numerosas habilidades psíquicas, como son: la percepción, la representación, el pensamiento, el lenguaje.

116

- Proporcionan una oportunidad para la satisfacción del deseo de contactos sociales, que rara vez se logra en el hogar. El niño que no juega tiende a ser muy dominante y egoísta.

- El juego cumple un fin terapéutico al proporcionar canales para la descarga de tensiones emocionales.

- Los juegos tienen un valor educativo, ya que por ejemplo el niño adquiere conceptos sobre los colores, tamaños y texturas de los objetos y materiales que se usan en ellos.

- También los juegos dinámicos desarrollan habilidades, destrezas y hábitos motores.

Por último podemos afirmar que en la mayoría de los juegos existe siempre actividad que contribuye al desarrollo físico, mental, social y moral de los niños.

16.3 COMO ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL NIÑO A TRAVES DE LA FORMA EN QUE SE RELACIONAN CON LOS RECURSOS DEL MEDIO.

Si observan con cuidado notarán que cada barrio o comunidad posee muchos recursos para estimular a través del juego el desarrollo integral del niño, es decir, su desarrollo tanto físico, como afectivo, social e intelectual. Estos recursos son:

- Los niños mayores y los adultos. Son el recurso más valioso, pues es cuando ellos comprenden lo importante que es el juego para el desarrollo del niño, que pueden facilitarle las condiciones para jugar, respeta su juego espontáneo y participar con el niño en sus actividades respondiendo a los intereses que él plantea. De esta forma el niño se siente más persona e importante para los demás.

- Los elementos propios de la cultura. Como los cantos, juegos, rondas, bailes, y otras prácticas culturales tales como las fiestas propias de la región. Estos elementos fortalecen la forma en que el niño se relaciona con los miembros de su comunidad y contribuyen a que conozcan mejor su medio y su cultura.

- Los objetos del medio y los materiales de desecho. Como hojas de plátano, retazos de tela, frascos, tapas, arcillas, cajas de cartón y otros, pueden utilizarse en su forma natural o ser transformados en otros objetos para diversas actividades que respondan a las necesidades e intereses de los niños en diferentes edades.

Los niños mayores o los adultos pueden hacer que estos recursos se utilicen de forma más productiva, organizando y llevando a cabo actividades tales como:

Reuniones con niños mayores, jóvenes y adultos para discutir sobre la forma de jugar e interactuar, es decir, de relacionarse y tratar mejor los niños en el hogar.

- Talleres para aprender a elaborar juegos y juguetes con materiales del medio.

- Talleres para intercambiar las formas de recreación que ya conocen y aprender otras nuevas.

- Talleres para conocer y tener en común los juegos, cantos, música y artes que han sido propios de la comunidad, aunque en el momento estén en desuso.

16.4 A TRAVES DEL JUEGO EL NIÑO CONOCE LA CULTURA Y APRENDE A COMPORTARSE DE ACUERDO A ELLA,

El niño conoce gradualmente su cultura, no sólo en la interacción con los otros niños y objetos del medio, es decir, la forma como se relaciona con ellos. La conoce también a través de los juegos que la misma cultura tiene para aprender sus aspectos más importantes.

Estos juegos sirven como modelos que ayudan a comprender como es y cómo deben comportarse los miembros de una comunidad.

El niño aprende así las normas y las actividades que le son permitidas, los elementos claves del trabajo de sus padres y otros adultos de su comunidad, y las técnicas apropiadas dentro de su comunidad para solucionar problemas relacionados con la forma en que se manejan algunas situaciones y relaciones entre las personas.

Muchos de estos juegos han entrado en desuso y dado el papel que juegan en el proceso de aprendizaje de los niños es importante que los recuperemos.

Es nuestra función como padres y maestros, educar a los miembros de la comunidad y darle al niño oportunidades para aprender a valorar el lenguaje, las costumbres y la historia de su familia y comunidad y de esta forma hacer que se sienta orgulloso de ello.

Pero es también importante que a través tipo de juego que realizan los niños, ayudemos a ir cambiando algunas ideas que se han mantenido en la cultura. Una de las ideas que es necesario cambiar es la de que hay "juegos para niños y juegos para niñas". Por eso, permitir que el niño juegue- cualquiera de estos juegos sin pensar si es de niño o de niña.

16.5 ¿COMO ESTIMULAR EN LOS NIÑOS EL CONOCIMIENTO DE SU CULTURA?.

- Cuénteles historias y leyendas sobre su cultura y sus familias.

- Explíqueles el significado de las fiestas religiosas y culturales de la comunidad.

- Facilíteles elementos para dramatizar las funciones y el trabajo que tienen los adultos.

- Ayúdeles a comprender cuales son los aspectos más específicos de su grupo o cultura inmediata y cuáles de la cultura o grupo más general de que hace parte.

- Ayúdeles a entender las reglas de los juegos que realiza.

- Realice con él diferentes actividades artísticas en las que utilice elementos del medio, como pintura elaborada con plantas, construcción de objetos con arena, ramas y otros.

- Realice con otras personas de la comunidad actividades a través de las cuales recupere su folclor y juegos autóctonos, es decir, conozcan que música, bailes, acciones, fiestas, artes y juegos que eran comunes en la comunidad han entrado en desuso. Enséñeles éstos a su niño.

121

-Planee actividades para estimular la relación del niño con los ancianos. Invite por ejemplo: al niño a realizar con el anciano pequeños trabajos de artesanías que el anciano pueda enseñarle. Promueva sesiones en las que los ancianos narren historias y cuentos a los niños.

Con estas y otras actividades el niño aprenderá muchos aspectos de su cultura, que de otra forma difícilmente conocería.

16.6 A TRAVES DEL JUEGO EL NIÑO APRENDE A RELACIONARSE CON LOS DEMAS Y DESCUBRE EL MUNDO QUE LO RODEA,

A través del juego y de la exploración de su ambiente, el niño aprende a relacionarse con otros niños y a conocerse a sí mismo, a distinguir las cosas que puede hacer de las que no puede hacer y aprende a cuidar los elementos de su medio y los objetos que le pertenece.

Hay una etapa en que al niño le gusta jugar sólo y no compartir sus juguetes, pero cuando la supera, el juego para él se convierte en una actividad social.

Los éxitos que tenga el niño en el juego le ayudan a reforzar su propia imagen y a desarrollar la confianza en sí mismo y su confianza en los demás.

16.6 ¿COMO ESTIMULAR EN LOS NIÑOS LA HABILIDAD DE
DESCUBRIR RELACIONARSE CON EL MUNDO QUE LE RODEA?

- Dele oportunidad al niño de explorar libremente el ambiente en compañía de otros niños.

- Juegue con él, ayudándole a comprender las reglas del juego.

- Si el niño es tímido, invítelo cordialmente a unirse al grupo y pídale al grupo que lo deje actuar.

- Oriente al niño sobre el cuidado de los juegos que pertenecen al grupo.

- Enséñele a organizar los objetos que ha utilizado para jugar cuando termine su actividad.

16.6 A TRAVES DEL JUEGO EL NIÑO DESARROLLA SU
CUERPO Y SUS HABILIDADES FISICAS.

Todo niño necesita estar activo físicamente, desde el momento en que nace. Esta actividad y movimiento varían según su edad y etapa de desarrollo, pero en general un niño sano nunca está quieto. Por eso es importante que se le cree un ambiente propicio, es decir, limpio, amplio y seguro para que el niño pueda moverse, correr y saltar con otros niños y acompañado de otros adultos sin peligro alguno.

123

El desarrollo del cuerpo del niño está íntimamente relacionado con el de su inteligencia y el de su afectividad. Por eso es muy importante que se asegure que el niño tenga ejercicio físico desde recién nacido.

16.7 ¿COMO ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL CUERPO Y LAS HABILIDADES FISICAS DEL NIÑO?.

- Dejar al niño libertad de movimiento desde que está en la cuna.

- Ejercitarle diariamente desde recién nacido las piernas y los brazos. Estos movimientos son juegos para él.

- Cuando ya caminé, ayúdele y estimúlele a que demuestre lo que sabe.

- Organizarle un parque infantil donde pueda jugar y correr libremente.

- Sacarlo de paseo por el campo.

124

- Hacer rondas y realizar con él actividades físicas como saltar, trepar árboles, correr, dar volteretas y jugar a la pelota.

16.8 A TRAVES DEL JUEGO EL NIÑO DESARROLLA SUS HABILIDADES INTELECTUALES Y SU LENGUAJE.

En el proceso de explorar el ambiente y de jugar, el niño aprende a solucionar sus problemas, desarrolla su lenguaje, su habilidad de concentrarse y adquiere los conceptos más importantes que le sirven de base para futuros aprendizajes. Adquiere por ejemplo conceptos, es decir, ideas de lo que es cantidad, tamaño, forma y color. Aprende como puede clasificar las cosas, como puede ordenarlas, como descubrir cuáles son las reglas con las que se está manejando un juego o una situación.

Todo esto y mucho más lo logra haciendo preguntas, observando, escuchando, tocando los objetos, desbaratando y organizando cuanto encuentra a su alrededor.

16.9 ¿COMO ESTIMULAR EL DESARROLLO INTELECTUAL Y EL LENGUAJE DE LOS NIÑOS?

- Contéstele todas sus preguntas y converse con él.

- Hágale usted también preguntas sobre lo que ve, piensa y siente, y sobre su actitud.

- Facilítele el uso de espacios limpios y seguros dentro de la casa y en el vecindario.

- Permítale al niño tener una serie de objetos que él pueda explorar, es decir, coger, armar y desarmar libremente.

- Interésese por aquellas actividades que le interesan al niño.

- Juegue con él.

- Ayúdele a resolver sus inquietudes.

- Háblele de todas las cosas que hay a su alrededor.

- Explíquele en términos sencillos como se hacen.

- Permítale que él descubra como funcionan las cosas.

16.10 A TRAVES DEL JUEGO EL NIÑO DESARROLLA SU CREATIVIDAD, IMAGINACION Y HABILIDAD DE EXPRESION.

El juego es el medio más apropiado para que el niño se exprese creativamente y aprenda a hacerlo de diferentes formas.

En su exploración del mundo que lo rodea, él le da su propio significado a los objetos que lo rodean, es decir, les da diversos usos y los transforma a su gusto y expresa así la forma en que ve y entiende el mundo.

Aunque en todas sus actividades el niño recurre a su imaginación, ésta la manifiesta más claramente en la edad donde el juego característico es el imaginativo, en el que inventa de manera especial historias, personajes y amigos imaginarios; y no importa los objetos que tenga a mano, el niño ve en ellos lo que su imaginación quiere crear.

16.11 ¿COMO ESTIMULAR EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD, IMAGINACION Y HABILIDAD DE EXPRESION EN LOS NIÑOS?

- Dejar jugar a los niños libremente, sin interrumpir su proceso.
- Estimularlo a utilizar diferentes tipos de instrumentos musicales.

- Evite acusarlo de decir mentiras cuando inventa sus historias y sus amigos.
- Permítale que desbarate algunos objetos y que transforme otros en los que él desee.
- Propiciarle el trabajo con pinturas, arcillas, barro, plastilina, hojas u otros materiales diversos.
- Interésese por todo lo que él elabore y felicítelo por todos esos logros.
- Invítelo a contar cuentos o a variar los que usted le cuenta.

16.14 ¿COMO RECUPERAR Y UTILIZAR LOS JUEGOS DE SU PROPIA CULTURA?

Recuperar los juegos autóctonos es decir propios de su comunidad y coleccionarlos en forma escrita para que sean utilizados por quienes entienden a la niñez, puede ser una actividad muy interesante que ustedes realicen.

Para ello seguir estos pasos:

- Motivar a la comunidad para recuperar los juegos de su cultura.

1 28

-Utilizar fichas para la recolección de la información.

- Sistematizar en folletos la información recogida.

- Devolver la información a la comunidad y organizarse en grupos para fomentar el folclor y las actividades propias de la cultura.

- Motivación a la comunidad. Invitar a los grupos de madres o jóvenes existentes y al resto de la comunidad a que se organicen para recuperar los juegos y otras actividades que puedan servir para fortalecer la cultura y los programas de atención a la niñez. Una forma puede ser organizando concursos de juegos, arrullos, cantos, rondas, adivinanzas.

- Utilización de fichas. Las fichas son formatos en los cuales se registran los juegos que se quieren recuperar y aquellos en que los padres y adultos de la comunidad jugaban cuando eran niños.

Ejemplo de una ficha:

NOMBRE DEL JUEGO: _____
INDIVIDUAL: _____ COLECTIVO: _____
EDAD DE LOS NIÑOS: _____
CUANTOS JUEGAN: _____
DESCRIPCION DEL JUEGO
Explicar de manera sencilla cómo se juega (con palabras y si es posible con dibujos).
Se juega afuera _____ Dentro de la casa _____
Qué desarrollo estimula:
Cuerpo: _____ Imaginación - Creatividad: _____
Inteligencia: _____ Otros: _____
Pueden diseñar sus propias fichas.

- Organización de la información. Una vez obtenida la información sobre juegos y otros elementos propios de la comunidad, estos se pueden organizar de varias maneras para responder a los intereses o necesidades de la comunidad.

Los juegos se pueden organizar de acuerdo a:

- La edad de los niños: De 0 a 2 años, de 2 a 4 años, de 4 a 6 años.

- El tipo de desarrollo que propician:

- El desarrollo del cuerpo y habilidades físicas.

-El desarrollo de habilidades intelectuales y lenguaje. El conocimiento de su cultura.

- El desarrollo de su imaginación, creatividad, habilidad de expresión.

El tipo de actividad que representan:

- Rondas.

- Adivinanzas.

- Cantos.

- Otros juegos.

El tipo de lugar donde se juegan:

- Dentro de la casa.

- Fuera de la casa.

- En la escuela.

- Devolución a la comunidad de la información recolectada.

Una vez organizada la información elaborar folletos para ser analizada por los grupos que la produjeron y para utilizarse con los niños en la casa, en los vecindarios y en la comunidad.

Para ello es importante que:

- Identifiquen personas interesadas que se involucren en esta parte del proceso con niños de su vecindario.
- Si en su comunidad existen hogares comunales o pre- escolares distribuyan los folletos a quienes los representen.

16.15 COMO ELABORAR JUEGOS Y JUGUETES CON LOS RECURSOS DEL MEDIO.

El desarrollo integral del niño se puede estimular a través de juegos de interacción, utilizando recursos humanos, materiales y culturales sin requerir "juguetes". Sin embargo se pueden estimular una serie de aprendizajes y desarrollos transformando de una manera creativa los recursos del medio, tales como: cajas, tapas, palos, piedras, conchas, retazos de madera, cartones, papeles de colores y muchos otros objetos que varían según el contexto.

16.16 ALGUNOS CRITERIOS PARA CREAR JUEGOS Y JUGUETES.

Al crear juegos y juguetes, asegurarse que tengan como características básicas:

- Seguros para los niños es decir, que no tengan piezas tan pequeñas que se las puedan tragar, que no tengan puntas agudas y que no estén pintados con pinturas tóxicas.
- Que sean fáciles de usar y de administrar.
- Que estén de acuerdo a la edad e intereses de los niños.

16.17 ¿COMO ESTIMULAR ADECUADAMENTE AL NIÑO A TRAVES DEL JUEGO EN LAS DIFERENTES EDADES?

Si observamos al niño, si le preguntamos sobre sus intereses, obtendremos pistas específicas sobre los juegos que le interesan. Sin embargo, es importante saber que el interés del niño en el juego varía a medida que él crece y se desarrolla, por lo tanto hay tipos de juegos más apropiados para sus diferentes etapas de desarrollo.

16.18 JUEGOS PARA NIÑOS ENTRE 0 Y 2 AÑOS.

Juegos de ejercicio físico. Los juegos que más interesan al niño en esta etapa y contribuyen a su

desarrollo son los juegos de ejercicio físico, tales como: balancearse, agarrar objetos, moverse en espacios definidos, jugar con personas, sonidos, objetos, colores.

Se le debe proporcionar al niño juegos apropiados para esta edad tales como: móviles, sonajeros, objetos grandes y blandos con diferentes formas, texturas, sonidos y colores vivos.

Juegos para niños entre 2 y 6 años. El niño realiza diferentes tipos de juegos, pues sus intereses se amplían y diversifican así:

- Juegos de ejercicio físico. Durante esta edad el niño corre, salta y camina solo o con sus amigos, explora su ambiente, ejercita todos sus músculos y desarrolla sus movimientos.

- Hacer que los niños disfruten de juegos apropiados para esta edad, tales como: parques infantiles con columpios, túneles, mataculines, balancines, saltaderos elaborados con llantas, madera u otros objetos del medio.

- Juegos de motricidad fina y lateralidad. Son juegos que contribuyen a que el niño desarrolle los músculos pequeños de la mano y pueda dirigir sus movimientos hacia los objetos que ve y desea tocar.

Hay que darle a los niños juegos que estimulan estos desarrollos, como: objetos que puedan ensartar unos entre otros, encajar.

- Juegos simbólicos. A través de ellos el niño representa sus intereses y experiencias, entre éstos están los juegos imaginativos, las dramatizaciones y la representación de distintos personajes.

Con este tipo de juego el niño desarrolla su lenguaje, su independencia, se siente más seguro y va aprendiendo las normas sociales.

La elaboración de disfraces, títeres, vestidos, ropas y todo tipo de objetos son juegos apropiados para esta edad y se les puede dar fácilmente.

16.19 JUEGOS DE EXPRESION CREATIVA Y ARTISTICA.

Estos son juegos donde los niños transforman los elementos del medio en personajes o en representaciones de su mundo.

Para que el niño realice estos juegos se requiere dar a los niños: papeles, colores, colbón y otros recursos del medio.

16.20 JUEGOS DE REGLAS Y DE ESTIMULO AL DESARROLLO INTELLECTUAL.

Contribuyen a que el niño aprenda los conceptos útiles para futuros aprendizajes, tales como los de cantidad, forma, tamaño, clasificación y otros.

Existen algunos folletos como el de "Juegos que Educan", del Cinde, que pueden orientarle como realizar estos juegos con materiales del medio. Para ello coleccionar piedras, tapas, palos y pintarlos de diferentes colores para realizar trabajos según la creatividad de cada uno.

- Juegos de construcción. Con trozos de madera organizar bloques de diferentes tamaños y formas, con los que el niño podrá construir lo que su imaginación le sugiera (21).

(21) Juguemos utilizando recursos del medio. Marta Arango. Cinde. Medellín Colombia, Septiembre de 1987.

17. SIGNIFICADO Y FUNCION DEL JUEGO DEL NINO.

El niño en el juego crea su mundo frente al entorno para él inadecuado del adulto y logra así superar de un modo directo y seguro, una realidad que excede aún de sus posibilidades. Para ello el juego constituye para el niño algo serio, casi sagrado.

Lo cual explica un enfado cuando se le interrumpe en sus juegos y se le arranca de sus tentativas de construcción de un mundo propio. No basta comprender el juego infantil como una actividad libre, alegre y desprovista de finalidad y mera preparación a las tareas serias de la vida.

El juego es también algo serio, y en realidad sólo el adulto llega a jugar en el sentido propiamente dicho de la palabra, ya que en su obrar, el impulso a las formas y el impulso las cosas se despliegan y muestran efectivos, realizándose con relativa claridad, de tal modo que sólo el juego pueden unirse en una síntesis o bien llegar a un mutuo equilibrio.

Para el niño, el juego no es un descanso divertido y reparador, sino el modo de ser en el que ordena cosas y personas con arreglo a su voluntad y su sentir.

Por ello, es indiferente el modo de comportarse los adultos con respecto al juego infantil, el que participen ellos en él o cómo participan, el que sean incluidos en él por el niño y cómo éste los incluye, cómo y de qué manera le ayudan a un tránsito orgánico desde la seriedad del mundo infantil a la seriedad "propiamente dicha" del mundo de los adultos.

No basta permitir más o menos benévolamente el juego por no ser aún el niño capaz de otra cosa, ni tampoco limitarse a intervenir en el juego infantil hablando al niño. Pues como sea formas y modo de comportamiento y relación social se desarrollan, manifiestan y esencialmente a través del juego, nosotros los adultos y para un mejor logro de la configuración, cohesión íntima y claridad de la soci-estructura, hemos de esforzarnos por hallar nuestro papel a desempeñar mientras jugamos junto con el niño, fomentar y profundizar en el juego y mediante éste aquellas relaciones con el niño a las que aspiramos como formas persistentes de la vida común.

La creciente tecnificación y comercialización del juguete ejercen sin duda alguna una considerable influencia sobre el juego infantil, tanto en el sentido de una incrementación y multiplicidad de sus formas como en el de una limitación de la actividad creadora.

Comparando el juego de los niños con el de los adultos, se revela un principio común; se produce una ficción en medio del mundo de la realidad. Como un juego de los soldados de los niños, el juego del billar es un combate fingido entre personas que en la realidad no son enemigos; el papel de un actor es tan ficticio como de las madres desempeñado por una niña que juega con su muñeca. En los dos ejemplos toda la significación del juego está en el presente; a diferencia del trabajo o de la creación artística, el juego no inclina hacia un objetivo sistemático. La diferencia entre el juego de los jóvenes y de los adultos, se hace patente cuando se han puesto en manifiesto ciertas líneas de desarrollo evolutivo. En la primera infancia, el juego ocupa una franca posición central en el comportamiento del niño; en esta fase no hay una separación clara entre el mundo del juego y el de la verdadera seriedad; todos los objetos ambientales y todas las acciones del niño, incluyendo las reales como el comer, vestirse se enlazan con el juego.

17. METODOLOGIA.

El trabajo en el nivel de preescolar tiene como base los intereses de cada edad y sus características psicológicas.

En el nivel de preescolar lo que más cuenta es la iniciativa y creatividad del maestro, la cual repercute en la representación creativa que el niño debe tener como una actividad en la que aprende a conocer el mundo en que vive.

Este trabajo abarca de los tres a los seis años, porque en este período se le dan los cimientos al niño en pre lectura, pre matemáticas, ciencias, motricidad fina y gruesa e iniciación musical.

Tiene como base la actividad sensorial donde primero son los objetos, luego las palabras porque se tiene en cuenta que la capacidad de un individuo está dada por la cantidad de estímulos que recibe.

Se emplea el juego como una actividad natural del niño, porque a través del juego el niño se adapta al medio social, desempeña roles, descarga emociones, aprende nociones y conceptos, expresa intereses. Es a través del juego como el niño llega a conocer el mundo que le rodea.

El programa abarca áreas como: lenguaje, cálculo, iniciación musical, educación física, trabajo manual y expresión corporal.

- Lenguaje porque propicia ejercicios fonéticos que llevan a la perfecta pronunciación y despierta el interés por la literatura infantil.

- Cálculo porque da las bases para el desarrollo de las matemáticas.

- Iniciación musical que ha de desarrollar un oído sensible.

- Trabajo manual es importante porque desarrolla el espíritu de observación, imaginación, memoria, atención, el sentido creador y la manipulación, todo esto lleva un desarrollo psicomotriz.

19. PASOS QUE SE SIGUIERON Y ALGUNAS TECNICAS UTILIZADAS EN EL TRABAJO

- Se consultaron algunos documentos del Ministerio de Educación Nacional (MEN), en los cuales obtuvimos un enfoque general.

- En las visitas a los diferentes centros educativos, se pudo observar que los educadores necesitan una guía, manual o folleto, con cantos, juegos, para su trabajo y de acuerdo a los intereses de los niños y los diferentes aspectos del desarrollo: perceptivo-motriz, socio-afectivo, lenguaje o comunicativo, cognoscitivo y creativo-expresivo.

- Recuperación de la experiencia personal en educación infantil desde donde se ha podido hacer la recopilación de las diferentes actividades educativas en el nivel de preescolar.

20. METODOLOGIA EMPLEADA PARA LA ELABORACION DEL MANUAL JUEGO MOTIVADO.

PROPOSITO DEL MANUAL.

El manual Juego Motivado para Maestros Preescolares, tiene como propósito fundamental capacitar a todos los maestros que se dedican a la educación con niños en edad preescolar, para un mejor aprovechamiento de los momentos del tiempo libre o de ocio dentro y fuera del aula escolar; a la vez que fija pautas para que realicen su labor con una buena motivación.

ESTILO DEL MANUAL.

El Manual, maneja a lo largo de todo su contenido un lenguaje claro y comprensible, acorde a las características de las personas a las cuales va dirigido.

Se pretende llegar a todos los maestros en forma clara, amable y cordial, para que éste lo acepte como una forma de trabajo agradable que a la vez genere nuevas formas de aplicación del juego motivado para lograr un desarrollo integral del niño.

143
PARTES DEL MANUAL.

El manual está presentado de forma didáctica y funcional, para lo cual se ha estructurado su contenido en tres áreas específicas del desarrollo del niño, las cuales componen los tres capítulos del manual.

Áreas perceptivo-motrices, socio-afectiva y cognoscitivas. Cada uno de estos capítulos comprende una introducción referida al área específica; a continuación se presenta una pauta motivacional para dirigir los juegos. Cada uno de los juegos tiene su objetivo, material, metodología del juego y finalmente la evaluación respectiva que permitirá confrontar el logro del objetivo a través del juego.

El número de juegos son 31 en total repartidos así: 11 para el área perceptivo-motriz y 10 en cada una de las otras dos áreas; socio-afectiva y cognoscitiva.

gieron 31 juegos por ser los más representativos y los que permiten una mayor utilización por parte del maestro en sus diferentes clases, convirtiéndose así en juegos inagotables, ya que pueden ser modificados, ampliados y recreados por el maestro a nivel preescolar.

Para facilitar la comprensión del manual, se presenta un glosario y por último la bibliografía consultada y recomendada.

CONCLUSIONES

El bajo rendimiento académico se debe a una falta de conocimiento por parte del niño, de su esquema y ajuste postural, al igual que la falta de equilibrio, coordinación y dominio del espacio parcial y total, es decir, la falta de educación física, recreación y juegos.

Cuando existe una buena relación Padres-Maestros, es notorio el progreso del niño.

Cuando la clase se hace interesante para el niño, mediante el juego, éste aprende con entusiasmo y facilidad.

Para lograr en el niño aprendizaje y cambio en el comportamiento, es necesario que el maestro le brinde afecto y mucho estímulo.

Las actividades que se desarrollan en la escuela deben ser aprovechadas para fomentar e inculcar los valores.

El empleo de una metodología activa con padres de familia, facilita la reflexión, la participación y el cambio de actitudes y el mejoramiento a nivel personal, familiar y social.

- Si queremos mejorar la sociedad, es indispensable formar hombres integrales, autónomos, que se valoren a sí mismos y a los demás y esto se puede lograr con el trabajo integrado hogar-escuela-comunidad.

Un proyecto como éste puede aplicarse en todas las escuelas y por todos los maestros que asuman actitud positiva frente a su labor educativa y frente a la educación física, recreación y juegos.

En general, el trabajo realizado con base en la educación física y la recreación tiende al mejoramiento de las responsabilidades, de socialización, de solidaridad, de respeto, de escucha, tolerancia, empatía.

La familia es y seguirá siendo un factor insustituible en la formación de los sentimientos más elevados del hombre, donde los padres sean educadores de sus hijos por medio del juego.

El juego debe relacionarse con las demás áreas.

GLOSARIO

CREATIVIDAD. Se puede considerar como un proceso mediante el que se genera algo nuevo, ya sea una idea o un objeto en una disposición o una forma nueva.

DESCANSO. Reposo, quietud, después de una larga jornada

JUEGO. Significa cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final. Se realiza en forma voluntaria, sin culpaciones ni presiones externas. Se puede dividir en dos categorías: activo y pasivo.

JUEGO MOTIVADO. Es el momento que se emplea para inducir de forma voluntaria a cualquier actividad recreativa.

JUEGO DIRIGIDO. Es cuando alguno de los integrantes del grupo indica las reglas a seguir, sin presiones externas.

RECREACION. Diversión o descanso. Cualquier ocupación puede ser considerada recreativa, siempre que alguien se dedique a ella por su voluntad, en su tiempo libre, sin tener en vista otro fin que no sea el placer de la propia actividad y que en ella encuentre satisfacción interna y oportunidad para crear.

RECREEO. Es el lugar que se utiliza para la diversión.

TIEMPO LIBRE. Es un momento de ocio, de descanso, tiempo que queda después del trabajo. Actividad en la cual el « individuo es libre de actuar.

MUSA. Educación del alma.

PALESTRA. Espacio libre; suelo blando y aplanado contra el mal tiempo.

PAIDOTRIBA. Maestro director de ejercicios elementales.

EFEBOS. Jóvenes; término medio 18 años.

BIOGENETICA. Estudio de los procesos de la herencia en la vida.

OUTOGENIA. Muestra la formación de la vida.

FILOGENIA. Ciencia con la cual conocemos el desarrollo y subdivisión de la especie.

JUEGO DE EJERCICIO. Como su nombre lo dice, es cuando el niño siente placer al realizar cualquier tipo de ejercicio.

JUEGO SIMBOLICO. Es cuando el niño adjudica especiales y particulares a objetos.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- Adriana S. Fernández. La Metodología-Juego Trabajo en el Jardín de Infantes. Desde el Enfoque del Aprendizaje Activo. Ed. P.O.C.
- Amar amar, José Juan. Garzón Patricia. Guía de Actividades Educativas para la Transición entre la Atención Integral. Tomo I.
- AZUELA, Arturo. LABASTIDA, Jaime. PADILLA, Hugo. Educación por la ciencia. Ed. Usta. 1984.
- BAUZER, Madeiros, Ethel. Juegos de Recreación. Ed. Distribuidora Ruy Díaz. Buenos Aires. p. 28-29. ed. 1975.
- Bijou y Baer, DM. Psicología del Desarrollo Infantil, México, Trillas, 1971.
- BOSCH CANEQUE y otros. Un jardín de infante mejor. Siete propuestas. Buenos Aires, 1981.
- BOTERO GIRALDO, Silvio. Diálogo y dinámicas: dinámicas. Ed. Indoamérica. 5a. ed. Bogotá, 1986.
- CALIDAD DE VIDA. "Shalom". Organo de los estudiantes y egresados de cursos en Israel, Jerusalem. Nos 1 y 2, 1982.
- CASTELLANOS, Marie C. El juego en la educación y en la terapéutica. México, 1973.

- CHATEAU Jean. Psicología de los Juegos Infantiles. Ed. Kapelusz. Buenos Aires, Argentina, 1973.
- CONDEMARIN, Mabel y otros. Madurez escolar. Ed. Andrés Bello. Santiago de Chile, 1978.
- CRESPO CANO, Virgilio. El niño: hacia un enfoque integrador. Universidad Santo Tomás. Bogotá, 1984.
- DECROLY, Ovidio. EL juego educativo, 1983.
- DICCIONARIO DE LAS CIENCIAS DE LA EDUCACION. Ed. Santillana. Madrid, 1983.
- Publicación Diagonal Santillana para profesores. Volumen II. I.Z. 1985.
- "Documentos de Apoyo Cursos de Recreación". Recopilado por Marta Sonia Monsalve Hernández. Coldeportes de Antioquia.
- El Juego como Medio Socializante. Estudio Teórico. María Teresa Posada Congoti y Beatriz Elena Restrepo de Correa, 1981.
- FERGO, Tony. Teatro breve para gente brava. Ed. Chebol, 1981.
- FRITZEN, Silvio José. Juegos dirigidos: para grupos de recreación colectiva. Ed. Indoamérica. 4a. ed., 1986.
- GARAY, Eliza. Alga Marina "Entorna a la Literatura Infantil" Rincón de Escritorio y Artistas de Cuba. La Habana, 1975. p. 14.
- GARCÍA HUIDOBRO, Luis Eduardo. Génesis de la Comunidad Educativa, 1977.
- GARVEY, Catherina. Juego Infantil. 4a. Ed. Madrid, Morata, 1985.

- GIRON, Emma . Juegos y más Juegos. Ed. Indo American Press Ser. Bogotá, 1981.
- GONZALEZ, Héctor Ariel. Cualidades motrices. México, 1978.
- HAGSTROM, Julie. Juegos con niños, 1984.
- HUIZINGA, Johan Homoludens. Madrid. Alianza Editorial, 1972.
- HURLOCK, Elizabeth B. Desarrollo del niño, 1982.
KRATCHWM, Germán. Educación y ocupación en un enfoque integrado, 1985.
- JACQUIN. Guy. La Educación por el Juego. Atenas, 1958.
- JAULIN, Robert. Juegos y Juguetes. Ensayos de Etnotecnología. México, 1981, p. 43
- J. Bande T y M. Abbadie. Cómo Enseñar a Través del Juego. Ed. Educación - Sociedad. Barcelona, España, 1983.
- Juegos y Actividades Preescolares. Sandra Zetlin Taetzsch. Ed. Ceac. Perú 164. Barcelona, España, 1978. p. 13, 14 y 15.
- Juego con sus hijos. Carlos de Yarce. Ed. Martínez Roca S.A., 1982, p. 18.
- Juguemos Utilizando Recursos del Medio. Marta Arango. Cinde. Medellín, Colombia, septiembre de 1987.
- JURGEN y LILO PALIM, León. Gimnasia y juegos infantiles. Ed. Everest. España, 1979.
- KAMIL, CK "Evaluación del Aprestamiento en la Educación Preescolar. Desarrollo socioemocional, perceptivo motor y cognoscitivo ". Troquel, Buenos Aires, 1975.
- KAMIL, Constance. La Autonomía como Finalidad de la Educación. Publicación de INUCEF, S.F.

- LEIF, Joseph. La verdadera naturaleza del juego, 1978.
- LAGRANGE, Georges. Educación Psicomotriz: Guía práctica para niños de 4 a 11 años, 1983.
- LONDOÑO, Alejandro. 112 dinámicas. Ed. Indoamérica. Bogotá, 1983.
- MAKARENKO, Anton Conferencias Sobre Educación Infantil. Ed. El Faro. Bogotá, Colombia S.A. S.F. p. 39.
- Mecanismos de Defensa del Yo. Ed. Paidós. Buenos Aires, 1965, 4a. edición, p. 50. FREUD, Ana.
- MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Dirección de Capacitación y Perfeccionamiento docente, Currículo y Medios Educativos. Fundamento Generales del Currículo. Editolaser. Bogotá, Colombia, 1984.
- MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. Juego Libre. Mercedes Delgadillo de García. Documento Multicopiado. Bogotá, 1979-1982.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Propuesta Curricular Piloto para el Grado Cero: Marcos Político, Conceptual y Pedagógico. Dirección General de Capacitación. Santafé de Bogotá, 1992
- NOVEMBRE, Janet. Experiencias del juego con preescolares, 1983.
- ORTEGA, Emilio. La actividad motriz: en el niño de 3 a 6 años, 1983.
- PIAGET, Jean. Los años postergados: La primera infancia, 1981.
- La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación.
- El nacimiento de la inteligencia del niño, 1985.

TURNER, Judy. Juegos Creativos. Actividades Educativas para Niños Preescolares y Escolares. Ed. Médica. Panamericana, 1978. San José. p. 831. Buenos Aires.

VAN HAGAN, Charles. Manual de redactor de informes. 6a. ed. Continental. México, 1974.

VILLAVARDE, Cirigliano. Dinámica de grupo y educación. Ed. Humanistas. Buenos Aires, 1970.

VOIPECELLI, Lingui. La Vida del Juego. Angel Estrada y Cía. S.A. Buenos Aires, 1966.

ZAPATA, Oscar. AQUINO, Francisco. Psicopedagogía de la motricidad. Ed. Trillas. México, 1978.

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA

- CASTRILLON, Silvia. Topetopetun. Arrullos, rimas y juegos. Bogotá. Editorial Norma, 1991.
- CASTRILLON, Silvia. Cúcurru mácara. Poesía Folklórica. Bogotá. Editorial Norma, 1991.
- ECHEVERRI, Carolina. Hna. A los niños mis mejores amigos. Envigado. Susaeta Editores, 1983.
- GOMEZ, Humberto. Juegos Recreativos de la Calle. Una Herramienta Pedagógica. Bogotá. Editorial Ministerio de Educación Nacional, 1990.
- JIMENEZ, Olga Lucia. Ronda que ronda la ronda. Juegos y Cantos Infantiles de Colombia. Bogotá. Tres Culturas Editores, 1990.
- PAEZ López, Jorge Luis. Tesis Evaluación del Programa de Proyección Pedagógica. Medellín. Universidad de Antioquia. 1986.
- PAUSEWANG, Elfriede. Juegos Didácticos. Buenos Aires. Kapelusz, 1977.
- QUINTERO, María Elena. La Banda de Las Chicharras. Envigado. Susaeta Editores, 1987.
- ROMERO, Fernando y Restrepo Ofir. Aprendamos a Jugar. Bogotá. Editores Dos Mil, 1979.
- VAHOS J., Oscar. Juguemos. Medellín. Litoarte, 1991. (texto y cassette).

Manual de Juego Motivado

para maestros preescolares.

POR Elizabeth Hurtado.
Rubiela Zuluaga.

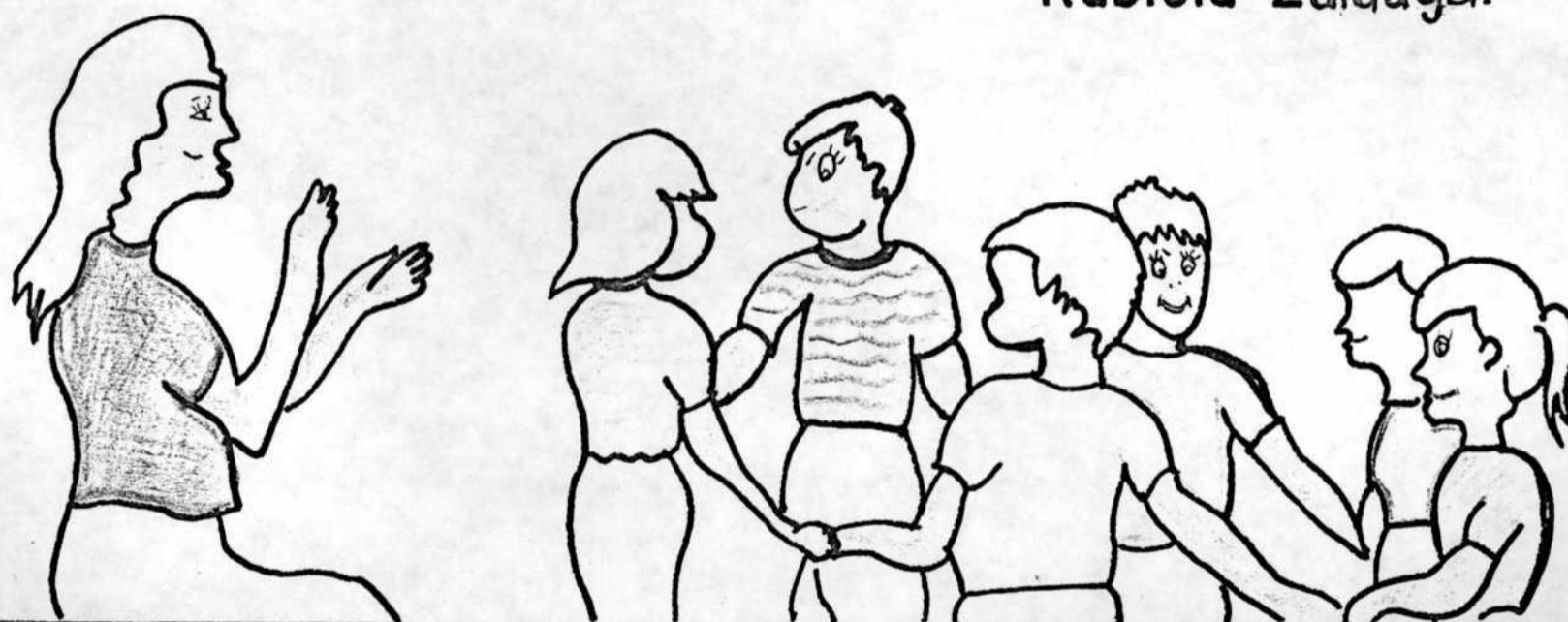


TABLA DE CONTENIDO

	Pág		Pág
PRESENTACION	iv	JUEGO 7. PASEANDO POR EL BOSQUE	9
INTRODUCCION	v	JUEGO 8. LA LLEVA	10
OBJETIVO	vi	JUEGO 9. QUE PASE EL REY	11
INSTRUCCIONES PARA EL MANEJO DEL MANUAL	vii	JUEGO 10. EL ASTRONAUTA DISTRAIDO	12
CAPITULO 1. JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA SICOMOTRICIDAD	1	JUEGO 11. PESCADOR CON RED	13
INTRODUCCION	1	CAPITULO 2. JUEGOS PARA EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO	14
MOTIVACION	2	INTRODUCCION	14
JUEGO 1. DIA Y NOCHE	3	MOTIVACION	15
JUEGO 2. CARRERA CON OBSTÁCULOS	4	JUEGO 1. ESCONDE LA CORREA	16
JUEGO 3. LA GALLINA CIEGA	5	JUEGO 2. MUÑECO DE MADERA	17
JUEGO 4. PELEA DE GALLOS	6		
JUEGO 5. EL REY DE BUCHI-BUCHA	7		

	Pág		Pág
JUEGO 3. ATRAPA LA PELOTA	18	JUEGO 3. LA MAMA WA DE COMPRAS	30
JUEGO 4. ESCONDE EL ANILLO	19	JUEGO 4. JAIME DICE	31
JUEGO 5. SIGUE LA PISTA	20	JUEGO 5. EL TELEFONO ROTO	32
JUEGO 6. LA SONRISA	21	JUEGO 6. LA MIMICA	33
JUEGO 7. EL VENDEDOR DE FRUTAS	22	JUEGO 7. FULANO SE COMIO EL PAN	34
JUEGO 8. ABEJITAS	23	JUEGO 8. CUANDO LLEGUE A CASA	35
JUEGO 9. ¿ESTE SIRVE?	24	JUEGO 9. PROHIBIDO DECIR SI Y NO.	36
JUEGO 10. MI FAMILIA ENCANTADORA	25	JUEGO 10. ¿EN QUE SE PARECE A MI?	37
CAPITULO 3. JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO	26	CONCLUSIONES	38
INTRODUCCION	26	GLOSARIO	39
MOTIVACION	27	BIBLIOGRAFIA	40
JUEGO 1. ¿QUIEN VA?	28		
JUEGO 2. JUAN VA AL COLEGIO	29		

PRESENTACION

Este manual está elaborado con la finalidad de colocar al alcance del educador toda una serie de técnicas y procesos de trabajo en el área del juego motivado; entendiéndose por juego motivado, el momento que se emplea para inducir al niño de forma voluntaria a cualquier actividad recreativa; esta estrategia es una alternativa que nos dá el currículo para hacer de cada momento de la vida del niño un acto de creación, una introducción a la experimentación e investigación placentera, es decir, una revitalización de cada uno de los actos que el niño realiza durante el día. En una palabra, el abrir la puerta a la curiosidad infantil.

También se desarrollan los conceptos teóricos y los fundamentos básicos del juego motivado, las técnicas del trabajo específico por edades y todo aquello que el docente requiere conocer para mejorar su competencia profesional como educador de las nuevas generaciones. Se describe en forma muy dinámica, lo que necesita el niño para mantener sostenida su motivación y de esta forma hacer uso adecuado del tiempo libre.

INTRODUCCION

Mediante la elaboración de este manual tratamos de hacer un estudio a través de las áreas del desarrollo del niño: perceptivo-motriz - socioafectivo y cognitivo, para ubicar la importancia que tiene el juego motivado en el desarrollo integral del niño.

Por muchas razones el juego motivado se ha convertido en el centro de actualidad pedagógica sobre todo cuando se habla de la educación infantil de la nueva reforma curricular, la cual se fundamenta en los principios de Piaget que se basa en las etapas del desarrollo como se ha sustentado en el marco teórico. Bruner, Habermas y Kohlberg presentan la Educación como un proceso de comunicación a través del cual el niño entra en interrelación con el mundo y los seres que la rodean; desarrollando de esta forma aptitudes, destrezas y habilidades que lo llevan a la formación de valores fundamentales que harán de él un individuo productivo y creativo en todos los campos del desarrollo. Si nos ponemos en contacto con los niños podemos conocer sus intereses y acercarnos al mundo mágico de sus sentimientos, de sus pensamientos y de la alegría de su crecer; formando así un individuo útil a la sociedad.

OBJETIVO

Presentar juegos clasificados según las diferentes áreas o aspectos del desarrollo del niño para uso de los profesores del nivel preescolar de la Educación.

INSTRUCCIONES PARA EL MANEJO DEL MANUAL

La comprensión y utilidad de los contenidos de este manual dependen directamente de la motivación y del manejo que el educador como orientador del aprendizaje del niño, le dé.



Las pautas que aparecen a continuación te ayudarán a lograr un mejor manejo de este manual.

- Lee el esquema general sobre el contenido del manual.
- Trata de ser dinámico y creativo al desarrollar cada capítulo.
- Lee detenidamente cada uno de los juegos; imagínatelos y si es posible ensáyalos con anterioridad, para así tener mayor seguridad de logro.

CAPITULO 1. JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA SICOMOTRICIDAD

INTRODUCCION



Es importante hacer referencia al dominio psicomotor en el desarrollo del niño, ya que la educación del movimiento tiene por objeto permitir al niño utilizar su cuerpo con el máximo de posibilidades y expresarse con todo su ser. Por esta razón se presentan algunos juegos de ayuda a la maestra jardinera para contribuir al desarrollo integral del niño.

MOTIVACION

Para inducir a los niños a estos juegos como maestra puede aprovechar todos los momentos que se da dentro del aula de clase; empleando como motivación el diálogo, pequeñas historietas, cuentos, canciones y experiencias de los niños que nos llevan a conocer sus intereses; siendo uno de ellos la imitación, la cual es una necesidad infantil.

En la edad preescolar el niño es un gran imitador y se motivará fácilmente a participar de juegos onomatopéyicos que favorecen el desarrollo corporal, así se podrían imitar voces y desplazamientos de animales, movilización y ruido de máquinas, mediante lo cual el niño tomará diversas posiciones y movimientos que le exigen dominio y conciencia corporal.

JUEGO No.1
DIA Y NOCHE

OBJETIVO: Ejecutar movimientos de precisión y destreza, mediante el juego activo para fortalecer los músculos.

RECURSO: Pelotas Pequeñas.



ACTIVIDAD

El grupo se divide formando dos filas: A - día, B- noche. Ambos equipos se pararán sobre dos líneas paralelas dándose la espalda y los integrantes del equipo A- día, sostiene cada uno una pelota; cuando la maestra dé la orden diciendo "día", los integrantes del equipo inmediatamente voltean para lanzar la pelota y tocar con ella al compañero adversario que corre esquivando la pelota; el participante que es tocado con la pelota pasa a integrar el equipo B- noche; y así sucesivamente.

El equipo ganador será el que quede con mayor número de jugadores.

EVALUACION: Al desplazarse el niño, se le proporciona la oportunidad de ir fortaleciendo sus músculos.

CARRERA CON OBSTACULOS.

OBJETIVO: Realizar saltos con obstáculos a través de juegos físicos para ejercitar la coordinación motora.

RECURSO: Humano - Llantas o aros.



ACTIVIDAD

Previamente se colocan las llantas a una distancia prudente; se pide a los niños que formen dos filas: A y B con igual número de jugadores, se colocarán en la línea de partida, a una señal los primeros jugadores de cada equipo deberán salir corriendo y saltar los obstáculos sin tocarlos. El jugador que choque con el obstáculo deberá regresar al punto de partida y empezar de nuevo. Cuando el jugador pase a ocupar el último puesto de la fila, los siguientes deberán salir inmediatamente y así sucesivamente.

Ganará el equipo que termine primero.

EVALUACION: A medida que se realiza este juego, el niño va logrando una mejor coordinación en sus movimientos.

LA GALLINA CIEGA.

OBJETIVO: Ubicar la fuente del sonido, sin apoyo visual, para afianzar el sentido de orientación.

RECURSO: Pañuelos o sacudidores.

ACTIVIDAD



Los niños formarán un círculo, se elige a uno de ellos y se le vendan los ojos, éste se parará en la mitad del círculo y los demás niños preguntarán: "Adivina adivinador qué buscas?". El participante responde: "Una gallinita quiero yo tener"; los niños responden: "Si una gallinita quieres tu tener, tres vueltas debes dar". Luego de dar las vueltas uno de los niños (elegido con anterioridad) empieza a imitar a la gallina: "ca-ca-ra-cá" y el jugador debe dirigirse al sitio de donde proviene el sonido y tocar al niño que él crea imita la gallina. Los otros niños animarán el juego palmoteando en el momento de actuar. Si el niño acierta tiene derecho de elegir al compañero que lo reemplazará; y así sucesivamente.

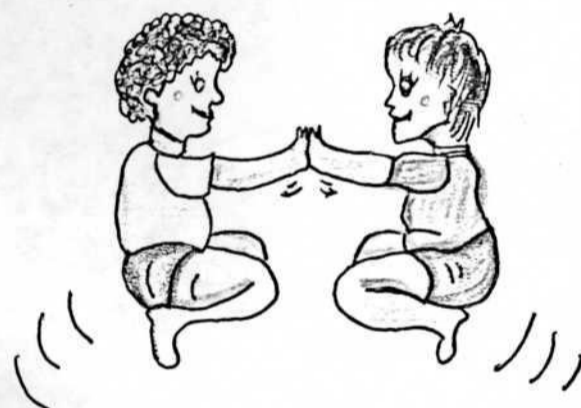
EVALUACION: Al realizar este tipo de juegos, al niño se le facilitará el desarrollo de la orientación espacial.

JUEGO No. 4
PELEA DE GALLOS

OBJETIVO: Conservar una posición por un tiempo determinado, fortaleciendo así su resistencia física

RECURSO: Humano.

ACTIVIDAD



Los niños formarán un círculo, se eligen dos contendores de igual peso y contextura física, se colocan en la mitad del círculo en posición de cuclillas uno en frente del otro. A una señal empieza a empujarse con las palmas de las manos, procurando derribar a su contendor; pueden tomar impulso y guardar el equilibrio saltando en la punta de los pies, quien toque el piso con las manos o caderas es el perdedor. El juego continúa eligiendo nuevas parejas.

EVALUACION: Si el niño permanece determinado tiempo en cuclillas se logrará el objetivo propuesto.

JUEGO No. 5
EL REY DE BUCHI - BUCHA

OBJETIVO: Ejecutar diferentes desplazamientos a través de órdenes sencillas para ejercitar la motricidad gruesa.

RECURSO: Humano - Canción

ACTIVIDAD

Los participantes se colocan en el círculo, la profesora enseña la canción:

Yo amo a mi amigo, mi amigo vecino
Yo amo a mi amigo, mi amigo Germán

Luego explica que cuando se termine la canción, el participante que hace las veces de Rey dice: "Alto ahí" y los demás responden: que todos los niños salten; a la orden del Rey ¡Ya!, los participantes regresan con diferentes acciones como: correr, brincar, caminar, sentarse, etc.



EVALUACION: Mediante este tipo de juegos al niño se le brindará la oportunidad de ejecutar movimientos amplios con precisión.

JUEGO No. 6

PAÑUELITO

OBJETIVO: Actuar con rapidez y habilidad en el manejo de los materiales dados, desarrollando así agilidad y precisión en sus movimientos.

RECURSO; Pañuelo o sacudidor - dos escobitas

ACTIVIDAD

Los niños formarán dos filas mirándose frente a frente, aproximadamente a seis metros de distancia. Cada equipo se enumera de que al compañero del frente.

En la mitad de los equipos se coloca un pañuelo o sacudidor y a cada lado una escobita, cuando el director del juego mencione uno de los números, deben salir los participantes que les corresponde ese número, coger la escoba y barrer el pañuelo hacia su equipo. Los puntos se anotarán y el ganador será quien tenga mayor número de puntos.



EVALUACION: En el momento en que los niños se desplazan a tratar de coger el pañuelo, podrán ejercitar su agilidad y destreza.

JUEGO No. 7.
PASEANDO POR EL BOSQUE

OBJETIVO: Imitar movimientos corporales mediante un paseo imaginario facilitando la adopción de diferentes posiciones.

RECURSO: Humano _ Cuento

ACTIVIDAD

Se reúne a todos los niños en el patio, la maestra narra: "Hoy vamos de paseo por el bosque, el bosque por donde fue de paseo Caperucita Roja. Estamos en la casa con la mamá, ella nos entrega un canastico, para llevarlo a la abuelita; vamos caminando... despacio... más rápido... ahora saltando... haciendo caballitos; luego trepamos a un árbol, miramos en todas direcciones... no vemos nada, bajamos, recogemos flores, las miramos... no hagan ruido... se oyen pasos... corramos... ¡que susto!... será el lobo?. Silencio... escondámonos acurrucados detrás de ese árbol grande... no se oye nada... sigamos corriendo... ¡paremos!... descansemos... respiremos profundo tomando el aire por la nariz y expulsándolo por la boca... sigamos caminando ya se ve la casa de la abuelita...acercuémonos... demos tres golpes con los nudillos, así... entremos en puntas de pie...". A medida que la maestra habla los niños van ejecutando con toda naturalidad los movimientos.



EVALUACION: A través de la participación, los niños tendrán oportunidad de adecuar el cuerpo a diferentes posiciones.

OBJETIVO: Correr libremente ajercitando velocidad

RECURSO: Humano - Canción

ACTIVIDAD

Los niños formarán un círculo y la maestra contará así:

Una vieja mató a un gato
con la punta de un zapato
pobre "vieja", pobre gato
y contó hasta 24.

El niño que quede de 24 le corresponde perseguir a los otros niños hasta que logre coger a uno de ellos. El niño que se deje coger debe perseguir a los otros y así sucesivamente.



EVALUACION: Al realizar el juego, el niño podrá desarrollar mayor velocidad.

OBJETIVO: Demostrar mayor capacidad de resistencia halando en grupo para el desarrollo de la fuerza.

ACTIVIDAD

Se eligen dos niños que se toman por las manos mirándose frente a frente, y a cada uno se le asigna el nombre de una fruta o animal. Los demás niños hacen una fila y cuando los dos jugadores empiecen a cantar:

Que pase el rey
que ha de pasar
el hijo del conde
se queda atrás.

Los niños pasarán por debajo de las manos de los niños que cantan y el que quede dentro de las manos al terminar la canción, se le preguntará para donde se quiere ir: por ejemplo para la pera o para la manzana, el niño elige lo que más le guste y pasará detrás del niño que se corresponde esa fruta y así sucesivamente hasta que todos los niños hayan elegido. Luego cada equipo hará fuerza tirando de la cintura del compañero hasta que uno de los dos grupos se desprenda.



EVALUACION: Cuando los niños hacen fuerza para derribar al otro equipo están ejercitando su fuerza corporal.

JUEGO No. 10

EL ASTRONAUTA DISTRAIDO

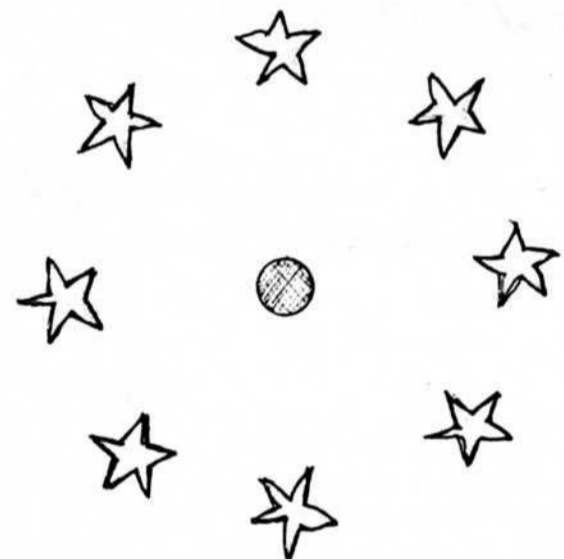
OBJETIVO: Desplazarse hacia un lugar determinado en el menor tiempo posible desarrollando su rapidez

RECURSO: Humano, patio de recreo, tizas.

ACTIVIDAD

Se dibuja en el lugar tantas estrellas como alumnos integran la clase, menos uno.

Cada vez que la maestra ordena "a las estrellas" los niños procuran ocupar un círculo. El que no lo consigue dirigirá el juego.

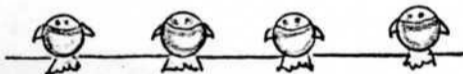
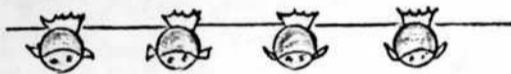


EVALUACION: Mediante la participación en este juego, el niño deberá mostrar mayor rapidez en la carrera.

JUEGO No. 11
PESCADOR CON RED

OBJETIVO: Evitar ser atrapado al tratar de vencer un obstáculo favoreciendo así la agilidad y destreza física.

RECURSO: Humano, patio de recreo, tizas.



ACTIVIDAD

Se traza una línea a cada extremo del patio o campo, en el centro del patio se para un niño que hace las veces de "pescador" mientras los demás niños permanecen en uno de los extremos. A indicación de la maestra "los peces" deben desplazarse al otro extremo, evitando ser retenidos por el "pescador". Quien sea retenido pasa a formar la "red" para pescar más peces.

EVALUACION: para ganar en el juego el niño deberá esquivar con rapidez el ser atrapado.

CAPITULO 2. JUEGOS PARA EL DESARROLLO SOCIAFECTIVO

INTRODUCCION

Los primeros años de vida del niño (3 a 6) se caracterizan por una rápida evolución; el niño asimila las pautas para la futura relación con el mundo que lo rodea, ya que al nacer, carece de aptitud para esta relación.

En el dominio socioafectivo el niño desarrolla su yo individual y se socializa luego para convertirse en una persona integrada a la comunidad a la cual pertenece, el niño necesita a sus compañeros, por eso el jardín de infantes le ofrece la posibilidad de actuar en una sociedad de iguales, donde aprende las reglas sociales que irá modificando a través de su propia experiencia.



MOTIVACION

Para la motivación de estos juegos, usted puede utilizar las experiencias personales de cada uno de los niños, teniendo como base el diálogo en forma espontánea; y como estrategia emplear preguntas; además puede narrar pequeños cuentos e historietas, dándole al niño oportunidad de interpretación de roles a través de la dramatización.

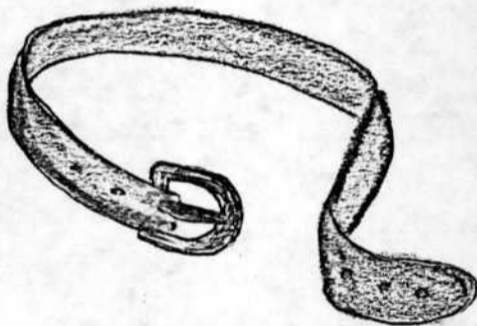
JUEGO No. 1

ESCONDE LA CORREA

OBJETIVO: Participar en la localización de un objeto mediante la ayuda mutua, facilitando el proceso de socialización.

RECURSO: Humano, una correa.

ACTIVIDAD



Dentro del salón se elige a un niño para que esconda la correa fuera del aula de clase, cuando éste grite "listo" los niños saldrán a buscarla, el director del grupo motiva a los niños diciendo, "frio, tibio, caliente", de acuerdo a si están cerca o lejos de la correa. Gana quien la encuentre. Este la vuelve a esconder para continuar el juego.

EVALUACION: Los niños al animar a sus compañeros en el desarrollo del juego, estarán incrementando su socialización.

OBJETIVO: Completar un muñeco mediante la ubicación de diferentes partes del cuerpo, favoreciendo la cooperación.

ACTIVIDAD



Se pide a los niños que formen un círculo y se les informe que se va a construir un muñeco de madera; cuyas partes se buscan entre los compañeros. Se elige a un jugador que represente al muñeco, a cada uno de los jugadores se le asigna en secreto una parte del cuerpo.

Luego la profesora dice "pobre muñeco no tiene nariz", al niño que le corresponde da la nariz sale y le coloca la nariz al muñeco y así sucesivamente hasta completar el muñeco. El jugador que se equivoca que se le pone la pena.

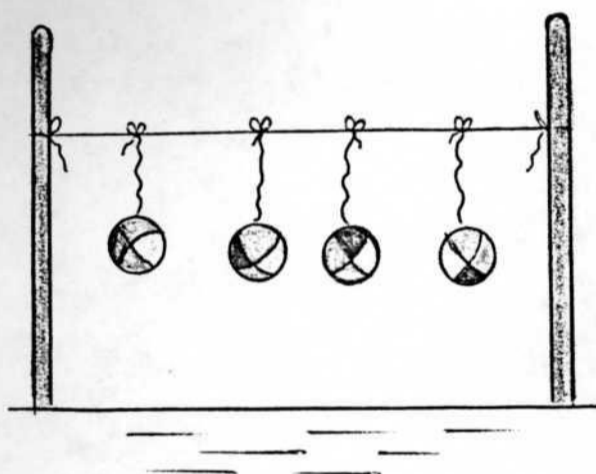
EVALUACION: En la participación del juego el niño deberá demostrar actitud solidaria.

JUEGO No. 3

ATRAPA LA PELOTA

OBJETIVO: participar con disponibilidad en el juego propiciando la capacidad de actuar en público.

RECURSO: Humano, pelotas de trapo, hilo o pita.



ACTIVIDAD

Se coloca el hilo de tal forma que quede en una altura prudente para colgar la pelota; tantas pelotas como número de equipos halla. Un jugador de cada equipo trata de alcanzar la pelota con la boca, cuando se dé señal regresa a su equipo y es reemplazado por otro compañero y así sucesivamente hasta pasar todos los jugadores. El equipo ganador será el que primero termine.

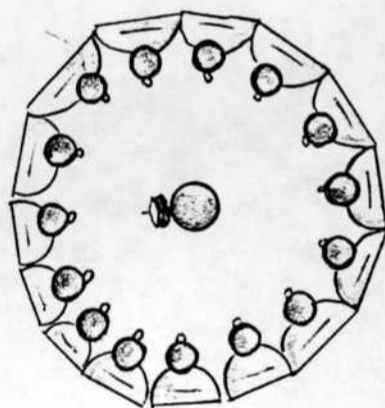
EVALUACION: En el juego el niño demostrará seguridad al actuar

JUEGO No. 14

ESCONDE EL ANILLO

OBJETIVO: Participar en el juego mediante la interacción activa favoreciendo la relación serena entre compañeros.

RECURSO: Humano, un anillo



ACTIVIDAD

Los jugadores forman un círculo muy cerrado (cuerpo a cuerpo) uno al lado del otro con las manos atrás. Se elige a un niño y se coloca en el centro del círculo, el anillo circula de mano en mano por la espalda de los jugadores, éstos deben estar firmes y sin hacer movimientos; el niño que está en el centro del círculo debe adivinar quién tiene el anillo. Se dan dos oportunidades para hacerlo, si no acierta se le pone una pena; luego se elige a otro niño y así sucesivamente.

EVALUACION: mediante el juego, el niño deberá demostrar capacidad de integración.

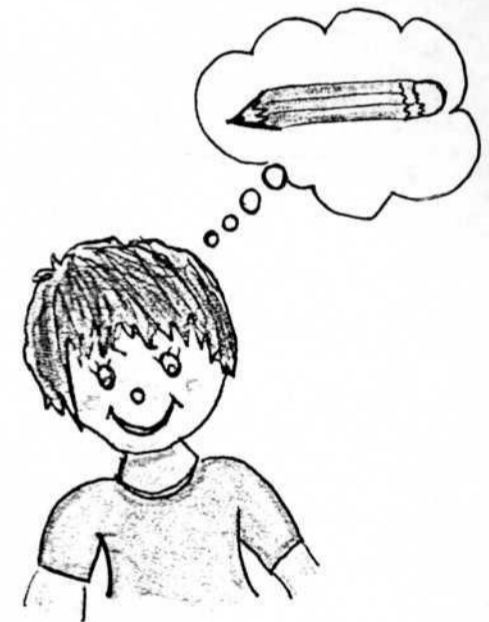
JUEGO No. 5
SIGUE LA PISTA

OBJETIVO: Colaborar a un compañero, dando pistas para el juego, estimulando la ayuda mutua.

RECURSO: Humano, objetos del aula.

ACTIVIDAD

Se reúne a todos los niños, luego uno de los jugadores sale del grupo. Con los demás niños se nombra un objeto hablando de sus características, se llama al niño ausente y al decirle las características debe adivinar el nombre del objeto. Ejemplo: la maestra dice: "¡es blanco!, otro continúa: sirve para jugar; otro dice, ¡es grande!; y así sucesivamente hasta que el niño adivine el objeto.

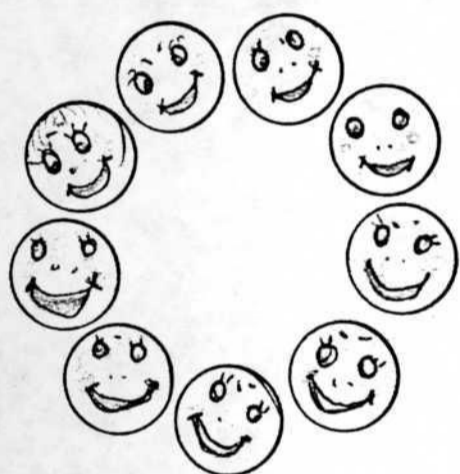


EVALUACION: El niño deberá demostrar deseo de colaboración hacia los demás.

JUEGO No. 6
LA SONRISA

OBJETIVO: Imitar expresiones de sonrisa mediante la participación en el juego; estimulando la actitud amistosa.

RECURSO: Humano



ACTIVIDAD

Los jugadores se sientan en círculo, uno de ellos posee la sonrisa, los niños deben estar muy atentos esperando que el niño que tiene la sonrisa se la envíe; para esto el jugador cierra la mano y al tocar su boca sonríe y la envía a cualquier participante quien debe sonreír en el momento de recibirla y hacer lo mismo para continuar el juego.

EVALUACION: El niño demostrará amabilidad, mejorando sus relaciones personales.

JUEGO No. 7.
EL VENDEDOR DE FRUTAS.

OBJETIVO: Representar diferentes roles a través de la representación para el mejoramiento de las relaciones interpersonales.

RECURSO; Humano.

Se elige un niño que hace de "vendedor" y otro de "comprador" y el resto de los niños son las "frutas". Previamente se marca un círculo donde se ubica la "fruta" y a dos metros de distancia se ubica el "comprador".

El "vendedor" tiene solamente una clase de frutas (cuyo nombre puede ser cada vez elegido por la maestra). El comprador pide una fruta y si no acierta le contestan que "no" a todo lo que pida y cuando dé con la fruta se le dice "si" y las frutas lo persiguen hasta la línea final. Si lo alcanzan ese actúa como "frutero" y se designa nuevo "comprador". Para este juego cada persona decide el tiempo que se va a emplear.



EVALUACION: Al participar en el juego el niño realiza actitudes imitativas para su interacción social.

OBJETIVO: Aceptar el éxito del otro a través de la participación en el juego para el desarrollo de la personalidad.

RECURSO: Humano



ACTIVIDAD

Los niños se reúnen en grupitos de a tres cogidos de la mano formando una ronda, ésta es la flor. Se marcan sitios para dos niños más que serán las abejas. A cada flor corresponden dos abejas; a una señal las abejas corren hacia las respectivas flores, quien llega primero entra en la flor y elige a un compañero que pasará a ser abejita. La flor se rehace con el niño que llega primero. Mientras las dos abejas van al lugar señalado lejos de la flor a esperar la nueva señal de partida.

EVALUACION: En este juego el niño tendrá la oportunidad de asumir una actitud serena en situaciones de fracaso.

JUEGO No. 9.

¿ESTE SIRVE?

OBJETIVO: Cooperar con los compañeros en la realización de diferentes tareas; para afianzar un comportamiento social adecuado.

RECURSO: Cartulina - láminas - revistas - colbón.



ACTIVIDAD

La profesora previamente recorta láminas grandes en varias partes. Luego divide el grupo en equipos y a cada equipo le da una parte de la lámina que deben completar; el equipo pega la parte que le corresponde en una cartulina y luego va a los otros equipos a buscar las partes que faltan, o sea, que cada equipo le toca intercambiar. El equipo ganador será el que primero organice la figura y la pegue en la cartulina.

EVALUACION: Con su actitud de cooperación el niño demostrará capacidad de ayuda y participación en grupo.

JUEGO No. 10

LA FAMILIA ENCANTADA.

OBJETIVO: Representar roles familiares, mediante la imitación para la formación de hábitos conductuales.

RECURSO: Humano.



ACTIVIDAD

El grupo se divide en equipos, máximo cinco niños por equipo; la profesora le da a cada equipo un nombre de cada uno de los integrantes de la familia y un gesto; por ejemplo: papa - martilla; la mamá - lava, etc.; luego la profesora empieza a narrar una historia y a medida que va nombrando estos personajes los niños hacen el gesto. El equipo que esté más atento y mejor realice la acción será el ganador.

EVALUACION: Mediante la imitación el niño demostrará un comportamiento social acorde a las exigencias del medio.

CAPITULO 3. JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO

INTRODUCCION



"Aprender a Aprender" es la propuesta del dominio cognoscitivo, ya que cada aprendizaje prepara el terreno para los posteriores, cada vez más ricos y complejos.

La inteligencia participa de toda la actividad que el niño realiza, se desarrolla desde que nace por medio de la acción, incorporando de esta manera el mundo físico, social y el lógico - matemático.

El desarrollo cognitivo supone también conocer un espacio y un tiempo; espacio que cumple un proceso de transformación; el tiempo por su lado responde a la necesidad de organizar sucesos con los que el niño está relacionado.

MOTIVACION

Para logra una mejor adquisición de los contenidos que se trabajan en esta edad es importante que usted motive a los niños, teniendo en cuenta las vivencias personales utilizando cuentos imaginarios donde los niños den solución a pequeños problemas de la vida social, imitando objetos, personas, animales; partir de adivinanzas y crando en los niños situaciones de solución de arbustos.

JUEGO No. 1

¿QUIEN VA?

OBJETIVO: Verbalizar palabras, empleando la habilidad mental aumentando su vocabulario

RECURSO: Humano, espacio físico.

ACTIVIDAD

Este juego se puede realizar dentro o fuera del salón. La profesora explica el juego y dice: "Vamos a ir a un paseo pero necesito que cada niño piense lo que va a llegar; debemos estar muy atentos porque el que quiera ir debe llevar algún objeto que empiece or la letra "A". Luego la profesora empieza diciendo: "A ver, a ver, quién va?. Por ejemplo, yo llevo un avión", y sigue preguntando. Si el niño responde por ejemplo: Ave, ala, árbol, avena, etc., la profesora dirá a esos niños: "si va"; el niño que no diga el objeto que empiece por "A" no podrá ir así sucesivamente con diferentes letras. El ganador será quien siempre acierte.



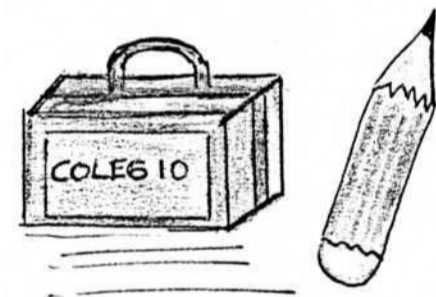
EVALUACION: Observar la habilidad para inventar palabras.

OBJETIVO: Expresar nombres de objetos, empleando la memoria auditiva incrementando su vocabulario.

RECURSO: Objetos familiares al niño como: lonchera, sacudidor, crayolas, etc.

ACTIVIDAD

Los jugadores se hallan sentados en círculo; la profesora pide a los niños que piensen en los implementos que llevan al preescolar; luego les explica que cuando el niño elegido empieza el juego, el compañero que sigue debe continuar diciendo toda la frase completa y así sucesivamente hasta terminar. Por ejemplo: el primer niño dice: Juan va al colegio y lleva la lonchera; el otro niño que sigue dice: Juan va al colegio y lleva la lonchera y el sacudidor... hasta que todos los niños digan algún implemento formando un trabalengua y el ganador será el niño que diga el trabalengua sin equivocarse.



EVALUACION: Al mencionar nuevos objetos podrá aumentar su vocabulario.

JUEGO No. 3.

MAMA VA DE COMPRAS.

OBJETIVO: Representar diferentes acciones a través de la imitación incrementando su creatividad.

RECURSO: Humano

ACTIVIDAD

Los jugadores se colocan en círculo, en el centro quien dirige el juego dice: "Mamá ha ido de compras y ha comprado un molinillo de café. Todos repiten la frase y hacen el gesto de moler café. Un burro que mueve la cabeza (todos mueven la cabeza). Un sombrero (todos se colocan el sombrero) y repiten la frase, etc. A cada nueva compra los jugadores tienen que repetir todas las frases y hacer correctamente los gestos.



EVALUACION: Mediante la observación directa se apreciará el potencial creativo del niño.

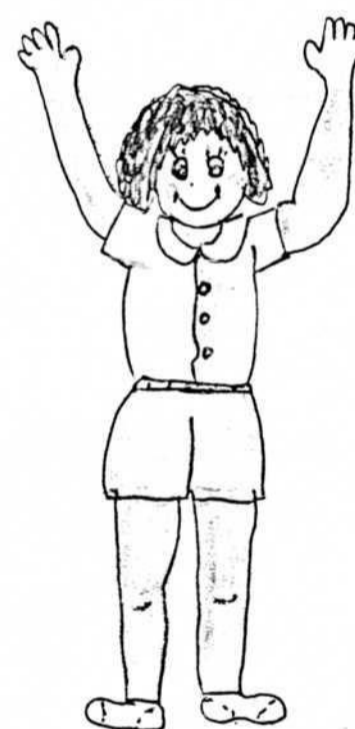
OBJETIVO: Realizar diferentes acciones mediante órdenes dadas favoreciendo el desarrollo cognitivo

RECURSO: Humano.

ACTIVIDAD

Los jugadores se sientan formando una línea, al frente está el director del juego que hace las veces de Jaime; éste ordena diciendo así: "Jaime dice: Manos arriba". Todos los jugadores obedecen. Jaime dice: "Manos a la cabeza", los niños llevan las manos a la cabeza; luego se ordena bajarlas, los niños permanecen en la posición anterior. Efectivamente cuando una orden no ha sido precedida de "Jaime dice" no debe ejecutarse; si un jugador no cumple la orden cuando hay que obedecer, o si por el contrario cambia de posición cuando no tiene que moverse, se ha equivocado, se sale hasta el final de la partida.

El que queda de último gana y se convierte en "Jaime".



EVALUACION: Mediante la observación se apreciará la capacidad del niño para realizar acciones.

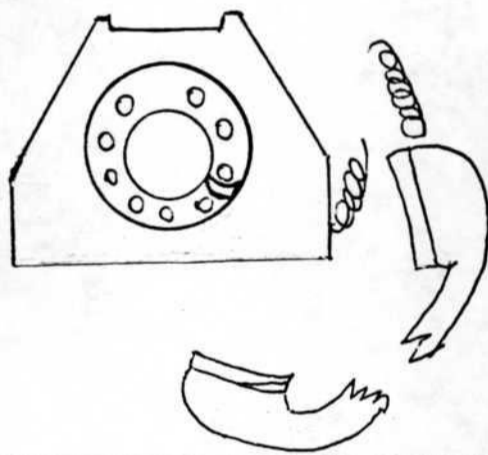
JUEGO No. 5

EL TELEFONO ROTO.

OBJETIVO: Repetir un mensaje recibido en susurro para fomentar el desarrollo de la memoria auditiva.

RECURSO: Humano.

ACTIVIDAD



Los niños sentados sobre una línea, estarán atentos a escuchar el mensaje que les dará el compañero; la profesora empezará diciéndole al oído al primer niño de la fila la siguiente frase: "los niños vamos al preescolar para aprender muchas cosas lindas". Este niño dirá la misma frase a su compañero y así sucesivamente hasta que llegue el mensaje al último, quien en voz alta dirá la frase. Si el niño dice la frase equivocada se devuelve preguntando a cada uno de los amiguitos qué frase dijo. Cuando se encuentra la falla se pone una pena al jugador que se equivocó.

EVALUACION: Al finalizar el juego el niño debe repetir correctamente la frase.

JUEGO No. 6.

LA MIMICA.

OBJETIVO: Representar acciones mediante la gesticulación incrementando el potencial creativo.

RECURSO: Humano



ACTIVIDAD

Los jugadores se dividen en dos bandos A y B . Cada uno elige a un representante, la profesora lo llama y le dice al oído qué va a dramatizar. Este se va donde sus compañeros y les cuenta lo que la profesora le dijo y entre todos organizan la mímica. Luego el representante va al equipo adversario y hace la mímica para que éstos adivinen la frase y si es correcta se anota un punto. Luego se repite lo mismo con el otro equipo. El ganador será el que más puntos tenga.

EVALUACION: Mediante la participación el niño podrá demostrar su capacidad para gesticular.

JUEGO No. 7.

FULANO SE COMIO EL PAN .

OBJETIVO: Nombrar a sus compañeros en forma libre, facilitando la memorización de éstos.

RECURSO : Humano



ACTIVIDAD

Los jugadores se ubican formando un círculo en el suelo, el director dice: "Juan se comió el pan en las calles de San Juan", el aludido contesta "Quién, yo?". Todos los integrantes contestan en coro: "¿entonces quién?". El contesta con el nombre de otro jugador y así sucesivamente. No se debe repetir el nombre del mismo participante. El niño que lo repita sale del juego.

EVALUACION: A través de la participación el niño memorizará el nombre de sus compañeros.

JUEGO No. 8.
CUANDO LLEGUE A CASA.

OBJETIVO: Expresar acciones de la vida diaria a través del gesto mejorando su capacidad de representación.

RECURSO: Humano.



ACTIVIDAD

Los niños se sientan en círculo y uno permanece de pie. El jugador elegido se vuelve hacia el grupo y dice: "Cuando llegue a casa voy a..." entonces hace la mímica de: lavarse las manos, comer, cepillarse los dientes. Señala enseguida a un compañero que debe decir cuáles fueron las acciones dramatizadas. Si acierta éste será el nuevo director del juego, de lo contrario sale del juego.

EVALUACION: A través de la observación se apreciará la capacidad representativa del niño.

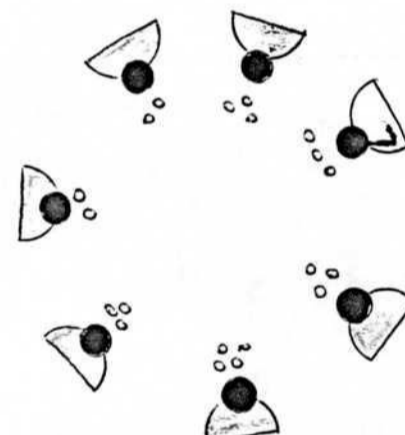
PROHIBIDO DECIR SI Y NO.

OBJETIVO: Responder interrogantes en forma verbal, ejercitando la rapidez mental.

RECURSO: Humano, granos de maíz o frijoles.

ACTIVIDAD

Los jugadores forman un círculo sentados en el suelo y se le entrega a cada niño la misma cantidad de frijoles. Los jugadores se hacen preguntas entre ellos mismos y debe ser respondida correctamente pero sin emplear las palabras **SI** y **NO**. Cada vez que una persona pronuncie una de estas palabras, paga un grano a su interlocutor. Vence el que al final tenga mayor cantidad de granos.



EVALUACION: El niño mediante la participación deberá demostrar agilidad para responder con la palabra o frase adecuada.

JUEGO No. 10.

¿EN QUE SE PARECE A MI?.

OBJETIVO: Decifrar las pistas mediante descripciones verbales de un objeto desarrollando su razonamiento lógico.

RECURSO : Humano.

ACTIVIDAD

Los jugadores se sientan en círculo. Y mientras un niño se aleja, los otros escogen una persona, animal u objeto que será el motivo del juego. El jugador que se alejó vuelve al círculo y pasa por donde los otros preguntando: "¿En qué se parece a mí?. Cada uno dice una semejanza entre la persona, animal u objeto y el jugador. Este tiene tres oportunidades para tratar de descubrirlo. Si acierta, escoge a otro para que lo reemplace; si no se aparta nuevamente y hace otro intento.



EVALUACIÓN: Se apreciará la capacidad de lógica del niño a través de su participación y acierto en el juego.

CONCLUSIONES

El juego es de gran importancia porque:

- Sociabiliza por su valor social.
- Reafirma la personalidad por su valor ético.
- Hace reflexionar, analizar por su valor intelectual.
- Crea hábitos de disciplina por su valor moral.
- Despierta la creatividad por su valor lúdico.
- Desarrolla la mente por su valor pedagógico.
- Equilibra psicológicamente por su valor terapéutico.

Desarrollando unos buenos programas recreativos, se estará contribuyendo a fomentar en los niños un interés por el aspecto académico motivado por el placer que le brinda el juego y la recreación.

GLOSARIO

JUEGO: Cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce. El juego es una consecuencia del impulso de imitación, expresión de un deseo de dominio o competencia; el juego es una actividad enteramente desinteresada. Juego también es descarga de energías y necesidad vital de los seres.

JUEGO MOTIVADO: Momento que se emplea para inducir de forma voluntaria a cualquier actividad recreativa.

ONOMATOPEYICOS: Expresiones que imitan el sonido del objeto que significa.

DESARROLLO COGNITIVO: Adquisición y perfeccionamiento de las estructuras intelectuales.

DESARROLLO SICOMOTOR: Es la educación del movimiento que tiene por objeto permitir al niño utilizar su cuerpo con el máximo de posibilidades.

DESARROLLO SOCIOAFECTIVO: Fortalecimiento del yo y adquisición de hábitos en su interrelación con el medio.

BIBLIOGRAFIA

BOULANGER, J. Juegos fáciles para pequeños. Vol. 1. Valencia: Vilamala, 1975.

CASTELLANOS C., Castellanos. El juego. México: Fournier., s.f.

CEBALLA LOPEZ, Fermín. Juegos con pelota. Vol. 8. Barcelona: Vilamala, 1975.

Juegos con balón. Vol. 9. Barcelona: Vilamala, 1975.

CRATTY BRYANT, J. Juegos escolares que desarrollan la conducta. México: Pax, 1979.

GIUDICE DE BOVONE, Elida A. et al. Enciclopedia práctica del preescolar. El jardín Maternal.

s.I.: s.n., 1985.

HOLGSTROM, Julie et al. Juegos con niños. Barcelona: CEAC, 1979.

REYNAUD, Tavick et al. Juegos interiores. Vol 4. Barcelona: Vilamala, 1975.

Juegos para campo y bosque. Vol 5. Barcelona: Vilamala, s.f.