



FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TRABAJO DE TÍTULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

TECNICATURA EN RECREACIÓN INFANTIL

TEMA:

GUÍA DE JUEGOS INFANTILES PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS APLICADO A

LOS CENTROS INFANTILES DE LA PARROQUIA DE CONOCOTO

AUTOR:

ESTEFANÍA FERNANDA SALCEDO LÓPEZ

DIRECTOR:

MSc. FERNANDO ROSERO DUQUE

QUITO – ECUADOR

ABRIL 2012

DEDICATORIA

A Dios por brindarme la oportunidad y la dicha de la vida, al brindarme los medios necesarios para realizar mis propósitos de estudiar, y siendo un apoyo incondicional para lograrlo ya que sin él no hubiera podido.

A mi familia madre, hermanos y abuelita que me acompañaron a lo largo del camino, brindándome la fuerza necesaria para continuar y momentos de ánimo así mismo ayudándome en lo que fuera posible, dándome consejos y orientación, estoy muy agradecida especialmente a mi mamá, porque sin ella no hubiese sido posible alcanzar mi meta, para ti todo mi amor y las gracias por darme la vida.

A los docentes que me han acompañado durante el largo camino, brindándome siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y afianzando mi formación.

Igualmente a mi maestro asesor el Msc. Fernando Rosero quien me ha orientado en todo momento en la realización de este proyecto que enmarca el último escalón hacia un futuro en donde sea partícipe en el mejoramiento como persona y profesional.

DECLARATORIA DE RESPONSABILIDAD

Del contenido del presente trabajo se responsabiliza el autor.

Estefanía Fernanda Salcedo López

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA.....	2
1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.2. Formulación del problema.....	2
1.3. Objetivos.....	3
1.3.1. General.....	3
1.3.2. Específicos.....	3
1.4. Justificación.....	3
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO.....	4
2.1. ¿Qué son los juegos infantiles?.....	4 - 10
2.2. Historia de los juegos infantiles.....	10 - 12
2.3. El juego popular infantil en el siglo XIX.....	12 - 13
2.4. El juego en las edades media y moderna.....	14 - 18
2.5. Evolución de los juegos infantiles.....	18 - 19
2.5.1. El juego de ejercicio o juego sensorio motor.....	19
2.5.2. El juego simbólico o de ficción.....	20
2.5.3. El juego de reglas.....	22
2.6. Características de los juegos.....	21 - 23
2.7. Importancia de los juegos en el aprendizaje escolar.....	23 - 28
2.8. Las reglas.....	29 - 31
2.8.1. Importancia de las reglas.....	31 - 32
CAPÍTULO III	
MARCO DE REFERENCIA.....	33
CAPÍTULO IV	
CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS INFANTILES.....	34
4.1. Juegos Dramatizados.....	35
4.2. Juegos de Construcción.....	35
4.3. Juegos de Roles.....	35
4.4. Juegos con Agua y Arena.....	35
4.5. Juegos con Objetos.....	36
4.6. Juegos de mesa Impresos.....	36
4.7. Juegos Verbales.....	36
4.8. Juegos Musicales.....	36
4.9. Juegos de Movimiento.....	36
4.10. Juegos Tradicionales.....	37
4.11. Juegos Didácticos.....	37
4.12. Juegos de Imitación.....	37
4.13. Juegos Sensoriales.....	37

CAPÍTULO V	
INVESTIGACIÓN.....	38
5.1. Metodología de la investigación.....	38
5.2. Tipos de investigación.....	38
5.2.1. Investigación cuantitativa.....	38
5.2.2. Investigación bibliográfica.....	38
5.2.3. Estudio descriptivo no exploratorio.....	39
5.3. Población y muestra.....	39
5.4. Técnica de recolección de datos.....	39 - 40
5.5. Resultados de la encuesta.....	41 - 43
5.6. Análisis de resultados.....	44 - 45
5.7. Conclusión de la encuesta.....	45
CAPÍTULO VI	
6.1. La propuesta.....	46
6.2. ¿Cómo manejar y aplicar los juegos infantiles?.....	46 - 48
6.3. ¿Cómo debe el maestro aplicar los juegos infantiles?.....	48 - 53
6.4. ¿Cómo aplicar los juegos infantiles?.....	53 - 55
6.5. Estrategias didácticas.....	56
6.6. Métodos para aplicar los juegos infantiles.....	56 - 59
6.7. Técnicas para aplicar los juegos.....	59 - 61
6.8. La Motivación.....	62 - 65
6.9. Recomendaciones para el maestro o maestra.....	65 - 68
6.10. Recomendaciones para los niños.....	68 - 69
6.11 Ejemplos de acuerdo a su clasificación aplicados a los 4 y 5 años.....	70
6.11.1 Juegos Dramatizados.....	70 - 71
6.11.2 Juegos de Construcción.....	71 - 73
6.11.3 Juegos de Roles.....	73
6.11.4 Juegos con Agua y Arena.....	74 - 76
6.11.5 Juegos con Objetos.....	77 - 78
6.11.6. Juegos de mesa Impresos.....	78 - 79
6.11.7. Juegos Verbales y Musicales.....	79 - 82
6.11.8. Ejercicios Rítmicos.....	83
6.11.9 Juegos de Movimiento.....	83 - 86
6.11.10. Juegos Tradicionales.....	87 - 90
6.11.11. Juegos Didácticos.....	91 - 94
6.11.12. Juegos de Imitación.....	94
6.11.13. Juegos Sensoriales.....	95 - 98
V.II CONCLUSIONES.....	99
V.III RECOMENDACIONES.....	100
IX BIBLIOGRAFÍA.....	101 - 102
ANEXO 1, Encuesta aplicada.....	103

INTRODUCCIÓN

El juego tiene un sentido fundamental en la vida de los niños, no sólo de carácter lúdico, sino también en el desarrollo tanto cognitivo, como en su formación personal y social. A través del juego se pueden expresar libremente, revelar inconscientemente situaciones a las que estén expuestos en el día a día, desarrollar su imaginación, así como crear su identidad, autonomía y fortalecer la convivencia con sus pares.

El juego es una actividad inherente al ser humano, todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. El Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización.

El papel del educador infantil, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse, es así que ésta propuesta toma sentido por estar dedicada a los niños y niñas de 4 a 5 años, su objetivo es ser una guía para los docentes y padres de familia sobre los diferentes tipos de juegos existentes y a la vez proponer algunos ejemplos de juegos que favorezcan el desarrollo de sus habilidades, valores, hábitos y destrezas.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En varios Centros Infantiles de la parroquia de Conocoto los maestros/as no tienen una guía didáctica y lúdica de juegos infantiles apropiados para los niños/as de 4 a 5 años de edad, el objeto de este trabajo es brindarle al docente una guía diseñada de juegos infantiles apropiados para la edad para que se beneficien, se diviertan y compartan con sus compañeros y su familia educativa de la actividad lúdica, proporcionando nuevas técnicas para que los niños/as aprendan diferentes formas y maneras en el momento de realizar la actividad ludica.

Esta investigación es muy trascendental realizarla, para que todos quienes estamos inmersos en el campo educativo entendamos la importancia del juego, principalmente a los docentes para que utilicen esta guía como una fuente de apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje. De la misma manera para que al aplicarla con los niños/as ellos se diviertan y aprendan a través del juego, manteniendo la motivación permanente para conseguir los objetivos que el campo educativo requiere, los padres de familia también serán beneficiados ya que les será de mucha utilidad para que aprendan a jugar con sus hijos.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Presento esta guía con el fin de solucionar las necesidades de los Centros Infantiles de la parroquia de Conocoto que no poseen un instrumento de trabajo aplicada a los juegos infantiles, lo que beneficiará su trabajo al momento de aplicarlo con los niños/as permitiéndoles desarrollar valores, hábitos, habilidades, capacidades, destrezas, creatividad, imaginación.

Esta guía está diseñada acorde a la edad para que tengan un buen desarrollo que va desde los 4 a los 5 años, dentro del ámbito educativo y lúdico.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 GENERAL

- Diseñar, una guía de juegos infantiles que sirva de apoyo a los docentes que trabajan con niños de 4 a 5 años en los Centros Infantiles de la parroquia de Conocoto.

1.3.2 ESPECÍFICOS

- Determinar las diferentes técnicas y procedimientos para aplicar correctamente los juegos infantiles.
- Plantear ejemplos de juegos aplicados a los 4 y 5 años.
- Fomentar en los niños/as y docentes el juego infantil como herramienta fundamental en el aprendizaje.

1.4 JUSTIFICACIÓN

Este tema es de mucha importancia dentro de la educación, porque en varias instituciones educativas no tienen una guía de juegos infantiles para la edad de 4 a 5 años, para fomentar hábitos y destrezas dentro de todo lo que abarca el juego infantil.

Esta guía les puede ayudar a los docentes como un apoyo didáctico desarrollando la parte lúdica, afectiva y emocional de sus estudiantes de una institución educativa para desarrollar diferentes tipos de juegos en diferentes lugares como el medio familiar el entorno en el que viven.

Este tema me gustó mucho además que es muy importante en el campo educativo ya que abarca todo lo relacionado con los juegos infantiles y su importancia en el proceso de enseñanza aprendizaje aplicado a niño/as de 4 a 5 años de edad, para sociabilizarse mejor con sus docentes y con su entorno.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 ¿QUÉ SON LOS JUEGOS INFANTILES?

La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

El juego puede ser definido tanto por el objetivo que sus jugadores tratan de alcanzar como por el conjunto de reglas que determinan qué es lo que pueden hacer estos jugadores.

Existen numerosos tipos de juegos: de rol (donde el participante asume un determinado papel o personalidad concreta), de estrategia (entretenimientos que requieren de inteligencia y de planificación, como el ajedrez o las damas), de mesa (como su nombre lo indica, necesitan de un soporte para que las personas jueguen), videojuegos (programas informáticos que necesitan de un aparato electrónico), entre otros.

Los juegos infantiles, por su parte, pueden implicar la utilización de un juguete (aunque no es imprescindible). Un juguete es un objeto que puede ser utilizado individualmente o en combinación con otros. Aunque algunos se encuentran asociados con épocas históricas o culturas particulares, otros poseen popularidad universal. El objetivo principal del juguete es la recreación, pero también ayuda a la formación, el aprendizaje y el desarrollo del niño.

El juego infantil es una actividad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional acorde a su edad.

El juego es la actividad propia y característica del niño. El niño se forma en un proceso de juego desde muy pequeño, mucho antes del consagrado juego “del carretel”, instituido por Freud.¹

¹ SIGMUND FREUD, Más allá del principio del placer (1920), en Obras completas, Buenos Aires: Amorrortu, 1985

Este proceso de interacción lúdica con otras personas, otros objetos, con los animales hacen a su formación. El niño aprende el misterio jugando, con el juguete el niño tiene un vínculo y el juego es el camino que el niño sigue para llegar a las cosas, para deshacer temores, para investigar. Jugando el niño trae al mundo situaciones escondidas en su interior, las expresa, y en su fantasía hace posible lo imposible.

El niño aprende jugando y desarrolla su vivir creador, desarrolla su imaginación, forma su cuerpo libidinal en las primeras etapas, simboliza las pérdidas que le generan angustia, le permite relacionarse con otras personas y crecer afectivamente.

El jugar es la acción motivadora por la cual el niño puede constituirse así mismo y a cada etapa le corresponde un juego diferente, la carencia del mismo o la intrusión de algún adulto que produzca una alteración en esta acción, afectara el crecimiento del niño.

El juego es una acción inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesario.

Todos los seres humanos llevamos al juego como un medio de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

Entonces, dado que desde tiempos inmemoriales el hombre ha usado al juego como un recurso para procurarse distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, diferenciándose entre sí porque algunos requieren de un compromiso estrictamente mental, otros de una participación primordial del cuerpo o físico y otros que requieren de la intervención cincuenta y cincuenta de ambas cuestiones, mental y física.

El juego es, además de una actividad natural consustancial al desarrollo de procesos psicológicos básicos, una actividad educativa de enculturación social. En los juegos se aprende, como afirmaba Sutton Smith en 1980². Lo más ambiguo y lo más precioso de la naturaleza humana: el ser y la posibilidad del no-ser.

Para muchas personas el juego es considerado como algo trivial, como una actividad que realiza el niño para "matar su tiempo" y consumir sus energías. Sin embargo, muchas investigaciones han contribuido a destacar la importancia del juego y a señalar como el juego contribuye al desarrollo ecléctico del niño. Pero definir juego no resulta fácil, ya que cada individuo trae experiencias personales que enmarcan la definición. Butler (1978). define el juego como la tarea de los niños, es un patrón de conducta que los niños muestran desde muy pequeños. En otras investigaciones el juego se ha definido como el vehículo que contribuye al desarrollo óptimo del niño.

El Juego permite el desarrollo emocional y es de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización.

Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie (filogénesis).

El juego, sin lugar a dudas, no es algo propio o exclusivo de la especie humana; el mismo fenómeno se observa en el reino de los animales como una actividad instructiva que prepara a los jóvenes para la vida adulta. Los juegos que mas agradan o estimulan son aquellos en los que "nadie gana". Constituye un elemento vital para el desarrollo feliz y sano y, a la vez, es una forma decisiva de comunicación con los adultos.

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

² SUTTON SMITH, BUTLER, El futuro de la teoría del juego, Albany, 1995

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño.

Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los seis años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete, es decir, del estímulo para el juego individual.

El Juego ha estado, está y sigue estando presente en el quehacer y vida cotidiana y que le afecta a distintos niveles, unos más superficiales y otros más profundos.

Es un acto de expresión y expansión de la personalidad (de cualquier edad).

Se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

Resumiendo, considero el juego como aquel conjunto de operaciones coexistentes e interactuantes en un momento dado por las que un sujeto o grupo en situación, logran satisfacer sus necesidades, transformando objetos y hechos de la realidad y de la fantasía.

Esta conducta, para su realización necesita "sine qua non" el más alto grado de libertad interna y externa, con respecto a la persona o grupo que la ejecute.

En este momento parece oportuno incluir una cita del Dr. Eduardo Pavlowsky³ que dice textualmente: ..."los fantasmas que nos habitan y que nos pueblan han cedido lugar, a través del insight, a la imaginación creativa, liberadora, transformadora"... "recién podemos jugar creativamente con el máximo potencial de nuestra imaginación, cuando nos liberamos de nuestros fantasmas, cuando dejamos de estar poseídos por ellos"...

Todo este planteo de los campos de conducta, incluyendo la conducta lúdica como prevalente en el campo imaginario y su alta significación terapéutica como proceso elaborador, nos abre un inmenso terreno de trabajo inexplorado. Nos muestra que hay un accionar donde cada sujeto se muestra en su versión original e integral. Nos indica que la visión cósmica apropiada para el educador –tomado éste en sentido amplio: padre, terapeuta, docente, entre otros.- consiste básicamente en permitir la liberación de energía proveniente de pulsiones o de necesidades. Mediante una canalización saludable éstas se convierten, transforman, combinan, fusionan, entre otros., produciendo dentro de un clima de placer, un efecto catártico elaborativo de altísimo valor terapéutico.

³ DR. EDUARDO PAVLOWSKY, P aso de dos, Buenos Aires 1990

Las mayores posibilidades de cambio le han sido ofrecidas seguramente al hombre por la vía de expresarse en lo imaginario. ¿Podrá el propio hombre hacerse cargo de la parte más placentera de su condición?... ¿Podrá acaso usar su posibilidad de ser libre, creando y recreando lo que ve y lo que siente?... ¿Podrá imaginar un mundo mejor?

El juego es una actividad fundamental en el desarrollo del niño, hasta tal punto que va a influir tanto en su capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como en su futura adaptación a la sociedad imperante. El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles. Toda la actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los niños de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, entre otros., que les será posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

Lo primero que define el juego es el placer. El juego es siempre una actividad divertida, que generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría, pero aún cuando no vaya acompañada de estos signos de regocijo, siempre es evaluada positivamente por quien la realiza. Cualquier observador puede confirmar que los niños gozan con todas las experiencias físicas y emocionales del juego. Este placer del niño al jugar es divergente, ya que cada tipo de juego genera un efecto distinto.

En segundo lugar, el juego es una experiencia de libertad, ya que la característica psicológica principal del juego es que se produce sobre un fondo psíquico generalmente caracterizado por la libertad de elección. Mediante el juego el niño sale del presente, de la situación concreta, y se sitúa en otras situaciones, otros roles, otros personajes, con una movilidad y una libertad que la realidad de la vida cotidiana no le permite. No obstante, y pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad, presenta una paradoja interna, ya que comporta al niño una serie de restricciones voluntarias, porque para jugar el niño se debe ajustar a las pautas de conducta del personaje (como médico tiene que ser amable y manifestar respeto por el paciente), y cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del mismo.

En tercer lugar, el juego es sobre todo un proceso, una finalidad sin fin. Si entra en el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter de juego.

En cuarto lugar, definimos el juego como una actividad que implica acción y participación activa.

En quinto lugar, la ficción se considera como un elemento constitutivo del juego. Esta característica, que fue puesta de manifiesto por S. Freud y compartida por todos los autores, hace que el juego no sea la actividad en sí misma sino la actitud del sujeto frente a esta actividad.

En sexto lugar, el juego es una actividad seria si observamos a un niño cuando juega, lo primero que llama la atención es su seriedad. Haciendo un flan de arena en la playa, jugando con coches o con el caballito, pone toda su alma en el tema en cuestión, y está tan absorto en ella como un adulto cuando se halla interesado y concentrado en el trabajo que realiza. Pero no es el mismo concepto de seriedad que entendemos los adultos porque nosotros asociamos lo serio con lo que es eficaz, con lo que obtenemos resultados. El niño toma el juego con gran seriedad porque para él es una forma de afirmar su personalidad y mejorar su autoestima.

Por último, varios expertos aunque no todos consideran que el juego implica esfuerzo por parte del niño/a. En muchos casos los juegos buscan la dificultad y, para superarle, al niño a esforzarse.

Antes de empezar a describir lo que es el juego infantil, es preciso saber cuál es la definición de juego que aparece en los diccionarios y que, entre otras, se encuentra la siguiente definición:

“Diversión, ejercicio recreativo sometido a ciertas reglas y en la cual se gana o se pierde: juegos de azar, de ingenio; de naipes o simplemente juego; juegos florales, certamen literario en el que se otorgan premios, generalmente flores naturales, a las composiciones poéticas merecedoras de ellos.”

En este trabajo nos vamos a centrar en el desarrollo del juego en niños de corta edad, como surge y porqué, así como en cómo surge la relación entre los niños para acabar jugando, pero antes de centrarnos en las nuevas teorías sobre lo que se entiende como juego, haremos un pequeño recorrido por las diferentes teorías clásicas, y sus autores, como son:

⁴.Karl Groos: el juego como comportamiento imitativo por parte de los niños como una preparación para las actividades propias de la edad adulta.

⁵.G. Stanley Hall: el juego infantil refleja el curso de la evolución de la especie humana, la cual estaría recapitulada en todo desarrollo infantil individual.

Herbert Spencer: es un modo de consumir la energía existente en exceso que debe descargarse cuando no existen exigencias urgentes de supervivencia.

Lazarus: considera la acción de jugar como una actividad que libera de los problemas, las inquietudes y del cansancio, para él el juego sería como un recreo.

También hay varias teorías modernas acerca del juego, de las que destacamos a los siguientes autores:

Freud: afirma que mediante el juego se expresan los instintos, en este caso el instinto del placer, que es expresado de forma inconsciente.

Es fácil determinar que el juego es de mucha importancia en el proceso educativo y todas las actividades que realiza el ser humano.

2.2 HISTORIA DE LOS JUEGOS INFANTILES

El juego, que es antes que nada una actividad libre que conlleva un orden propio y absoluto, es una de las manifestaciones humanas más antiguas, por no decir la primera y, más aún, anterior a la propia cultura como afirman algunos autores. Si nos remontamos a las formas de vida de la antigüedad clásica, principalmente de los griegos, encontramos una serie de relaciones entre la vida social y religiosa y las actividades que en sentido amplio llamaremos juegos, cuyas características fundamentales serían la tensión y la incertidumbre ante un resultado. La visión del mundo clásico, no se puede concebir sin la presencia del elemento lúdico en la vida ordinaria. Por ello, no es extraña la interacción entre las formas rituales y las propiamente competitivas.

Por otra parte, los conceptos de Virtud., Honor., Nobleza.y Gloria., no se pueden desligar, en el pensamiento griego, del sentido de competición. El mismo Homero, en la *Iliada*, propone: “Ser siempre el mejor y superar a los demás”. Es decir, la nobleza y el honor, se adquieren a través de la competición.

⁴ KARL GROOS, El juego como comportamiento imitativo, Félix Alcan 2002

⁵ G. STANLEY HALL, El conocimiento de los niños ,1983

Los juegos que los niños han practicado en las distintas épocas eran muy similares unos a otros. Así, juegos como el aro, el zompo, la pelota, las canicas o el corro, por citar sólo unos cuantos, se han jugado en todos los tiempos y en todos los sitios, con ligeras modificaciones. Cambiaban los nombres de los juegos -no siempre-, los lugares y los tiempos, pero no la esencia del juego. Lo que nos demuestra que los juegos no conocen fronteras temporales ni espaciales, salvo aquellas excepciones que vienen marcadas por la adaptación al medio.

Los niños jugaban, tanto en tiempos de los faraones como de las, antiguas Grecia y Roma, a imitar a sus mayores. Por eso, en una sociedad completamente militarizada, los pequeños “jugaban” a soldados. Los niños de las familias ricas de Egipto, Grecia o Roma tenían lujosas vestimentas en las que se reproducían con todo detalle los trajes de los soldados o de los gladiadores. Tenían, asimismo, caballos de madera, que, a veces, eran simple palos con una cuerda a modo de riendas como los que utilizábamos otros niños en la primera mitad del siglo XX, miles de años después de aquellos otros niños de la antigüedad clásica.

En el Museo Louvre, de París, hay un sarcófago romano en el que se puede ver a un niño subido a un carrito que va uncido a un animal, al estilo de los aurigas que corrían en el Circo Máximo.

Además de los juegos militares, había otros juegos como el aro, la pelota y las muñecas, que han sobrevivido a lo largo del tiempo. Los niños de Grecia o Roma, ya jugaban con aros o con pelotas hechas con trapo o con tiras de cuero. Las muñecas eran de madera, marfil o ámbar, tal como han aparecido en las tumbas de niñas romanas localizadas en Tarragona o en Ontur (Albacete). Otros juguetes propios de esa época eran la peonza, las tabas, los dados y las canicas. También eran frecuentes los juegos con marionetas, el escondite y el de la gallinita ciega, que recibía el nombre de “muinda”.

Además de utilizar como juguetes objetos inanimados, los niños, al igual que ocurre en nuestra época, jugaban también con animales. Así, en muchas lápidas de tumbas de niños de la antigua Roma podemos ver inscripciones o grabados representando a niños jugando con un perro, un cordero, un gato..., es decir, sus animales preferidos.

Los juguetes eran realizados por los propios padres o por artesanos, pero sin que se pudiese considerar una actividad económica. En otras ocasiones, lo mímico que ha ocurrido siempre, era el propio niño el que se fabricaba sus juguetes: Era aún muy pequeño, no más alto que esto, cuando modelaba en casa casitas de barro, esculpía

barquitos de madera, construía carritos de cuero y con la corteza de las granadas hacía maravillosamente bien las ranas. (Confesiones de Estrepsiano alabando la inteligencia de su hijo ante Sócrates).

Mientras que los niños de las antiguas Grecia y Roma jugaban a soldados o con el aro o las tabas, las niñas imitaban en sus juegos a sus madres. Muñecas de trapo, madera o arcilla existían en casi todos los hogares. Algunas muñecas eran rígidas, otras tenían las extremidades debidamente articuladas mediante alambres o tiras de cuero que unían las diversas partes. Las muñecas de las niñas ricas estaban hechas con oro y plata y disponían de un lujoso ajuar. Sin embargo, en Esparta, las niñas, además de jugar con muñecas, practicaban juegos y deportes como carreras y lanzamiento de objetos.

2.3 EL JUEGO POPULAR INFANTIL EN EL SIGLO XIX

El escondite, la rayuela, la comba, la peonza....eran juegos muy populares en el siglo XIX.

Había otros, como la rueda, en donde un grupo de niñas, cogidas de la mano, danzaban al corro, mientras cantaban, o la campanada, muy parecido al “moscardón” de los años 50 y 60 del siglo XX, consistente en dar con una palmada fuerte en el cuerpo de otro jugador que está de espaldas, quien debe averiguar el nombre del que le ha dado para salvarse.

Saltar sobre otro niño que está agachado, era conocido en el siglo XIX como “el piso”. A dicho juego, en algunas zonas de la provincia de Albacete se le conocía en el siglo XX como “el plomo”.

Otro juego, que en algunos sitios, en el siglo XX, se llamaba “correcalles”, era el “brinque ligero”, en el siglo XIX, consistente en ir saltando un niño tras otro, sucesivamente, sin tocar con los pies al que hacía de “borriquillo”, ni caerse.

La peonza cantora consistía en lanzar un zompo al suelo, hacerle bailar y entre dos jugadores, con la cuerda, coger el zompo por la punta y mantenerlo en el aire, procurando que siguiese bailando.

El chito de la época decimonónica es el juego de la chítola del siglo XX. Se dibujaba un cuadrado en el suelo, de unos tres o cuatro pasos de lado, y se hacía un agujero en cada esquina. A continuación se establecía el orden de salida: el primer jugador tenía que intentar meter un trozo de madera en el agujero de al lado; si acertaba, tiraba el

siguiente jugador, y si no, le enterraban el palo en el agujero, dándole azotes en la espalda hasta que conseguía sacarlo.

Las cuatro esquinas se ha seguido practicando exactamente igual que en el pasado: un niño o una niña, colocado en el centro de un cuadrado grande, tenía que evitar que los otros que estaban en las esquinas intercambiasen de lugar. Si conseguía atrapar a uno de ellos, ocupaba su sitio y se reanudaba el juego. Saltar la comba individualmente, en el siglo XIX se le conocía con el nombre del cordón

El quebrantahuesos era un juego muy bruto, pues consistía en que un niño se agachaba detrás de otro, sin que se diese cuenta, mientras que un tercero lo empujaba hacia atrás, cayendo bruscamente sobre el suelo.

Jugar al toro era muy popular en la España de la posguerra civil (1940-1950), al igual que en el siglo XIX. Ensartar una vara dentro de un aro, era el juego de la “sortija“. Los jugadores, subidos en caballos de un tiovivo muy rudimentario tenían que meter dentro de un aro sus varas.

Jugar a las muñecas o a los soldaditos eran juegos muy comunes en el siglo XIX al igual que en épocas anteriores y posteriores.

Otro juego que ha trascendido los siglos es el calienta manos, consistente en apoyar una mano sobre la del compañero y golpearla fuertemente.

En el siglo XIX también se jugaba al marro, que consistía en “librar” al niño que estaba con los brazos en cruz, tocando su cuerpo con las manos, mientras que los otros jugadores tenían que impedirse. El aro era otro de los juegos más practicados.

Jugar con los ojos vendados y adivinar quién te había dado, eran juegos corrientes, que se practicaban bajo los siguientes nombres: cucharón y gallinita ciega. En el juego de la gallinita ciega los jugadores se movían libremente por un espacio, procurando no ser tocados por el que hacía de gallinita.

El juego del cucharón, el niño o la niña que tenían los ojos vendados se tenía que mover dentro de un corro y tocar a uno de los niños, adivinando su nombre. El juego de los bolos se practicaba bastante en el siglo XIX. En él, los jugadores tenían que demostrar fuerza y equilibrio.

En cuanto a los juegos de pelota, estaban el “volante” y la “pelota de aire”. El primero era una especie de tenis, en donde la pelota iba de un jugador a otro, cruzando una raya de parte a parte.

2.4 EL JUEGO EN LAS EDADES MEDIA Y MODERNA

La Edad Media supuso para el niño un retroceso en el campo del juego y el juguete. Las niñas, tanto en las aldeas como en los castillos eran preparadas para la realización de las tareas domésticas, sin apenas tiempo para jugar; mientras que los niños hacían otro tanto pero referido a la vida militar o al cuidado de los animales.

Sería en el Renacimiento cuando el juego infantil volviese a recobrar la importancia que tuvo en la antigüedad clásica. Pensadores humanistas como Tomás Moro, Luis Vives y Erasmo consideraban el juego como una actividad importante para el aprendizaje y el desarrollo intelectual del niño: pues jugando, incluso el niño puede aprender (Antonio de Lebrija).

No obstante, no en todos los lugares, en la Edad Moderna, el juego infantil era considerado como algo positivo para el desarrollo del niño. En la Europa calvinista, el juego infantil era puesto como ejemplo de vagancia, de lo que no debían hacer los adultos.

En los siglos XVI y XVII, las calles y plazas de los pueblos y aldeas eran los lugares preferidos para jugar. Existe un cuadro famoso titulado “Juegos de niños”, en el que el pintor holandés Pieter Brueghel “el Viejo” representa a un conjunto de niños en una plaza de una ciudad flamenca realizando ochenta y seis juegos distintos: saltando a la piola, jugando a la pelota, jugando al escondite, jugando con el aro, contando adivinanzas... Juegos, en definitiva, como los que practicaban los niños españoles hasta los años sesenta del siglo XX en nuestro país, antes de que desapareciesen las calles y las plazas como lugares de encuentro y esparcimiento y de que la televisión y las videoconsolas suplantasen al aro y a las muñecas.

¿A qué jugaban los niños españoles de tiempos de Quevedo? Pues a juegos que prácticamente han llegado hasta el siglo XX, aunque con ligeras variaciones y con otros nombres. Así, uno de los más populares era el juego *Delpezperigaña*, consistente en apoyar las palmas de las manos sobre una mesa, mientras que un niño va pellizcando uno por uno las manos, al mismo tiempo que recita unos versos. Cuando acababa de recitar, la mano que coincidía con la última palabra se ponía en la frente del niño y comenzaba nuevamente el juego. Otro juego parecido al actual “Churro, media manga o mangotero” era el “Recotín, recotán, vuelve la mano atrás”, en el que tras echar suerte o enchinar, el perdedor se agachaba, poniendo la cabeza entre los muslos del que hacía de

“madre”, mientras que los otros saltaban sobre él, dándole alternativamente en la espalda con el puño o con el codo al compás de estos versos:

Recotín, recotán

De la vera, vera va.

Del palacio a la cocina,

¿Qué tiene la espalda encima?

El niño tenía que acierta la figura que realizaba el otro niño que estaba encima: una campana, con la mano ahuecada; una caldera, con la mano hacia arriba; un martillo, si enseñaba el puño; y unas tijeras si encogía los dedos. Los niños también jugaban al escondite (“Sal, salero, vendrás caballero”) y al corro (“La olla de Miguel”), o incluso a juegos que guardaban relación con la persecución de judíos y moriscos.

Los juegos, como se ha dicho en otra parte de este trabajo, eran casi idénticos en todos los lugares del mundo, cambiando el nombre y algunas de las características. Esos mismos juegos nos han llegado hasta nuestros días, aunque ya casi no se practiquen. En el Museo del Niño hay documentación en la que se recogen los juegos de la infancia que se practicaban en Europa en los siglos XVII y XVIII., siendo un documento fundamental para la historia del juego infantil. Uno de los juegos, “Le dada” (el caballito) se ha practicado hasta no hace mucho tiempo, consistía en auparse en una caña, vara o palo con una cabeza de caballo que podría ser de madera, cartón o plástico (en la actualidad).

Otro de los juegos más antiguos que se conocen es el zompo, la trompa o la peonza, nombre que varía según el lugar y la época.

En el siglo XVII se jugaba a una modalidad, conocida desde la antigüedad, que consistía en mantener en movimiento el zompo a base de latigazos. A este juego los franceses lo conocían como “Le sabot” y los españoles “La trompa”. En este grabado se puede ver cómo varios niños, provistos de ramas, intentan que el zompo “dormite”, es decir, quede aparentemente inmovilizado gracias al equilibrio.

Otra modalidad era la que nos ha llegado hasta nuestros días, consistente en lanzar al suelo un zompo, mediante una cuerda que lleva liada en la punta, para conseguir que baile el mayor tiempo posible.

También se cogía con la palma de la mano, para hacerle bailar sobre la misma, ganando aquel jugador que más tiempo conseguía mantenerlo sobre la misma. Este juego se conocía en el siglo XIX con el nombre de “El peón”.

Otros dos juegos, característicos del siglo XVII, muy parecidos al actual de los “rompes”, consistente en dejar caer al suelo, desde un pared, “estampas” o “cromos” y “pisar” o tapar las de los otros jugadores, eran el de los “alfileres”, que consistía en montar un alfiler sobre el del otro jugador y quedarse con él cuando se consigue, y el de las “fichas”.

El “columpio” y la “gallinita ciega”, eran dos juegos similares a los que en la primera mitad del siglo XX se jugaban en los pueblos de España. Parecido al juego de las “cuarenta en bote”, del siglo XX, era el de los “castillos”, que se practicaba con montones de cuatro canicas o huesos de cereza, poniendo tres en la base y uno en la cima, debiendo los jugadores conseguir derribarlo lanzando una bola desde una distancia determinada.

Otros dos juegos que nos han llegado hasta nuestros días son los de la “rayuela” y las “tres en raya”. El juego de la rayuela es un juego de equilibrio y habilidad. Actualmente, en algunos sitios de la provincia de Albacete se le conoce con el nombre de “lunes” o “tejo”. Juego de niñas que se jugaba sobre una figura con varios compartimentos dibujados en el suelo y consistía en ir pasando de uno a otro un trozo de baldosa que se empujaba con un pie saltando sobre él a la pata coja.

El aro y el boliche también se practicaban en los siglos XVII y XVIII. El primero se hacía rodar por el suelo dándole golpes con la mano o con una vara de madera

El boliche ha llegado hasta nuestros días sin apenas variación, salvo el material y la decoración. Es un juguete consistente en un palo de madera o hueso terminado en una punta por un lado y con una cazoleta en el otro; lleva una bola perforada sujeta con un hilo en su centro y el juego consiste en lanzar esta bola y recogerla, bien en la cazoleta, bien ensartándola en la punta.

Otro juego muy parecido a otros actuales, como “el palmillo” o las “cuarenta en bote”, recibía en el siglo XVII el nombre de “el tejo”. Este consistía en lanzar un tejo, desde una determinada distancia a un objeto puesto de pie. Ganaba aquel jugador que conseguía derribarlo y dejarlo a un palmo de su tejo. El “churro, media manga y mangotero” es un juego que ha trascendido los tiempos.

Los muchachos, inclinados y alineados, sostienen las caderas del que tienen delante mientras que los que saltan tratan de ir lo más lejos posible. “Churro, media manga y mangotero” es la fórmula que pronuncian cuando están sobre sus compañeros,

señalando la muñeca, el codo o el hombro. Si aciertan los que están agachados, dejan su puesto a los que están arriba.

El “abejorro” era un juego popular en Andalucía y Castilla en la primera mitad del siglo XX, consistente en golpear con fuerza la mano de un muchacho, que estaba de espaldas al resto de los jugadores, y que se tapaba la cara con la otra mano, debiendo acertar quién le había dado, mientras los otros hacía ruido con la boca, como si fuesen abejorros. En el siglo XVIII a este juego se le conocía con el nombre de “mano caliente”.

El “correcalles” o juego de saltar varios niños, uno tras otro, a lo largo de un camino o calle, recibía el nombre de “saltacabrilla “en el siglo XVII.

En la siguiente ilustración se pueden ver dos juegos, uno de ellos ha llegado hasta el siglo XX, se trata del juego del tranco o de la pita (como se le conoce en Andalucía), consistente en golpear un palo corto con otro más largo y lanzarlo por el aire lo más lejos posible. El otro juego -el de la derecha- es desconocido para nosotros. Como se puede apreciar en el grabado, es un juego de resistencia y de equilibrio, conocido como el juego del arado.

Jugar a la guerra o a los soldados era muy frecuente en épocas pasadas y aún en muchos lugares de la actualidad

La agresividad que todo niño lleva dentro la ponía de manifiesto en este tipo de juegos. Como juegos de guerra estaban los siguientes: la honda, que como su nombre indica se trataba de lanzarse pequeñas piedras, unos contra otros, mediante unas simples hondas o tirachinas.

Jugar con espadas de madera, metal o de plástico, siempre se ha practicado en todas las épocas.

En el siglo XVII esta actividad se conocía como el juego de la esgrima.

Los enfrentamientos de pandillas de amigos se ponían en evidencia en el juego de la batalla, en donde las peleas a puñetazos y puntapiés eran frecuentes en las calles y plazas de nuestros pueblos en épocas pasadas.

Un juego parecido a los actuales “rompes” o “estampas” era el denominado juego de las fichas. Los niños apoyaban una moneda o una ficha de cualquier material sobre la pared y la dejaban caer al suelo.

Con un palo o la mano medían la distancia que había entre ellas, ganando aquél que lograra situarlas a un palmo.

Entre los juegos de bolas o canicas hay que destacar, en los siglos XVII y XVIII, los dos siguientes: el hoyito y el hoyito de huesos. El primero de ellos era conocido como juego de sobremesa y se trataba de hacer entrar la canica en todos los hoyos, sucesivamente

En el hoyito de huesos, los jugadores tenían que intentar meter en un agujero varios huesos de frutas, ganando aquel jugador que lo conseguía en un intento.

Los bolos también era un juego muy corriente en la Edad Moderna. Se solían utilizar simples trozos de madera, apenas trabajados. El equilibrio, la puntería y la fuerza eran cualidades imprescindibles para conseguir derribar todos los bolos.

Uno de los juegos más crueles que se practicaban en la época que estamos describiendo era el conocido como “la víctima”. Un niño hacía de víctima, siendo arrastrado por dos o tres, mientras que el resto de jugadores iban azotándolo con varas o gorros. Ganaba aquella “víctima” que más tiempo aguantaba sujetando la cuerda mientras le maltrataban.

De orígenes muy remotos era el juego de los jinetes, en donde muchachos subidos en las espaldas de otros tenían que intentar derribarse con los puños. Era, pues, un juego violento y con consecuencias a veces desagradables, ya que los niños podían herirse al ser golpeados o al caer al suelo.

Otro juego, de fuerza y equilibrio, era el conocido con el nombre de bastón corto. Dos niños se colocaban uno en frente del otro, sentados en el suelo, y, apoyados unos pies contra otros, tenían que levantarse del suelo haciendo fuerza en un palo que asían con las manos.

Finalmente, hay que destacar un juego de balón que consistía en lanzarse una pelota unos a otros, impulsándola con una muñequera de madera que cada niño se colocaba en el brazo derecho.

2.5 EVOLUCIÓN DE LOS JUEGOS INFANTILES

A pesar de las críticas que ha recibido desde distintos marcos teóricos, hemos optado por Piaget porque consideramos que es un clásico que ofrece una clasificación muy completa y una gran coherencia a la hora de explicar la génesis del juego infantil.

El ejercicio, el símbolo y la regla.

Piaget manifiesta que existen tres tipos de estructuras que caracterizan los juegos infantiles y que suponen el criterio a la hora de clasificarlos: el ejercicio, el símbolo y la regla.

El juego de ejercicio es el primero en aparecer y abarca las actividades iniciales que el niño realiza con su cuerpo. Son los llamados juegos sensorio motores que se caracterizan por la ausencia de símbolos y reglas y que en algunos aspectos se pueden considerar similares a la conducta animal.

El símbolo requiere la representación de un objeto ausente. Su función principal es la realización de deseos y la resolución de conflictos y esto supone un cambio cualitativo muy importante en comparación con el placer que produce el ejercicio sensorio motor. Este juego no aparece en la conducta animal y en los niños aparece hacia los dos años aproximadamente.

La regla implica relaciones sociales y una regularidad pactada por el grupo cuya violación es considerada como una falta.

Piaget considera que los tres tipos de juego corresponden a las estructuras de la génesis de la inteligencia (sensorio motora, representativa y reflexiva).

2.5.1 El juego de ejercicio o juego sensorio motor

El niño desde que nace realiza de manera muy constante movimientos con su cuerpo que lo producen un gran placer. Igualmente, desde pequeño, intenta coger los objetos más cercanos del mundo que le rodea. Entre los principales objetos por los que muestra un gran interés están los demás seres humanos con los que inicia los primeros juegos de interacción social. Al principio, el adulto es quien dirige el juego, pero en poco tiempo se invierten los papeles y es el niño el que sorprende al adulto participando un momento. Ya sea con objetos o con seres humanos el juego en este periodo discurre en el aquí y ahora.

Este juego predomina hasta el año y medio o dos años, que es cuando empieza a aparecer el juego simbólico.

2.5.2 El juego simbólico o de ficción

A partir de los dos años el niño empieza a ser capaz de representar objetos que no están presentes.

Es la etapa del desarrollo del lenguaje que facilitará en gran medida la aparición de los juegos simbólicos. Predomina la actividad de fingir y el "como si"; es decir, los chavales en esta época de su vida se les puede ver jugar con una escoba como si fuera un caballo, dar piedras a una muñeca como si fuese comida, etc. lo importante a estas edades no son las acciones sobre los objetos, sino lo que unas y otros representan. Jugar a fingir permite a los niños separar el significado de la acción (Vygotsky)⁶.

Los primeros juegos de ficción son individuales y si se reúnen varios niños en el mismo espacio físico lo que realmente sucede es el llamado "juego en paralelo" en el que cada jugador despliega su propia fantasía. Piaget nos dice que esta ausencia de colaboración es lo que hace que el juego simbólico lo defina como una actividad egocéntrica ya que está centrada en los propios deseos de cada niño.

2.5.3 El juego de reglas

Alrededor de la edad "mágica" de los siete años, el egocentrismo característico de edades anteriores empieza a disminuir y aparece lo que se denomina juego de reglas. Estos juegos pueden ser al aire libre, juegos de mesa, entre otros. que son muy aceptados por la casi totalidad de los adultos.

El niño comienza a comprender que la regla no es una imposición externa y fija, sino que puede ser pactada por los jugadores intervinientes de la actividad lúdica en cuestión. Pero una vez acordadas, las reglas no se pueden infringir ya que equivaldría a arrebatar la ilusión al juego. Finalmente, diremos que se caracteriza por tener un marcado origen cultural por lo que cada sociedad ha desarrollado sus propios juegos.

⁶ VIGOTSKY, Teorías Sobre El Aprendizaje, Critica 2001

2.6 CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS

A partir de los cuatro años, o cuatro años y medio, los juegos simbólicos sufren una transformación. A medida que el niño va superando su egocentrismo y adaptándose a las realidades del mundo físico y social y aprehendiendo el mismo, comienzan a desaparecer las deformaciones y transposiciones simbólicas ya que, en lugar de asimilar el mundo a su yo, somete éste a su realidad, con características propias que le permiten desarrollar mejor su crecimiento, debemos siempre tomar en cuenta las siguientes:

- Es libre.
- Organiza las acciones de un modo propio y específico.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Permite al niño afirmarse.
- Favorece el proceso socializador.
- Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
- En el juego el material no es indispensable.
- Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
- Se realiza en cualquier ambiente.
- Ayuda a la educación en niños.
- Desarrolla la creatividad y la imaginación.
- Desarrolla la concentración y la memoria.
- Los niños aprenden mejor en ambientes lúdicos, a través de juegos guiados.
- Debe causar placer espontáneamente, incitando a una participación activa con algún elemento de imagería.

El niño encuentra cada vez más interés en la existencia real, y ésta le ofrece los medios para satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su "yo" para "compensar", "liquidar", entre otras situaciones insatisfactorias. Así, la asimilación simbólica (la ficción) se vuelve cada vez menos útil. El símbolo se aproxima cada vez más a lo real, y pierde su carácter de deformación, convirtiéndose en una simple representación imitativa de la realidad o "representación adaptada".

El juego del niño se desarrolla ahora en dirección de la actividad constructiva o del trabajo propiamente dicho. Esto es posible por la organización mental del niño, y se

pone de manifiesto a través de distintas formas de expresión: dibujo, modelado, armado con distintos elementos, representaciones dramáticas, entre otros.

- Las notas distintivas que definen la actividad lúdica en esta etapa son las siguientes:
- Existe preocupación creciente por la veracidad y exactitud en la imitación de la realidad.
- El niño valoriza el producto obtenido a través de su actividad, más que la actividad misma.
- El juego adquiere mayor orden, secuencia y continuidad. Este orden y coherencia se ponen de manifiesto también en las construcciones materiales que realiza el niño en esta etapa.
- A su vez, los progresos en la socialización contribuyen a que se registren las siguientes características:
- El simbolismo va haciéndose más colectivo (simbolismo de varios).

El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia...El siguiente caso, que refiere el padre de un niño. Encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una fila de ellas jugando al tren. Acaricia al nene, pero éste le dice: papá no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es verdad.

El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha.

El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.

El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía.

El juego es desinteresado; es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.

Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio, su característica es la limitación.

El juego crea orden, es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.

El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño.

Otra de las características del juego es la facultad con que se rodea de misterio. Para los niños aumenta el encanto de su juego si hacen de él un secreto. Es algo para nosotros y no para los demás.

El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

2.7 IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN EL APRENDIZAJE ESCOLAR

La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en el preescolar pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria. Sin embargo, aún durante estos años el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos.

El aprendizaje escolar, a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor.

El niño que juega todo el tiempo a la vez experimenta, explora y descubre su entorno y es así que sin darse cuenta aprende y adquiere las nociones de espacio y tiempo, conoce y desarrolla su cuerpo y empieza a dar sentido a objetos, personas y situaciones, resuelve problemas.

La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en el preescolar pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria. Sin embargo, aún durante estos años el juego

puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos.

El educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y su desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, relaciones, entre otros.

La primera infancia es la etapa crucial en la cual el ser humano va adquiriendo aceleradamente conexiones sinápticas a nivel cerebral, así como también se plantea que la primera infancia es fundamental para estimular a los niños y niñas en todas sus etapas de desarrollo, cognitiva, social emocional y psicomotriz.

En la Educación pre-escolar el juego se encuentra vinculado necesariamente al quehacer pedagógico por lo cual el Docente que planifica sus actividades debe potenciar y relacionar el juego en cada aprendizaje, promoviendo que a través de este, dichos aprendizajes se conviertan en permanentes ya que el juego es prioridad en la primera infancia para el crecimiento mental.

El juego para el niño es muy importante. A través de él experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio, ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Realmente es una herramienta indispensable para su desarrollo, tanto físico, cognitivo, psicológico y social. Un niño sano quiere jugar a todas horas, no se cansa nunca, es su manera de ir adaptándose a la sociedad y hacerse un hueco en ella. Muchos pediatras lo afirman, incluso es la base principal para saber si todo va bien, un niño que no juega es un niño al que le pasa algo.

El juego favorece el aprendizaje del niño y le ayuda a alcanzar los objetivos propios de la etapa en que se encuentre. Tiene una importancia insustituible como motor para alcanzar las finalidades educativas encaminadas a desarrollar las siguientes capacidades:

Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción.

Adquirir progresivamente una autonomía personal.

Observar y explorar su entorno natural, social y familiar.

Relacionarse con los demás a través de las distintas formas de expresión y

El juego contribuye a:

Adquirir conocimientos, destrezas, hábitos, normas

Potenciar la actividad del niño para favorecer la autonomía e independencia, la creatividad, la iniciativa.

Cubrir ciertas necesidades del niño El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que desarrollan la personalidad del niño:

- **COGNITIVO**, a través de la resolución de los problemas planteados.
- **MOTRIZ**, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- **SOCIAL**, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- **AFECTIVO**, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

En la base de los aprendizajes hay que analizar a la expresión gráfica como acto motor voluntario por un lado y por otro como actividad perceptiva representativa. En ambos casos el conocimiento y la representación del cuerpo intervienen como punto de referencia para la construcción de esquema más avanzados.

El juego es la herramienta más importante para integrar al niño preescolar en los procesos de su formación tanto académica como en relación con el mundo que lo rodea. Mediante el juego el niño aprende a interactuar, a expresar sus emociones, sus habilidades y comprender distintas situaciones por medio de su participación grupal.

El juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje ya que el niño se expresa y adquiere nuevos conocimientos, de una forma lúdica.

El juego es el lenguaje principal de los niños. A través del juego el niño expresa todo su mundo interno: lo que le pasa, lo que siente, lo que piensa. Es mediante él que el niño desarrolla sus sistema cognitivo, emocional y psicológico.

- Es el lenguaje principal de los niños
- Siempre tiene sentido
- Expresa su mundo interior, sus deseos, fantasías, temores y conflictos
- Refleja la percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que los rodea
- Estimula todos los sentidos
- Enriquece la creatividad y la imaginación

- Facilita el desarrollo de las habilidades físicas
- Facilita el lenguaje
- Facilita las destrezas sociales
- Facilita la inteligencia racional y la emocional

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural. El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos.

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales... El juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Los trabajos que han analizado las contribuciones del juego al desarrollo infantil permiten concluir que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, es vital e indispensable para el desarrollo humano. El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento.

Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

Si hay algún principio relacionado con el desarrollo y el aprendizaje de la infancia que nadie cuestiona es precisamente la importancia del juego. Sin embargo cuando hablamos de juego, no todos entendemos lo mismo pues junto a concepciones muy amplias de esta actividad humana, coexisten otras, reduccionistas, que la limitan excesivamente. Podemos definir el juego como una actividad humana en general y particularmente infantil.

Los autores que han definido el juego, pero todos coinciden en señalar la universalidad de esta manifestación, su valor funcional y en consecuencia su importancia para el desarrollo y crecimiento del sujeto humano. Así pues desde la perspectiva educativa lo verdaderamente importante es conocer la naturaleza del juego, su causalidad: ¿por qué los niños juegan?; y su funcionalidad ¿para qué les sirve jugar?, es decir, sus efectos en el desarrollo integral de las personas.

El juego se manifiesta desde que el niño nace incluso en las actividades visuales y de movimiento, tan simples que para los adultos parecerían inútiles, pero que son necesarios para el correcto desarrollo.

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia, un ejemplo de lo cual puede encontrarse en las actividades deportivas.

El juego favorece el aprendizaje del niño y le ayuda a alcanzar los objetivos propios de la etapa en que se encuentre. Tiene una importancia insustituible como motor para alcanzar las finalidades educativas encaminadas a desarrollar las siguientes capacidades:

- Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción.
- Adquirir progresivamente una autonomía personal.
- Observar y explorar su entorno natural, social y familiar.
- Relacionarse con los demás a través de las distintas formas de expresión.

El juego contribuye a:

- Adquirir conocimientos, destrezas, hábitos, normas
- Potenciar la actividad del niño para favorecer la autonomía e independencia, la creatividad, la iniciativa.
- Cubrir ciertas necesidades del niño.

Los logros más importantes en este período son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilitan la orientación espacial y consolidan la estructuración del esquema corporal.

Desde los cuatro a los cinco años, los niños/as parecen señalar un perfeccionamiento funcional, que determina una motilidad y una sinestesia más coordinada y precisa en todo el cuerpo.

La motricidad fina adquiere un gran desarrollo.

El desarrollo de la lateralidad lleva al niño/a a establecer su propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio.

Un juego es una totalidad muy compleja que apunta a una infinidad de aspectos. No es una herramienta de adiestramiento. Se parece más a una obra de arte: nadie ve un cuadro para desarrollar su sensibilidad al amarillo. Podríamos decir que un juego es como una obra de arte (en la mayoría de los casos: anónima y colectiva) que sólo existe cuando se la practica y para quienes la practican, no para los que miran de afuera.

Los juegos son importantes porque enseñan alegría, porque nos arrancan de nuestra pasividad y nos colocan en situación de compartir con otros. Así como la danza nos cuenta de algo que sólo con danza se puede contar, los juegos enseñan algo que sólo los juegos enseñan y que no se traduce en palabras.

Brindan un buen clima de encuentro, una actitud distendida, nos revelan torpezas de un modo que no nos duele descubrirlas, cambian los roles fijos en un grupo, son otra manera de incorporar una sana y necesaria picardía, despiertan, “desactivan la bomba”. Por sobre todo, y esto corre el riesgo de sonar a telenovela barata, son un constante mensaje de vitalidad que se graba en quienes los realizan, aportan una especie de combustible vital básico.

Al igual que el carnaval nos invitan a que nos olvidemos de nuestra propia cara, de nuestra manera habitual de ser y nos pongamos otras máscaras, otros roles.

Quizás veamos que en nosotros también hay otros y que esos juegos los despiertan e invitan a salir y revelarse. Obtendremos, por un momento, aquello que tanto anhelaba Borges: el alivio que da dejar de ser nosotros mismos.

Como señala Jean Duvignaud, lo valioso de los juegos es que rompen el orden establecido y nos colocan en una zona, en un “caos”, que está más allá de toda preocupación de eficacia, de finalidad, de utilidad. Zona de “caos” que está cargada de intensa vitalidad y de frescura.

La justificación de los juegos radica en su misma intensidad, en cierta fascinación perturbadora que producen, en su vértigo.

Una actividad lúdica bien utilizada es una poderosa herramienta de cambio.

Los juegos son herramientas de la alegría, y la alegría además de valer en sí misma es una herramienta de la libertad.

2.8 LAS REGLAS

Para contestar a estas preguntas podemos partir de la importancia que Bruner⁷. (1972, 1991) otorga al medio cultural, ya que el hombre y el niño participa en él accediendo y compartiendo varios significados públicos mediante procedimientos de interpretación y negociaciones. Y uno de los instrumentos de socialización y de transmisión de la cultura humana es el juego, a través del cual el niño se instruye en las reglas y convenciones sociales. De alguna forma estas ideas enlazan con los planteamientos de Piaget. Y Vygotski y los amplía, porque el niño no es sólo un ser que desarrolla su inteligencia mediante el juego o que incorpora el mundo de los adultos a través de él, sino que es un miembro activo más de la cultura en la que se desarrolla.

Y es que como explicarán más tarde Bruner y Ámsterdam (2001) existen unos cánones en cada cultura. Y uno de ellos son las normas, algunas explícitas como las leyes, y otras implícitas, que necesitan a veces alguna explicación por algunos de los miembros de su cultura. Estas normas varían en el mismo grado que se articulan, y mucha gente pasa mucho tiempo traduciéndolas o justificándolas, pero muchas veces no se siguen de forma consciente, sino a través del sentido común. La construcción del Yo implica interiorizar reglas de cómo interactuar y que esperar de los demás, y también qué esperan cada uno de los otros de nosotros. Al crecer vamos personalizando las expectativas que tenemos de nosotros mismos, llegando a ser conscientes de nuestro lugar y nuestro papel por medio de la toma de conciencia y de un cierto conformismo social.

J. Singer (1995)⁸. plantea que en los juegos de reglas podemos detectar ya las primeras nociones de la organización social y, de hecho, el fundamento primario de la posesión y la ley. La regla implica relaciones sociales o interindividuales, ya que en la regla además de la regularidad hay una idea de obligación que supone la existencia de dos individuos por lo menos. Lo que implica el sentido de regularidad impuesta por el grupo y su violación representa una falta.

Existirían unas reglas transmitidas, juegos que se convierten en “institucionales”, pues se imponen por presión de las generaciones anteriores y suponen la acción de los mayores sobre los menores (imitación de los mayores a causa del prestigio, entre otros).

⁷ BRUNER, La importancia de la educación, Lectoralia , 2001

⁸J. SINGER, Los juegos de reglas, Asperuzl, 1995

Y también existirían unas reglas espontáneas, que son de naturaleza contractual y momentánea, que provienen de la socialización, bien sea de los juegos de ejercicio simple o de los juegos simbólicos y de unas relaciones que a menudo se limitan a ser entre iguales y contemporáneas. En todos los casos aparece una competición entre los individuos, la victoria de unos individuos sobre los demás y la regulación mediante un código transmitido de generación en generación, o por acuerdos improvisados. Pero incluso la satisfacción de la victoria debe estar legitimada por el código mismo del juego y por una moral del honor y del “fair-play”.

Cuando observamos a los niños pequeños, estos se inician en los juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Su práctica va haciendo que las reglas de sus juegos cada vez sean más complejas, pero también van modificando la conciencia de estas reglas y su representación, accediendo progresivamente a una concepción democrática de la regla. Con lo que entienden que las reglas no son más que el acuerdo de la mayoría de los participantes, y esto mismo es lo que las legitima. Y este mismo acuerdo les permite modificarlas, legitimar dichos cambios y situar su origen en las mismas interacciones infantiles.

Piaget (1932) estudió dos aspectos con relación al conocimiento que se elabora a partir de los juegos de reglas, entendiendo que las reglas constituyen una realidad social que se transmite de generación en generación: primero, la práctica de las reglas, la manera como los niños de distintas edades aplican efectivamente las reglas; y segundo, la conciencia de la regla, la manera en que esos niños se representan primero el carácter obligatorio, sagrado o decisorio, evolucionando de la heteronomía a la autonomía propia de las reglas del juego.

A partir de su estudio estableció cuatro estadios referidos al conocimiento práctico de las reglas:

- 1.- Hay que tener en cuenta que antes de que aparezca el juego en común no pueden existir reglas propiamente dichas. Y a partir de ese juego en común y, en un primer momento, éste será un juego puramente motor e individual. En el cual sólo se puede hablar de reglas motrices, influenciadas a su vez por un simbolismo que invade los esquemas motores del niño. También se observa una ausencia de continuidad y dirección en la sucesión de las conductas, pero estas conductas de las que el niño se sirve se esquematizan rápidamente e incluso se ritualizan.

Aparece entonces el ritual y el simbolismo individuales, que forman la subestructura o la condición necesaria para el desarrollo de las reglas y los signos colectivos, pero no la condición suficiente. Será la conciencia de la obligación lo que distinga la regla propiamente dicha de la regularidad, relacionado con un elemento de respeto o sumisión que no estaba incluido en el simple ritual.

2.- Nivel egocéntrico. Entre 2 y 5 años. Se inicia en el momento en que el niño recibe del exterior el ejemplo de las reglas codificadas. Entonces, a través del intercambio verbal el niño empieza a socializarse, pero al no poderse situar en un plano de igualdad con respecto a sus mayores, queda aislado.

Es un nivel de desarrollo de la regla caracterizado por la indicación de reglas distintas por parte de cada niño, no existiendo una vigilancia entre ellos, ni unifican sus reglas respectivas. Los niños juegan para sí, sus objetivos son distintos y obtienen un placer esencialmente motor.

3.- Aparece la cooperación naciente. Alrededor de los siete u ocho años existe ya una preocupación por el control mutuo y una unificación de las reglas, pero sigue existiendo una vacilación considerable por lo que respecta a las reglas generales del juego.

Aparece también la necesidad de un acuerdo mutuo con lo demás miembros del juego, la idea de ganar, cómo vencer a los demás. Pero todavía no se puede considerar que conozcan el detalle de las reglas, siendo incapaces de legislar el conjunto de casos posibles. Lo que hacen es copiar al mejor informado y jugar un juego simplificado.

2.8.1 IMPORTANCIA DE LAS REGLAS

Durante la infancia, el niño vive en una fase en la que el juego libre debe ser su actividad principal. Jugar es aprender, a través del juego el niño comprende el mundo y se comprende a sí mismo. Por eso, es esencial entender la importancia del juego libre para el desarrollo del niño.

El juego es ese espacio libre donde lo real y lo imaginario conviven. Con él, los niños aprenden de una manera natural, espontánea, pero no ausente de reglas y objetivos.

Los Procesos Psicológicos Superiores, no existe juego sin reglas. La situación imaginaria de cualquier tipo contiene, ya en sí ciertas reglas de conducta, aunque estas no se formulen explícitamente ni por adelantado. Las reglas que rigen este juego son las que se refieren, como ya expusimos, a la coherencia del guión, a la forma de representar

los personajes y al modo de transmitir la información entre los/as distintos/as jugadores/as.

De forma que por ejemplo si una niña está representando a una madre tendrá que atenerse a las normas de conducta del personaje y no podrá dar brincos, chupar el chupete, o pelearse con otro personaje aunque le apetezca., en el juego el/la niño/a deberá superar los impulsos inmediatos y subordinarse a la regla.

Aprende lo que se debe o no se debe hacer en la vida social, se apropia de las normas, reglas y patrones sociales importantes en la comunicación con sus coetáneos.

Con reglas puestas por el adulto o elaboradas grupalmente, los niños y las niñas van probando las habilidades y destrezas que van adquiriendo, al mismo tiempo que realizan aprendizajes sociales.

Aprenden a cooperar, a perder, a competir sanamente "competencia que el docente o la docente ayudan a regular", a aceptar las reglas.

Iniciarse en el respeto por las reglas, la elaboración y la construcción de las mismas en forma cooperativa, integrando habilidades y destrezas en el desarrollo de juegos motores. Contratar reglas de juego, construir marcos referenciales y significados compartidos. Crea Zonas de Desarrollo Próximo.

Siempre en la actividad lúdica como es el juego infantil existen reglas y normas preestablecidas para cada tipo de juego existente y es de gran importancia, porque hay que seguir las reglas de cada juego y de acorde a la edad que se esté realizando.

En una primera etapa el juego es libre, espontáneo, sin reglas. Poco a poco, se establecen normas básicas, por tanto, se introduce el concepto de alcanzar una meta, en ese momento el juego es más conducido, transformándose en herramienta pedagógica.

Es aquella dimensión del hombre que lo remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin máscaras, donde todo – o casi todo – se puede. Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y efecto entre el que enseña y el que aprende. Debe quedar claro que el juego de reglas es una herramienta didáctica por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. Esto es el juego, es una forma placentera de estimular las habilidades, fantasías y creatividad de los niños. Ayudar le al docente para que respete las reglas y los juegos existentes en la edad.

Guiar al niño y a la niña de la edad, para que respete las normas existentes para los diferentes juegos y las normas que estén establecidas para dicha edad.

CAPÍTULO III

MARCO DE REFERENCIA

Existen muchas investigaciones que tratan de la importancia de los juegos infantiles en la etapa escolar, lo que permite tener un referente para que mi propuesta sea válida y se pueda aplicar, beneficiando a niños/as y docentes de los Centros Infantiles de la Parroquias de Conocoto.

A continuación hago referencia de algunas instituciones de nuestro medio que aplican y desarrollan su ámbito educativo a través de los juegos infantiles.

En la institución educativa “El Puente”, los maestros/as aplican de manera general lo que son los juegos tradicionales como la rayuela y los juegos musicales como canciones infantiles, juegos de imitación, juegos de construcción, juegos de arena.

En el centro infantil Burbujitas del Saber los maestros/as aplican los juegos musicales como por ejemplo canciones infantiles, juegos de imitación.

En el centro infantil Los Olivos los maestros/as aplican los juegos de agua, juegos de arena, juegos dramatizados.

Centro infantil bilingüe Arca del Saber los maestros/as aplican juegos dramatizados, juegos de movimiento juegos musicales, juegos exteriores.

Centro infantil Capullitos de Saber los maestros/as aplican los juegos predeportivos,

Centro infantil de la Policial Nacional del Ecuador los maestros/as aplican juegos predeportivos.

Centro de desarrollo infantil “Las abejitas del Sur” los maestros/as aplican los juegos predeportivos, juegos de construcción, juegos de imitación.

Centro infantil Valle Aventura los maestros/as aplican los juegos de roles, los juegos de imitación.

Centro infantil Jasón Miller los maestros/as aplican juegos dramatizados, juegos de agua.

Centro infantil bilingüe Mi aldea Feliz los maestros/as aplican los juegos de imitación.

CAPÍTULO IV

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS INFANTILES

Existen muchas clasificaciones de los juegos infantiles, pero para esta guía presento los que considero más apropiados para el medio en el cual realicé mi investigación y trabajo.

- Juegos dramatizados
- Juegos de construcción
- Juegos de roles
- Juegos con agua y arena
- Juegos con reglas determinadas
- Juegos con objetos
- Juegos de mesa impresos
- Juegos verbales
- Juegos musicales
- Juegos de movimientos
- Juegos tradicionales
- Juegos didácticos
- Juegos de imitación
- Juegos sensoriales

4.1 JUEGOS DRAMATIZADOS

Los niños deben introducir un argumento previamente elaborado el cual casi siempre se refiere a una obra literaria que sirve como guión. Con ayuda de estos juegos los niños asimilan mejor el contenido de la obra y la sucesión de los hechos. Es necesario poner a disposición los materiales a los niños, ejemplo: sombreros, carteras, espejuelos, entre otros.

4.2 JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

Los niños reflejan sus conocimientos e impresiones del mundo objeto circundante. Realizan diferentes cosas, levantan edificios, casas, cercas, entre otros., pueden ser materiales variados: duetos, cubos, materiales de desecho y de la naturaleza, entre otros.

4.3 JUEGOS DE ROLES

Forma particular de actividad de los niños en el cual lo crean estos. Las diversas impresiones de los niños no se copian son elaborados por ellos, y la fuente principal que lo alimenta es el mundo que los rodea, la vida y la actividad de los adultos y sus coetáneos.

4.4 JUEGOS CON AGUA Y ARENA

Están relacionados con las necesidades vitales que tiene el niño de orientarse en la realidad donde vive, conocer las propiedades de estos materiales y utilizarlos según sus deseos y preferencias, constituye una gran satisfacción para él poder realizar acciones como hundirlas, moldearlas y verterlas.

4.5 JUEGOS CON OBJETOS

En ellos se utilizan juguetes didácticos populares, las pirámides de madera, mosaicos con materiales de la naturaleza para el desarrollo sensorial.

4.6 JUEGOS DE MESA IMPRESOS

En ellos se precisan las nociones acerca del mundo circundante, sistematizan los conocimientos, desarrollan los procesos y las operaciones del pensamiento, ejemplos: loterías, laberintos, dominó.

4.7 JUEGOS VERBALES

Desarrollan la atención, la imaginación, la rapidez de las acciones y el lenguaje coherente. Están basadas en la utilización de la palabra y de los conocimientos de los niños. Ejemplo singular y plural: nombrar un solo objeto y varios, juegos de adivinanzas, trabalenguas, entre otros.

4.8 JUEGOS MUSICALES

Se realizan con canciones con ritmo, con cualidades del sonido, de expresión corporal, preguntas-respuestas, cantos en cadenas, adivinanzas musicales, de representación.

4.9 JUEGOS DE MOVIMIENTO

Su objetivo fundamental es el desarrollo de habilidades motrices, desarrollan la voluntad, la valentía, y la rapidez de las acciones, los juegos se seleccionan según la habilidad de los niños y sus particularidades, se observan las reglas lúdicas y forman parte de las actividades de Educación Física.

4.10 JUEGOS TRADICIONALES

Son aquellos que se han transmitido de generación en generación con el transcurso de la historia y está en dependencia de la idiosincrasia de cada lugar, ciudad, país en correspondencia con las costumbres propias.

4.11 JUEGOS DIDÁCTICOS

Constituyen una forma lúdica de organizar la enseñanza y se utilizan para que los niños asimilen mejor los contenidos del programa que los ejerciten o consoliden. Se destacan tres elementos fundamentales: el objetivo didáctico, las acciones lúdicas y las reglas del juego. Se utilizan ampliamente en las actividades que realizan los niños en la vida diaria, en las actividades programadas, en los juegos. Cuando se realice un juego didáctico durante los paseos, debe combinarse con movimientos.

4.12 JUEGOS DE IMITACIÓN

Los juegos simbólicos o de imitación. En ellos, el niño reproduce situaciones que ve en el mundo de los adultos, relacionadas con su experiencia, sus vivencias (dar de comer a sus muñecos, llevarlos al médico...).

4.13 JUEGOS SENSORIALES

Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones.

Los niños sienten placer, con el simple hecho de expresar sensaciones, les divierte, asegura Claparede, probar las sustancias más diversas, "Para ver a qué saben", hacer ruidos con silbatos, con las cucharas sobre la mesa, entre otros. examinan colores extra. Los niños juegan a palpar los objetos.

CAPÍTULO V

INVESTIGACIÓN

5.1 MÉTODOLÓGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología es el instrumento que enlaza el sujeto con el objeto de la investigación, Sin la metodología es casi imposible llegar a la lógica que conduce al conocimiento científico. También se lo puede definir al método como el conjunto de procedimientos lógicos a través de los cuales se plantean los problemas científicos y se ponen a prueba las hipótesis y los instrumentos de trabajo investigados.

El método es un elemento necesario en la ciencia; ya que sin él no sería fácil demostrar si un argumento es válido.

Para realizar este trabajo aplicaré varios tipos de investigaciones:

5.2 TIPOS DE INVESTIGACIÓN

5.2.1 CUANTITATIVA

Es aquella que permite examinar los datos de manera científica, o de manera más específicamente en forma numérica, generalmente con ayuda de herramientas del campo de la estadística, lo que ayuda aún más en la interpretación de los resultados.

La investigación cuantitativa recoge información (de cosas o aspectos que se pueden contar, pesar o medir) objetiva y que por su naturaleza siempre arroja números como resultado. Este tipo de investigación me permitirá tener claridad entre los elementos de investigación que conforman el problema.

5.2.2 INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA.

La investigación bibliográfica es aquella etapa de la investigación científica donde se explora qué se ha escrito en la comunidad científica sobre un determinado tema o problema. ¿Qué hay que consultar, y cómo hacerlo?

Este tipo de investigación me permitirá determinar y seleccionar el material más adecuado para sustentar mi trabajo.

5.2.3 ES UN ESTUDIO DESCRIPTIVO NO EXPLORATORIO

También conocida como la investigación estadística, describen los datos obtenidos a través de la encuesta.

El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Esta investigación permite recopilar información de manera cuidadosa para luego analizar minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento y aporten al planteamiento de la propuesta.

A través de esta investigación no experimento, únicamente se está recopilando información y no se realiza ningún tipo de prueba para comprobar algún fenómeno, cuatro habilidades en el investigador: observar, escuchar, comparar y escribir. Se dirige a mostrar el testimonio subjetivo de una población de docentes respecto a los juegos infantiles.

5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población para el presente trabajo son los docentes de los centros infantiles de la parroquia de Conocoto, mientras que la muestra es el número de sujetos de estudio. En este caso la muestra es de 58 docentes escogidos al azar.

Al obtener una muestra y hacer las encuestas al número de personas que ésta indica, puedo obtener información precisa para el desarrollo del trabajo.⁹

5.4 TÉCNICA PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Es el conjunto de instrumentos y medios a través de los cual se efectúa el método y solo se aplica a una ciencia. La diferencia entre método y técnica es que el método es el conjunto de pasos y etapas que debe cumplir una investigación y este se aplica a varias ciencias mientras que técnica es el conjunto de instrumentos en el cual se efectúa el método.

⁹ JAMES H. McMillan – SALLY Schumacher. Investigación educativa 5ta Edición, Editorial Parson Educación S.A. 2011

La técnica es indispensable en el proceso de la investigación científica, ya que integra la estructura por medio de la cual se organiza la investigación, La técnica pretende los siguientes objetivos:

- Ordenar las etapas de la investigación.
- Aportar instrumentos para manejar la información.
- Llevar un control de los datos.
- Orientar la obtención de conocimientos.

La técnica seleccionada es la encuesta: es una técnica de investigación que consiste en una interrogación verbal o escrita que se realiza a las personas con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

Se diseñó una encuesta estructurada, cuando está compuesta de listas formales de preguntas que se formulan a todo la muestra por igual.

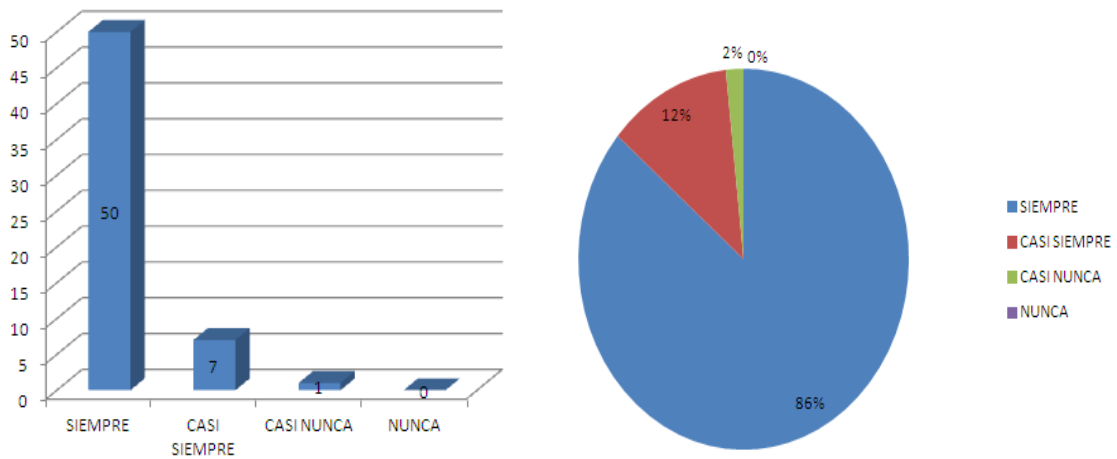
Las encuestas se les realizaron a grupos de personas con características similares de las cuales se desea obtener información.

Al obtener una muestra y hacer las encuestas al número de personas que ésta indica, se puede obtener información precisa, sin necesidad de tener que encuestar a toda la población o universo.¹⁰

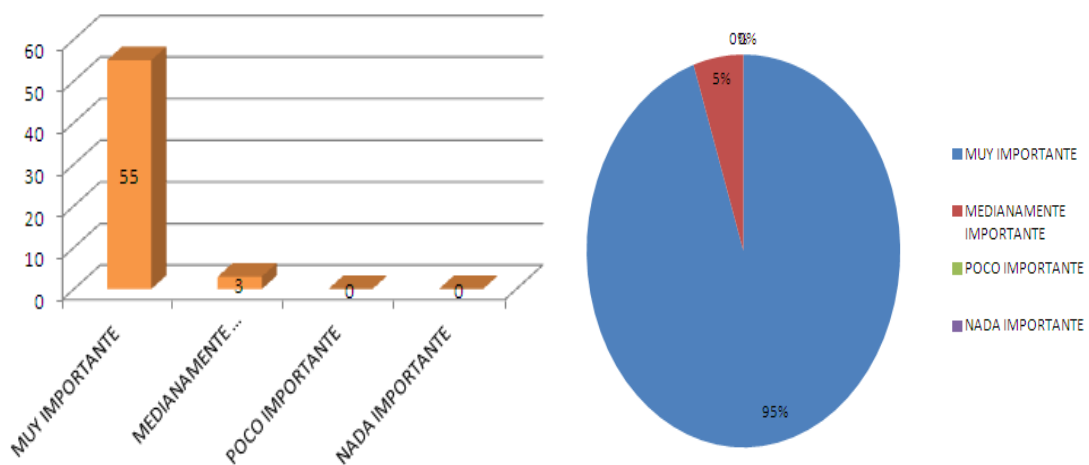
¹⁰ JAMES H. McMillan – SALLY Schumacher. Investigación educativa 5ta Edición, Editorial Parson Educación S.A. 2011

5.5. RESULTADOS DE LA ENCUESTA

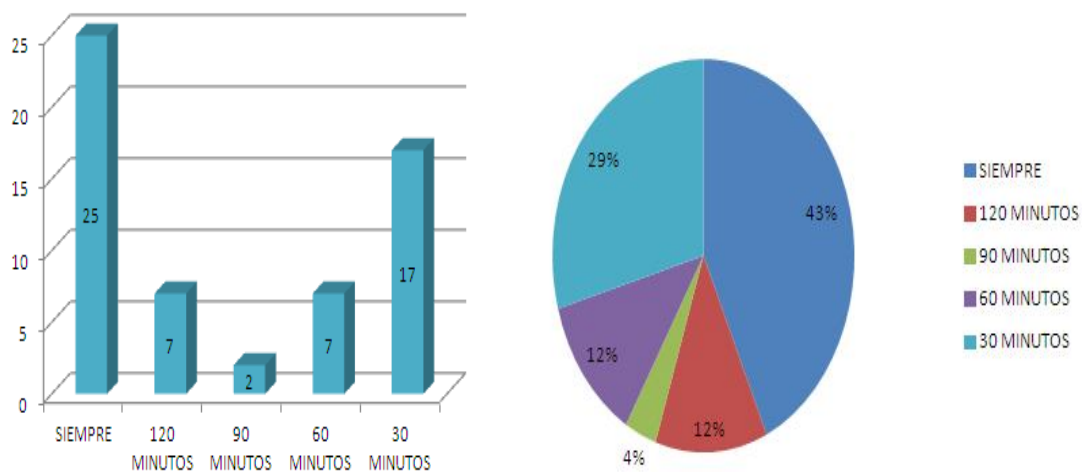
1. ¿Los juegos ayudan al niño en su proceso de desarrollo?



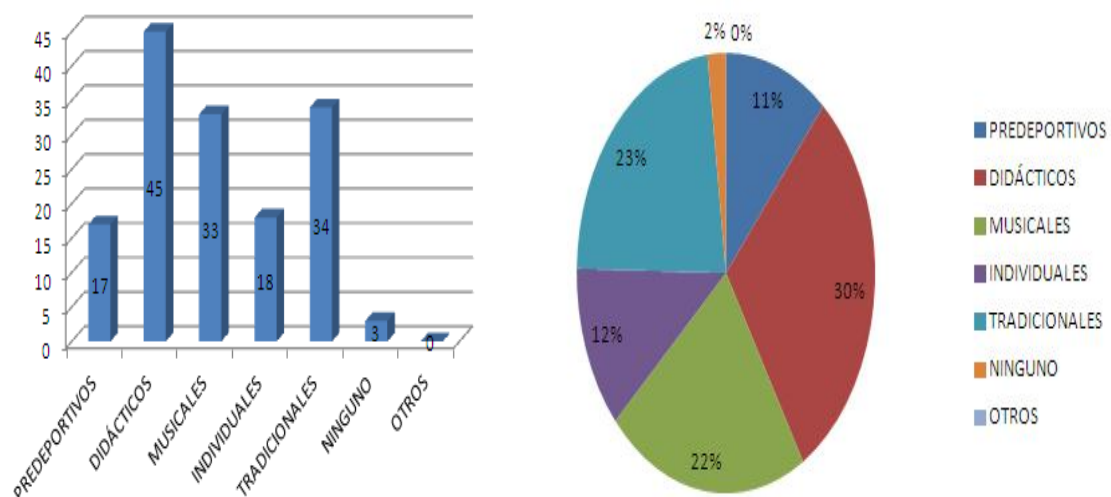
2. ¿Qué importancia tienen los juegos en la Educación Inicial?



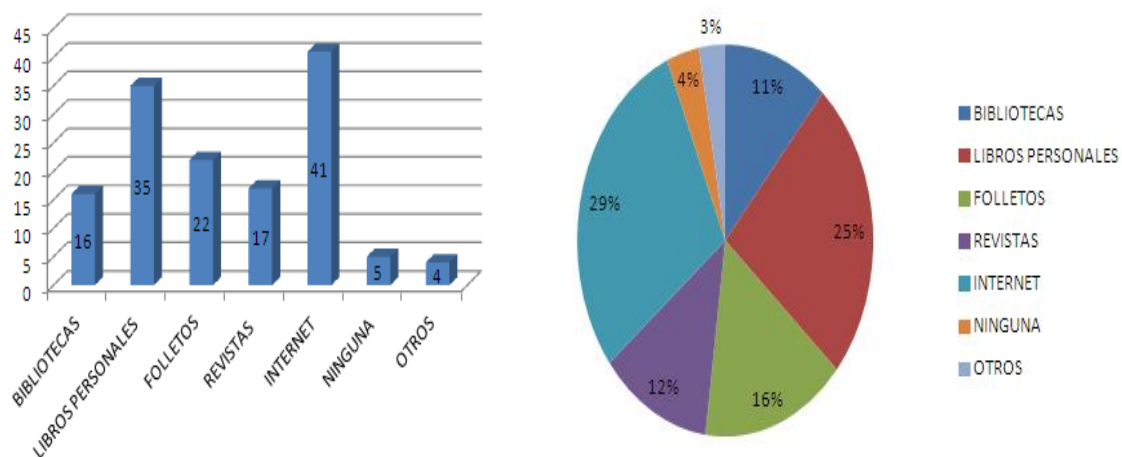
3. ¿En el proceso de enseñanza y aprendizaje diario cuanto tiempo dedica a los juegos?



4. ¿Qué tipo de juegos aplica en su trabajo con los niños/as?



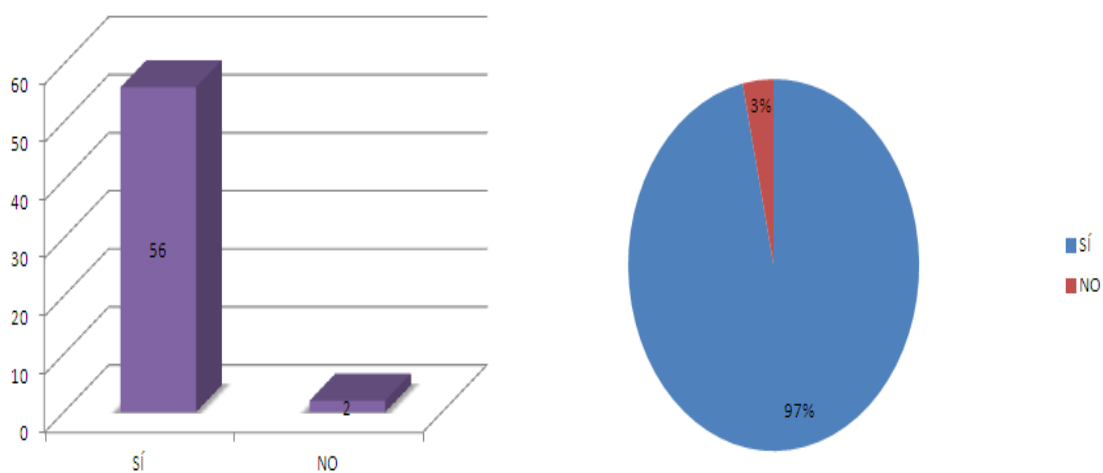
5. ¿Cuál es su fuente de consulta de juegos infantiles?



Otros (especifique)

- Creados según la necesidad
- Preguntando a quienes jugaron antes
- Los que se transmiten de generación en generación

6. ¿Le gustaría tener una guía de juegos infantiles que beneficie su trabajo?



5.6. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

1.- ¿Los Juegos ayudan al niño en su proceso de desarrollo?

86% de maestros encuestados manifiestan que los juegos ayudan siempre en el proceso de desarrollo

12% dice que casi siempre y,

2% manifiesta que casi nunca

2.- ¿Qué importancia tienen los juegos en la Educación inicial?

La importancia de los juegos en la educación inicial es reconocida por el 95% de los encuestados y el 5 % manifiesta que es de una importancia media.

3.- ¿En el proceso de enseñanza y aprendizaje diario cuánto tiempo dedica a los juegos?

El 43% de los encuestados dedica todo el tiempo a los juegos

El 29% dedica 30 minutos de su jornada

El 12% manifiesta que 120 minutos es el tiempo que dedica para el juego

El 12% de los encuestados dedica 60 minutos, y

El 4% 90 minutos

4.- ¿Qué tipo de juegos aplica en su trabajo con los niños/as?

Los porcentajes en cuanto al tipo de juegos utilizados son:

30% Didácticos

23% Tradicionales

22% Musicales

12% Individuales

11% Pre deportivos

2% Ninguno

5.- ¿Cuál es su fuente de consulta de juegos infantiles?

La fuente de consulta para juegos infantiles entre los encuestados se resume así:

29% Internet

25% Libros personales

17% Revistas

16% Folletos

11% Bibliotecas

4% Ninguna

3% Otras

6.- ¿Le gustaría tener una guía de juegos infantiles que beneficie su trabajo?

Al 97% de los encuestados les gustaría contar con una guía lúdica y tan solo el 3% no le interesa.

5.7 Conclusión de la encuesta

El porcentaje de maestros que reconoce el juego como un apoyo a la educación de los niños es alto (86%) y lo utiliza con alta frecuencia, por cuanto a pesar de tener fuentes de información como bibliotecas o internet a su disposición muestran interés en un 97% por obtener una guía didáctica que beneficie su trabajo.

Este interés es el que motiva el trabajo que a continuación se realiza como una muestra de ejemplos de juegos a realizarse en el aula con el fin de apoyar a los maestros.

CAPÍTULO VI

6.1 LA PROPUESTA

GUÍA DE JUEGOS INFANTILES APLICADA A 4 Y 5 AÑOS

El juego es importante en la enseñanza principalmente en la Educación Inicial por lo que propongo esta guía que va a beneficiar a los Centros Infantiles de la parroquia de Conocoto a los niños/as de 4 a 5 años de edad para que se diviertan de la actividad lúdica y recreativa como es el juego infantil y a los maestros/as les va a servir como una herramienta fundamental de apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

6.2 ¿CÓMO MANEJAR Y APLICAR LOS JUEGOS INFANTILES?

Las personas responsables para manejar los juegos infantiles deben ser dinámicas, alegres, creativas, motivadoras para realizar la actividad.

Los juegos infantiles se les puede aplicar en diferentes entornos tales como fuera del aula, dentro del aula, entre otros.

Para que las personas responsables para manejar los juegos infantiles deben decirles de que se trata el juego, las instrucciones y como se realiza el juego.

El papel del educador en la Educación Infantil no consiste en transmitir contenidos al niño o la niña para que éste los aprenda como fruto de esa transmisión, sino en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños y las niñas, les ayuden a aprender y desarrollarse.

El educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y su desarrollo, teniendo un carácter realmente constructivo en la medida en que es a través de la acción y la experimentación cómo el niño y la niña, por un lado, expresa sus intereses y motivaciones y, por otro, descubre propiedades de los objetos, relaciones, entre otros. Es de todo conocido que la forma de actividad esencial de un niño y la niña consiste en el juego. Jugando, el niño o la niña hacen conciencia de lo real, se implica en la acción, elabora su razonamiento, su juicio.

Pocas veces, como ocurre con los juegos, se cumplen tan cabalmente las condiciones exigidas por la verdadera actividad didáctica. Se ha definido el juego como «proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio», y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje, puesto que aprender es enfrentarse con las situaciones, dominándolas o adaptándose a ellas. El juego tiene, además un valor «substitutivo», pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las tiendas, a las muñecas, entre otros.

Marginar el juego es privar a la educación de uno de sus instrumentos más eficaces; así lo han entendido Manjun, Föebel, Montessori,¹¹ Decroly creadores de un importantísimo material lúdico destinado, sobre todo, a estas edades. Esto no quiere decir, naturalmente, que las demás edades deban quedar excluidas del juego; lo que ocurre es que éste cambia al compás de la madurez general del sujeto y de la evolución de los intereses infantiles.

El juego es, en definitiva, una actividad total; por ello, hacer en la Centro de Educación Infantil una distinción entre juego y trabajo, entendiendo por éste una actividad seria y por aquél una actividad informal o un puro pasatiempo, están fuera de lugar; y es que nada hay más serio para el niño que el juego. A él debe, en buena parte, el desarrollo de sus facultades. El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motórico, muscular, coordinación psicomotriz), cuanto en el mental, porque el niño pone a contribución durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación. Tiene, además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo. Por otra parte es un medio de expresión afectivo-evolutiva, lo que hace de él una técnica proyectiva de gran utilidad al psicólogo y educador, sobre todo a la hora de conocer los problemas que afectan al niño.

Dado que la forma de actividad esencial de un niño es el juego, emplearemos éste como recurso metodológico básico, incorporándolo como base de la motivación para los aprendizajes y como forma de favorecer aprendizajes significativos,

El juego proporciona el contexto apropiado en el que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Puede y debe considerarse como instrumento mediador dada una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje:

¹¹ MONTESSORI, El juego, Random House, 1992

Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que a priori pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias.

A través del juego descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.

La actividad lúdica permite el ensayo en una situación en la que el fallo no se considera frustrante.

6.3 ¿CÓMO DEBE EL MAESTRO APLICAR LOS JUEGOS INFANTILES?

En el profesor recae la gran responsabilidad de tener una buena relación porque es el promotor para la ejecución de las dinámicas grupales, ya que debe actuar como psicólogo y buscar la manera de poder integrarse al grupo para conocerlo más y romper las barreras que no permiten la interacción eficaz con los alumnos; por lo tanto el profesor que recurre a trabajar mediante dinámicas grupales debe estar convencido que el interaccionar con los individuos es la mejor forma para el proceso de enseñanza - aprendizaje .

Asimismo debe tomar en cuenta que tiene que desempeñar funciones distintas a las del maestro tradicional. Tendrá que tomar la postura de coordinador de grupo (en el que estará involucrado él y el grupo), es un propiciador de conocimientos, observador del proceso grupal y la comunicación dentro del grupo; para ello es conveniente considerar que un grupo no es estático sino que atraviesa por diversas etapas y está en constante cambio; así que el coordinador (docente) tiene la tarea que los integrantes del grupo poseen conciencia de grupo y pueda determinar cómo va actuar frente a ellos.

El maestro debe estar preparado para detectar en la primera etapa de evaluación del grupo conductas defensivas, actitudes de rechazo y determinar la forma más adecuada para que no prevalezcan. Por lo general el primer día clases el maestro actúa como observador grupal; luego de observador pasa a ser asesor o informador siempre y cuando no adopte la postura de que es el poseedor del saber; en cierta parte tendría la razón porque le da poder el hecho de tener un título pero no serviría de nada si no lo sabe transmitir; de tal forma que "tendrá que cambiar es su forma de concebir la

autoridad y en la manera de relacionarse con cada individuo y con el grupo" (2) . Esto presiona a que el o la adopte una actitud diferente.

Su actuación es determinante frente a sus alumnos porque no sólo "informa sino que también forma una actitud" (3), en el aspecto de estimula, motivar o bien desanimar.

Cada profesor debe de tener una imagen clara del juego que enseñará a los alumnos y con ello una representación exacta del contenido y objetivo que quiere lograr en su clase. La lógica estructura de los juegos, los motivos e intereses de los participantes, las circunstancias en las cuales se ve obligado a participar cada uno, exige que el profesor utilice los pasos metodológicos para la enseñanza de los juegos cooperativos y con ello garantizará lo siguiente:

1. El dominio por parte de los alumnos del contenido del juego.
2. La relación armónica entre todos los jugadores.
3. La participación activa de los niños.

El educador debe tener una gran capacidad de adaptación para involucrarse con los cambios que impone la realidad educativa. Debe ser capaz de concebir a cada estudiante como un ser humano que, en su individualidad, posee su propio ritmo de aprendizaje.

El maestro no transmite simplemente conocimientos sino que coadyuva para que el estudiante desarrolle su personalidad a nivel cognitivo y emocional, entendiendo y aceptando las diferencias en el aprendizaje.

El docente debe aplicar mecanismos para despertar en el estudiante la necesidad de aprender y el interés suficiente para desarrollar sus habilidades de forma que sea capaz, por sí mismo, de solucionar los problemas que se le presenten y pueda llegar a la autorrealización.

El profesor debe aprender a apreciar a sus alumnos, fijar sus cualidades y potenciar sus destrezas. El maestro puede estimular al estudiante para que reconozca sus fortalezas y acepte sus diferencias; de modo que, desde su situación concreta, se valore y valore a los demás, fomentando la solidaridad y el respeto a través de la interacción con sus compañeros.

El aula es el espacio ideal para ayudar al estudiante a generar confianza en sí mismo y en sus capacidades. Los momentos de cercanía permiten trabajar con las diferencias y necesidades específicas de cada estudiante, de modo que el maestro le apoye en la superación de sus limitaciones.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, entre otros.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, entre otros.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

El docente debe conocer y saber aplicar los criterios para seleccionar la confusiones y malos entendidos en el momento de seleccionar actividades.

El maestro entonces actuará conforme a sus pensamientos, influyendo de esa manera en la vida del niño.

El profesor debe de conocer un poco los estilos de enseñanza y luego ponerlos en práctica.

El valor didáctico del juego está dado por el hecho de que en el mismo se combinan aspectos propios de la organización eficiente de la enseñanza: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problémico, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia. Algunos de los principios de la actividad lúdica, a través de los cuales estemos en mejores condiciones de comprender el por qué de la atención a la diversidad a través de juegos son:

- a) La participación es el principio básico, que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador. La participación, además, es un elemento clave en la atención educativa a la diversidad, en el sentido de que sin ella considerada sin reservas no podemos hablar de verdad de educar en la diversidad.

- b) El dinamismo expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica del niño. El juego es interacción activa en la dinámica de los acontecimientos. A ello se suma que todo juego tiene principio y fin y que, por consiguiente, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida, lógica que demanda de profesores su uso como componente organizativo en la trama didáctica.
- c) El entrenamiento. Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el niño y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación en el juego. El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitivos.
- d) No debe admitir el aburrimiento ni las impresiones habituales. La novedad y la sorpresa son inherentes al juego, lo que no está reñido con un ensayo o ejercicio continuado para dominar determinadas rutinas lúdicas, las cuales están a la base de conductas mucho más complejas.⁵
- e) La interpretación de papeles. Está basada en la modelación lúdica de la actividad humana y refleja los fenómenos de la imitación. La modelación lúdica es el modo de representarse en otra persona, animal o cosa; el método de reproducir una actividad que se asume.
- f) La retroalimentación, la cual en su materialización para ajustar el proceso de enseñanza supone:
- La obtención de información.
 - Su registro, procesamiento y almacenamiento.
 - La elaboración de efectos correctores.
 - Su realización.
- g) Carácter problémico. En el juego didáctico niños y niñas expresan las irregularidades lógico-psicológicas del pensamiento y del aprendizaje. Si éstos se enfrentan a una meta difícil y existen ciertas motivaciones para alcanzarla, en el trayecto aparecen por lo regular problemas que dan lugar a situaciones problémicas.

- h) La obtención de resultados concretos. Refleja la toma de conciencia del balance de los actos lúdicos como actividad material completa, los resultados del juego figuran como saldo de la actividad teórica desplegada.
- i) La competencia. Sin competencia no hay juego y ésta incita a la actividad independiente, dinámica y moviliza todo el potencial físico-intelectual. En niveles iniciales, cuando la competencia es menor el cansancio en el juego es mayor y, como consecuencia de ello, se da el abandono.
- j) La iniciativa y el carácter sistémico. Al ser una actividad independiente.
- k) En definitiva y según Ortega (1990)¹². la riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. Es lógico pensar que dadas estas posibilidades estemos ante un método didáctico y una estrategia que permite una más adecuada educación en la diversidad (Bautista Vallejo y Moya Maya. 2001)

El juego es didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

¹² ORTEGA, Idea del teatro y otros escritos , biblioteca Nueva, 2008

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, entre otros.

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, entre otros.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individual.

6.4 ¿CÓMO APLICAR LOS JUEGOS INFANTILES?

"No se debería decir de un niño solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Mediante el juego hace actuar las posibilidades que fluyen de su estructura particular; realiza las potencial virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser, las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor"

Por lo que, gracias al tiempo que dura la infancia, en los animales y en los seres humanos, posibilita una etapa de plasticidad que permite que a través del juego, se experimente, se pruebe y se imite. Por medio del entrenamiento que otorga el juego, se desarrollan las funciones fisiológicas y psíquicas del niño.

Una manifestación del juego, que aparece incluso, antes del primer año de vida, consiste en los diversos movimientos que el niño realiza y que para los adultos, parecerían inútiles. Sin embargo, esta actividad posibilita el desarrollo de funciones fundamentales, y a la vez, permite estructurar, el lenguaje, entre otros. Estos Juegos que son simples ejercicios de funciones, Ch. Bühler, los denomino juegos funcionales: "La actividad que comportan los juegos funcionales permite a cada función explorar su dominio y

extenderse para originar nuevos resultados. Así se ha podido señalar que la aparición en el niño de toda función nueva (hablar, caminar, entre otros.) da siempre lugar a múltiples juegos funcionales como si el niño quisiera probar la función en todas sus posibilidades".

El juego permite al niño construir un mundo aparte, evadirse de la realidad para entenderla mejor - de la misma forma que un profesional, cuando tiene que realizar un trabajo necesita abandonar la "tiranía" de lo real, y por medio del pensamiento desarrollar un proyecto que le permita posteriormente, enfrentar la realidad y transformarla - para Chateau¹³., la desvinculación del medio ambiente es la característica del proyecto, y el niño es el juego "participa también de esta naturaleza del proyecto. Jugar a la madre y a la hija, ejercitarse en el plano de lo imaginario para la realización concreta futura. El mundo del juego es entonces una anticipación del mundo de las ocupaciones serias. Sin duda se nos dirá que el niño no ve tan lejos, que el juego no es un adiestramiento. Ya lo hemos dicho. Pero la prueba del juego realiza de hecho un adiestramiento involuntario. El juego prepara para la vida seria, como lo ha visto Groos. En consecuencia, se puede concebir el juego como un rodeo que conduce finalmente a la vida, como un proyecto de vida sería que la bosqueja de antemano. Por el juego, el niño conquista esa autonomía, esa personalidad y hasta esos esquemas prácticos que necesitará en la actividad adulta.

Por lo que, por medio del juego, el niño se aleja del mundo real y puede comprender ese mundo distinto al propio; "el mundo adulto"; a la vez, que va conformando su futura personalidad que le permitirá incursionar con éxito en el mundo de la actividad social y laboral. Como muchos autores lo han señalado, el juego desempeña en la infancia el rol que el trabajo desempeña en el adulto. De aquí la importancia fundamental del juego infantil: un niño que ha jugado adecuadamente será un adulto que se integre constructiva y creativamente a su realidad. Por medio del juego, el niño se prueba física y mentalmente, y esto le permite ganar autonomía y afirmar su yo.

Al respecto, Chateau escribe: "Sin duda el juego del niño es un ejercicio como el juego animal, pero en el espíritu del niño que juega es ante todo una prueba de su personalidad y una afirmación de sí".

¹³ CHATEAU, El juego, obelisco, 2007

Henry Wallon, un científico que trabajó sobre la evolución psicológica del niño y abrió el camino para múltiples ensayos prácticos en el campo del movimiento y el juego, considera que ".el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras ésta sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas". Desde otro punto de vista, la cita anterior marca también para nosotros, la limitación que imponemos a la actividad espontánea del niño cuando tratamos de enfocar el juego dentro de los parámetros de lo pedagógico.

K. Groos¹⁴., en 1896 realizó una de las primeras investigaciones profundas sobre el "juego de los animales" y posteriormente, estudió los juegos en los seres humanos, pero el hecho de partir del análisis del juego animal dificultó en gran parte, la comprensión y análisis del juego infantil. Esta tendencia que adhirió y continuó Claparède¹⁵., enfocó al juego dentro de lo que definió como la teoría del pre ejercicio, y la definía como un ejercicio de tendencias instintivas que posteriormente encontrarían en la vida adulta, su aplicación concreta en el trabajo, en el deporte o en la vida cotidiana. Los dividía en juegos de experimentación o juegos de funciones generales y en juegos de funciones especiales. Los primeros comprenden a los juegos sensoriales, como por ejemplo, auditivos, visuales, táctiles, silbidos, entre otros.; los juegos motores: carreras, saltos, canicas, entre otros.; los juegos intelectuales: de imaginación, de resolución de problemas, de curiosidad, entre otros.; los juegos afectivos y de ejercitación de la voluntad: contener la respiración el mayor tiempo posible, adoptar posiciones difíciles, entre otros.; los juegos de funciones especiales comprenden a los juegos de persecución, de lucha, de imitación, de actividades familiares y sociales.

La teoría del pre ejercicio tiende a comprender la naturaleza del juego por fines instintivos y biológicos de predisposición hereditaria; en razón de que ciertos instintos se desarrollarán con el ejercicio y, por lo tanto, se perfeccionarán para operar posteriormente en la vida adulta. Claparède retoma de esta teoría, el valor concedido al juego como factor estimulante para el sistema nervioso y del desarrollo de los órganos corporales. Por lo que está teoría, considera que el juego es como un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar, el juego resulta así un agente natural educativo.

¹⁴ K. GROSS, El juego de los animales, , 1896

¹⁵ CLAPAREDE, El juego, Atanor, 1980

6.5 ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

La estrategia didáctica es un sistema de acciones o conjunto de actividades del profesor y sus estudiantes, organizadas y planificadas por el docente con la finalidad de posibilitar el aprendizaje de los estudiantes. Estrategia didáctica son las actividades diseñadas para registrar los logros y dificultades en los niños estrategias de evaluación, son procedimientos que el profesor utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos. Es la forma que tiene el docente de llevar a cabo las diversas actividades con el grupo, es aquella que te sirve y que tú empleas, de forma que la actividad que estás haciendo pueda ser la idónea y la forma más amena y correcta de llevarla a cabo. Son aquellas acciones que tú emprendes en el trabajo con los niños, de manera tal que puedas emplear mejores formas de lograr aprendizajes en ellos. Conjunto de procedimientos adaptativos por los que organizamos secuencialmente la acción en orden a conseguir las metas previstas" (Saturnino De La Torre)¹⁶. "Son el producto de una actividad constructiva y creativa del maestro" (Hargreaves, Andy).

¹⁷. "La estrategia didáctica es el conjunto de procedimientos apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizaje" (ITESM).

6.6 MÉTODOS PARA APLICAR LOS JUEGOS INFANTILES

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

¹⁶ SATURNINO DE LA TORRE, Estrategia didáctica, obelisco, 2000

¹⁷ ANDY HARGREAVES, La estrategia didáctica, Asperuzl, 1970

6.6.1 Método directo

Basado en la motivación como eje fundamental para el aprendizaje, desarrollando el proceso interno de cada persona, involucrando los procesos intelectuales, fisiológicos y psicológicos en forma permanente, despertando su autoestima y centrando a los estudiantes en alcanzar los objetivos y metas de las asignaturas que imparto: Expresión Corporal, Juegos Infantiles, Recreación Infantil. Busco darles confianza en sí mismos, aplicando razonamientos en la transferencia del conocimiento, lo cual es muy importante ya que se forman estudiantes consientes, previstos de criterios, para que se transformen en profesionales entregados a su labor con pasión.

6.6.2 Método progresivo

Este método es el que más resultados me ha dado, ya que imparto asignaturas teóricas y prácticas y los procesos de enseñanza se hacen de una manera escalonada, aplicando la transmisión del conocimiento en forma inductiva/deductiva, partiendo de lo fácil a lo difícil y con sus respectivas progresiones, tanto en conocimiento teórico como el práctico, lo que es fundamental en la comprensión de la teoría y la aplicación de la práctica.

Método inductivo (enfocado a los juegos)

Método deductivo (enfocado a los juegos)

6.6.3 Edad mínima recomendada

Este parámetro nos determina la dificultad de la actividad y nos ofrece una orientación de la edad a partir de la cual los niños son capaces de conseguir los objetivos propuestos. No tienen sentido que un niño de 4 años realice actividades que impliquen el uso de la multiplicación ya que, por lo general, no se conoce esta operación a dicha edad y el niño perderá el interés por la tarea a realizar si no es capaz de concluirla con éxito. Es por ello que no se recomienda que los niños realicen tareas con un nivel de dificultad muy por encima del que les corresponde ya que la no consecución de los objetivos puede llevarlos a la frustración, a la desmotivación y el abandono. Es importante que el niño realice las actividades motivado e ilusionado. La edad

recomendada no es una limitación tajante dado que niños de las mismas edades pueden tener diferentes niveles intelectuales y por lo tanto pueden acceder a actividades de un nivel superior que otros. Hay niños de 4 años que saben contar hasta 10 y otros que llegan al 100. Esto no es necesariamente indicativo de su potencial ni de su nivel de aprendizaje pero deberemos tenerlo en cuenta a la hora de programarles las actividades. Se recomienda que un adulto supervise al niño por lo menos en las primeras ocasiones para verificar que la actividad tiene un nivel adecuado para él. Si un niño no es capaz de realizar con éxito al menos el 50% de las tareas que componen la actividad, debemos acceder a otras de nivel inferior.

La lúdica es una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

El propósito del juego infantil, según el autor citado, es que cumple la función didáctica de conectar al niño con la sociedad, por medio de objetos y acciones que imitan los de la vida cotidiana de los adultos. Utilizar el juego como recurso didáctico en niños y niñas, es tratar de introducirnos en el mundo del aprendizaje, aproximándolos al nivel de conocimientos que mejoran su integración en el medio social en el que viven y hacerlos partícipes de la situación educativa en la que se desarrollan cotidianamente.

El juego es una de las experiencias humanas más ricas y además es una necesidad básica en la edad infantil. Con el juego los niños aprenden a cooperar, a compartir, a conectar con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar para superarse progresivamente. También aumenta la participación pero uno de los componentes fundamentales del juego es la diversión, el niño cuando juega se siente feliz. El juego va a formar parte de nuestra personalidad, de ahí que los adultos también tengamos tendencia a jugar.

Para crear un buen ambiente en el juego se deben buscar los temas y formas imaginativas (tenemos que ser imaginativos) que mejor acogen los participantes en el juego, que más motiven su implicación.

En este sentido, el profesor va a ser una parte muy importante en el juego, de ahí que él tenga que ser creativo, pues él va a proyectar y representar un modo de jugar. Es él quien tiene que crear una atmósfera motivante y divertida en el juego, e incluso para que los niños se sientan más atraídos por el juego él puede ser una participante más.

6.7 TÉCNICAS PARA APLICAR LOS JUEGOS

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

6.7.1 Las técnicas participativas

Son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica profesional de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

6.7.2 Técnicas de presentación y animación

Técnicas para el desarrollo de habilidades profesionales y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento técnico. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el alumno esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate profesional. Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos profesionales:

Garantizar el correcto reflejo de la realidad productiva o de servicios de las empresas, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones profesionales planteadas no ocupen mucho tiempo.

Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.

Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.

Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.

Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Para que los juegos tengan los resultados esperados nunca debemos olvidar lo siguiente:

6.7.3 Atención del grupo

El profesor debe captar la atención de todo el grupo para mantener orden, disciplina y estructura de su clase.

6.7.4 Explicación

El profesor debe explicar claramente los contenidos y actividades a desarrollarse en la clase para que no haya confusiones y los estudiantes, tengan claro el proceso.

6.7.5 Demostración

El profesor tiene que demostrar los contenidos y actividades antes de que los estudiantes los apliquen.

6.7.6 Ejecución

Cuando los estudiantes tienen claro los contenidos y actividades proceden a la ejecución bajo la supervisión y seguimiento del profesor.

6.7.7 Corrección de errores

Si el profesor nota que hay errores en la aplicación de los contenidos y actividades, procederá a realizar las correcciones que sean necesarias para que los estudiantes asimilen correctamente el conocimiento, con mucha tranquilidad y sobre todo paciencia¹⁸.

¹⁸ ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS, Facultad CCSS, UTE, Pág. 113 Y 114. 2011

6.8 LA MOTIVACIÓN

Un poco de libertad puede motivar a los niños de edad preescolar a ser activos. Si bien parte de la actividad física puede ser estructurada y guiada por un padre o una persona a cargo del cuidado del niño, es bueno a veces dejarlos tomar a ellos las decisiones. NASPE recomienda que los niños de edad preescolar realicen por lo menos, 60 minutos al día de actividad física estructurada (dirigida por un adulto).

Aliente a los niños a jugar libremente, lo cual significa dejar a los niños elegir la actividad que deseen y tomar las decisiones sobre lo que quieren hacer — todo dentro de un entorno seguro y supervisado, por supuesto. Esto puede incluir explorar el jardín de la casa, correr por el patio de la escuela o disfrazarse.

Cuando juegan a que son otra persona, los niños de edad preescolar suelen asumir el rol de un género específico, ya que a esta edad comienzan a identificarse con los miembros de su mismo sexo. Una niña, por ejemplo, puede hacer como si fuera su madre, "trabajando" en el jardín, mientras que un niño suele imitar a su padre haciendo como que "corta" el césped.

La motivación está constituida por todos los factores capaces de provocar, mantener y dirigir la conducta hacia un objetivo.

Hoy en día es un elemento importante en la administración de personal por lo que se requiere conocerlo, y más que ello, dominarlo, sólo así la empresa estará en condiciones de formar una cultura organizacional sólida y confiable.

En el ejemplo del hambre, evidentemente tenemos una motivación, puesto que éste provoca la conducta que consiste en ir a buscar alimento y, además, la mantiene; es decir, cuanta más hambre tengamos, más directamente nos encaminaremos al satisfactor adecuado. Si tenemos hambre vamos al alimento; es decir, la motivación nos dirige para satisfacer la necesidad.

La motivación también es considerada como el impulso que conduce a una persona a elegir y realizar una acción entre aquellas alternativas que se presentan en una determinada situación. En efecto, la motivación está relacionada con el impulso, porque éste provee eficacia al esfuerzo colectivo orientado a conseguir los objetivos de la empresa, por ejemplo, y empuja al individuo a la búsqueda continua de mejores situaciones a fin de realizarse profesional y personalmente, integrándolo así en la comunidad donde su acción cobra significado.

El impulso más intenso es la supervivencia en estado puro cuando se lucha por la vida, seguido por las motivaciones que derivan de la satisfacción de las necesidades primarias y secundarias (hambre, sed, abrigo, sexo, seguridad, protección. Entre otros.).

Motivación y conducta

Con el objeto de explicar la relación motivación-conducta, es importante partir de algunas posiciones teóricas que presuponen la existencia de ciertas leyes o principios basados en la acumulación de observaciones empíricas.

Según Chiavenato, existen tres premisas que explican la naturaleza de la conducta humana. Estas son:

- a) El comportamiento es causado. Es decir, existe una causa interna o externa que origina el comportamiento humano, producto de la influencia de la herencia y del medio ambiente.
- b) El comportamiento es motivado. Los impulsos, deseos, necesidades o tendencias, son los motivos del comportamiento.
- c) El comportamiento está orientado hacia objetivos. Existe una finalidad en todo comportamiento humano, dado que hay una causa que lo genera. La conducta siempre está dirigida hacia algún objetivo.

El ciclo motivacional

Si enfocamos la motivación como un proceso para satisfacer necesidades, surge lo que se denomina el ciclo motivacional, cuyas etapas son las siguientes:

Homeostasis. Es decir, en cierto momento el organismo humano permanece en estado de equilibrio.

Estímulo. Es cuando aparece un estímulo y genera una necesidad.

Necesidad. Esta necesidad (insatisfecha aún), provoca un estado de tensión.

Estado de tensión. La tensión produce un impulso que da lugar a un comportamiento o acción.

Comportamiento. El comportamiento, al activarse, se dirige a satisfacer dicha necesidad. Alcanza el objetivo satisfactoriamente.

Satisfacción. Si se satisface la necesidad, el organismo retorna a su estado de equilibrio, hasta que otro estímulo se presente. Toda satisfacción es básicamente una liberación de tensión que permite el retorno al equilibrio homeostático anterior.

Sin embargo, para redondear el concepto básico, cabe señalar que cuando una necesidad no es satisfecha dentro de un tiempo razonable, puede llevar a ciertas reacciones como las siguientes:

Desorganización del comportamiento (conducta ilógica y sin explicación aparente).

Agresividad (física, verbal, entre otros.)

Reacciones emocionales (ansiedad, aflicción, nerviosismo y otras manifestaciones como insomnio, problemas circulatorios y digestivos entre otros.)

Alineación, apatía y desinterés

Lo que se encuentra con más frecuencia en la industria es que, cuando las rutas que conducen al objetivo de los trabajadores están bloqueadas, ellos normalmente "se rinden". La moral decae, se reúnen con sus amigos para quejarse y, en algunos casos, toman venganza arrojando la herramienta (en ocasiones deliberadamente) contra la maquinaria, u optan por conductas impropias, como forma de reaccionar ante la frustración.

Aprendizaje de la motivación.

Algunas conductas son totalmente aprendidas; precisamente, la sociedad va moldeando en parte la personalidad. Nacemos con un bagaje instintivo, con un equipo orgánico; pero, la cultura va moldeando nuestro comportamiento y creando nuestras necesidades. Las normas morales, las leyes, las costumbres, las ideologías y la religión, influyen también sobre la conducta humana y esas influencias quedan expresadas de distintas maneras. En cualquiera de tales casos, esas influencias sociales externas se combinan con las capacidades internas de la persona y contribuyen a que se integre la personalidad del individuo aunque, en algunos casos y en condiciones especiales, también puede causar la desintegración.

El mecanismo por el cual la sociedad moldea a las personas a comportarse de una determinada manera, se da de la siguiente manera:

- 1) El estímulo se activa.
- 2) La persona responde ante el estímulo.
- 3) La sociedad, por intermedio de un miembro con mayor jerarquía (padre, jefe, sacerdote, entre otros.), trata de enseñar, juzga el comportamiento y decide si éste es adecuado o no.

- 4) La recompensa (incentivo o premio) se otorga de ser positivo. Si se juzga inadecuado, proporciona una sanción (castigo).
- 5) La recompensa aumenta la probabilidad de que en el futuro, ante estímulos semejantes, se repita la respuesta prefijada. Cada vez que esto sucede ocurre un refuerzo y, por tanto, aumentan las probabilidades de la ocurrencia de la conducta deseada. Una vez instaurada esa conducta se dice que ha habido aprendizaje.
- 6) El castigo es menos efectivo; disminuye la probabilidad de que se repita ese comportamiento ante estímulos semejantes.
- 7) El aprendizaje consiste en adquirir nuevos tipos actuales o potenciales de conducta. Este esquema no sólo es válido para enseñar normas sociales sino, además, cualquier tipo de materia. Una vez que se ha aprendido algo, esto pasa a formar parte de nuestro repertorio conductual.

Desde el punto de vista de las fuentes de motivación son tres los motivos principales de ésta:

- **Intelectuales**, deseos de conocer, de vencer dificultades, de progresar en el conocimiento y de resolver situaciones y problemas.
- **Emocionales**, que suelen estar ligadas a los sentimientos de placer y dolor que pueden acompañar a los procesos de enseñanza-aprendizaje.
Suelen manifestarse mediante la aparición de indicadores tales como el deseo de triunfo, la ambición, el riesgo, el miedo, la aversión a una materia, el cansancio, el hastío, entre otros.
- **Sociales**, que están ligadas a la relación del sujeto con los grupos de convivencia comunitaria. Se manifiesta con indicadores tales como el grado de aceptación, de popularidad, de integración, de compartición de tareas, entre otros.

6.9 RECOMENDACIONES PARA EL MAESTRO O MAESTRA

Como una fuente de apoyo para el labor diario de cada día que vive el maestro o maestra, para que por medio de la actividad lúdica como es el juego, enseñen a sus alumnos acerca de las diferentes clasificaciones del juego existentes, esta guía se puede compartir con los demás familiares que están en su alrededor, también esta guía se

puede apoyar con otras instituciones que necesiten de su ayuda, para fomentar la actividad lúdica en sus alumnos.

La actividad lúdica es una parte fundamental en la educación de sus alumnos ya que por medio del juego el niño va desarrollando sus habilidades, destrezas, hábitos, valores, entre otros, recomiendo al maestro o maestra que por medio de esta guía el niño va ampliando su imaginación y creatividad, tiene mejor concepto de lo que es la lateralidad.

- Enseñarles a sus alumnos de mejor forma lo que es la actividad lúdica.
- Crear nuevas técnicas y métodos educativos del proceso de enseñanza–aprendizaje enfocados en el juego infantil.
- Por medio de esta guía a utilizar estrategias por medio del cual favorezcan de mejor forma a tener dominio de la motricidad fina tanto como motricidad gruesa dentro del juego infantil.
- Prestar atención a los deseos del niño y la forma en que lo expresa.
- Crear actividades recreativas, que tanto sean utilizadas fuera del aula.
- Fomentar y proporcionarle el espacio necesario para realizar la actividad lúdica.
- Fomentar el juego con otros alumnos por medio del cual ayudar a desarrollar la capacidad de interacción social, participar en juegos que poseen reglas.
- Fomentar el juego creativo, a enseñar los juegos tradicionales.
- Respetar las preferencias que tiene cada juego. Promover la igualdad.
- Proponer que los juegos sean muy entretenidos a la edad de 4 años.
- Estimular su capacidad de escuchar y producir juegos fonéticos.
- Ejercitar la memoria visual con juegos de mesa.
- Vigilar a que los niños asistan a juegos públicos adecuados.
- Usar materiales didácticos.
- Fomentar la autoestima en los niños.
- Motivarles a los niños a jugar.
- A través del juego libre se desarrolla la imaginación.
- Estimular la capacidad del juego en el niño.
- Utilizar recomendaciones y estrategias relacionadas con la educación en valores.
- Practicar juegos activos al aire libre.

- Utilizar juegos y ejercicios didácticos.
- Promover juegos para niños con necesidades educativas especiales.
- Alentar la exploración y el juego seguro.
- Crear juegos para niños hiperactivos.
- Estimular el aprendizaje en los niños.
- Desarrollar nuevos juegos.
- Incentivar la expresión corporal en el juego.
- Guiar a los niños los juegos de dramatización.
- Mejorar la actividad física en los niños por medio del juego.
- Debe tener claridad del objetivo a realizarse en el juego.
- Enseñar los valores a los niños.
- Estimular a través del juego infantil.
- Crear un aula específica o un espacio adecuado para realizar la actividad lúdica.
- Respetar las reglas del juego y respetar el número de niños que van a participar en el juego.
- Vigilar y respetar las iniciativas aún las caprichosas de la niñez.
- No debe demostrar preferencia por ningún niño.
- Tiene que ser paciente, tolerante y alegre.
- Al maestro que no debe tener nunca una actividad pasiva frente al juego.
- Debe estudiar bien el juego que se va a presentar.
- No debe sacar del juego a los niños que van perdiendo.
- Celebrar los logros adquiridos en el juego.
- No debe obligarle al niño a jugar.
- Debe estar seguro de tener la atención de todos los del grupo al realizar la actividad lúdica.
- Tener el material que va a ser utilizado en el juego.
- Dar participación a todos los niños.
- Estar adecuado al número de participantes.
- Crear por medio de la actividad lúdica como es el juego normas sociales.
- Estimular el desarrollo intelectual en el niño.
- Proporcionar diversos juegos.
- Tolerar la frustración.

- Brindar alegría y entusiasmo al realizar una actividad lúdica.
- Mostrar interés para que el niño por medio del juego pueda jugar.
- Motivarles a los niños a jugar con sus demás compañeros.
- Guiar a los niños a que comportan el juego con sus padres.
- Enseñarles a respetar el número de niños participantes para el momento de jugar.
- Vivenciar el juego como una unidad importante en el aprendizaje infantil.

6. 10 RECOMENDACIONES PARA LOS NIÑOS.

Para que se diviertan, jueguen con sus padres y demás familiares, compartan con sus amigos la actividad lúdica y recreativa como es el juego infantil.

- A través del juego se aprende también los valores que ya están perdidos como solidaridad, respeto, entre otros.
- Deben mostrar iniciativa, curiosidad para realizar un juego.
- Por medio del juego se diviertan y jueguen.
- Desarrollar sus destrezas sociales (juego y diversión).
- Disfrutar de materiales y actividades creativas pero aún sus períodos de atención pueden ser limitados.
- Jueguen con otros niños.
- Aprendan muchos juegos y cosas divertidas.
- Dejarles jugar solos un rato.
- Estimular la capacidad del juego en el niño.
- Fomentar la concentración.
- Colaborar en los juegos de equipo.
- Ejercitar la memoria visual con los juegos de mesa.
- Con sus nombres pueden ser un buen punto de partida.
- Motivar a que jueguen con sus compañeros.
- Enseñar los diferentes tipos de juegos.
- Fomentar la actividad lúdica.
- Utilizar las áreas establecidas para realizar los juegos.
- Incentivar la relajación.

- Guiar juegos didácticos en el aula.
- Ayudar al docente en los juegos.
- Apoyar a sus padres en el momento de las actividades lúdicas.
- Incentivar los juegos tradicionales.
- Recibir estimulación temprana.
- Compartir el juego con amigos.
- Jugar con otros niños.
- Dedicar un tiempo de juego con sus padres.
- Participar en juegos de competición.
- Posibilitar el desarrollo biológico, psicológico, social.
- Sienten placer al realizar un juego.
- Desarrollar la coordinación de movimientos.
- Inventar nuevos juegos.
- Mantener el interés del juego.
- Crear alegría, y confianza en el momento en el que esté jugando.
- Aceptar las reglas y las normas al realizar el juego.
- Mantener un comportamiento que sea adecuado y organizado.
- Fomentar valores por medio del juego.
- Motivar mediante los juegos infantiles para que realicen la actividad.
- Desarrollar la expresión corporal por medio del juego.
- Jugar con sus demás compañeros.
- Divertirse en el momento en que jueguen.
- Brindar seguridad y confianza al momento de jugar con sus compañeros y familiares.
- Incentivar la actividad lúdica.
- Motivar a sus compañeros de aula a jugar.

De acuerdo a la clasificación mencionada anteriormente daré 5 ejemplos de juegos que se pueden aplicar con los niños.

6.11 EJEMPLOS DE ACUERDO A SU CLASIFICACIÓN APLICADOS A LOS 4 Y 5 AÑOS.

6.11.1. JUEGOS DRAMATIZADOS:

Para los juegos dramatizados vamos a partir de las vivencias cotidianas, así como de las obras clásicas como son cuentos, poesías, fabulas y canciones.

Objetivo: Desarrollar la creatividad incrementando el lenguaje.



Desarrollo:

- ✓ Sentar a los niños en círculo
 - ✓ Compartir con los niños la obra seleccionada (Cuento, canción, etc.)
 - ✓ Ofertar la actividad de dramatización
 - ✓ Pedir a los niños que conversen sobre las partes que más le llamaron la atención
 - ✓ Seleccionar frases cortas que permitan armar un guion
 - ✓ Escoger personajes
- ✓ Crear disfraces con los materiales del aula
 - ✓ Repartir las frases seleccionadas por personajes
 - ✓ Dramatizar el cuento.

Materiales:

- ✓ cuentos, poesías, fabulas y canciones.
- ✓ Disfraces.
- ✓ Materiales del ambiente

Resultados: El niño mejora su creatividad, incrementa su lenguaje, aprende a trabajar en grupo.



Los juegos de dramatización resultan muy útiles en el aula en el momento de realizar proyectos con fin didáctico por ejemplo cuando se ven profesiones o medios de transporte.

6.11.2. JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN:

- Armar una torre con legos de plástico

Objetivo: Perfeccionar la motricidad en el niño/a al momento de armar una torre con legos de plástico.



Desarrollo:

- ✓ Se ubican los legos en un espacio determinado del aula.
- ✓ Se recogen los niños con una canción apropiada para el trabajo a realizarse.
- ✓ Ubicar a los niños en el espacio

- ✓ Entregar el material
- ✓ Permiten el uso del material con creatividad

Materiales:

- ✓ Legos de plástico.

Resultados: El niño desarrolla motricidad fina.

- **Construir con bloques de madera**

Objetivo: Desarrollar precisión al construir con bloques de madera



Desarrollo:

- ✓ Se ubican los legos en un espacio determinado del aula.
- ✓ Se recogen los niños con una canción apropiada para el trabajo a realizarse.
- ✓ Ubicar a los niños en el espacio
- ✓ Entregar el material
- ✓ Permiten el uso del material con creatividad

Materiales:

- ✓ Bloques de madera.

Resultados: En esta actividad el Niño va a desarrollar precisión.

- **Armar un rompecabezas infantil.**

Objetivo: Perfeccionar en el niño/a destrezas al momento de armar un rompecabezas infantil.



Desarrollo:

- ✓ Preparar el aula con rompecabezas apropiados para la edad.
- ✓ Ubicar a los niños a conveniencia del trabajo
- ✓ Entregar el material
- ✓ Una vez terminado el armado del rompecabezas permitir el intercambio

Materiales:

- ✓ Rompecabezas infantiles.

Resultados: En esta actividad el niño va a ampliar la destreza

6.11.3 JUEGOS DE ROLES.

Objetivos: Interpretar-narrar una situación específica

**Desarrollo:**

- ✓ El maestro prepara el espacio con material como disfraces y objetos de acuerdo al tema de interés
- ✓ Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol».
- ✓ No hay un guión a seguir
- ✓ El desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores.
- ✓ La imaginación, la narración oral, la originalidad

y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma de juegos, como «policías y ladrones», «mamá y papá» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son-

Materiales:

- ✓ Espacio adecuado
- ✓ Telas
- ✓ Disfraces
- ✓ Todo tipo de objetos que sirvan para representar

6.11.4 JUEGOS CON AGUA Y ARENA.

- **Hacer burbujas con agua y jabón.**

Objetivo: Soplar con precisión mejorando movimientos articulares vocales.



Desarrollo:

- ✓ Preparar el material apropiado en cantidad suficiente para cada niño.
- ✓ Ubicar a los niños en un lugar cómodo, que permita movimiento,
- ✓ Entregar material.
- ✓ Demostrar cómo se hacen las burbujas.
- ✓ Motivar a que lleven una burbuja soplando con cuidado de un lugar a otro.

Materiales:

- ✓ Agua
- ✓ Jabón líquido
- ✓ Glicerina
- ✓ Sorbetes

Resultados: Los niños desarrollan paciencia y llevan pompas de jabón con su soplido

- **Construir castillos de arena.**

Objetivo: construir castillos de arena



Desarrollo:

- ✓ Delimitar el espacio donde van a jugar los chicos
- ✓ Preparar el material
- ✓ Ubicar a los niños en el lugar
- ✓ Permitir el juego libre

Materiales:

- ✓ Palas
- ✓ Balde
- ✓ Agua

Resultados: En esta actividad el niño va a desarrollar su motricidad

- **Objetos en el agua.**

Objetivo: Desarrollo de la motricidad

**Desarrollo:**

- ✓ Los niños se colocan delantal de caucho para su uso
- ✓ Se ubican las tinas en un lugar seguro
- ✓ Se colocan diferentes tipos y tamaños de envases
 - ✓ Se permite el juego libre de envase y traspase de un envase a otro

Materiales:

- ✓ Agua
- ✓ Tina
- ✓ Delantales de caucho.
- ✓ Juguetes de plástico.
- ✓ Envases
- ✓ Embudos

Resultados: En esta actividad el niño amplía su motricidad.

- **Mezclar colores.**

Objetivo: Descubrir colores secundarios.



Desarrollo:

- ✓ Entregar material a los niños poco a poco
- ✓ Mezclar dos colores de inicio y observar
- ✓ Entregar nuevos colores y repetir el proceso

Materiales:

- ✓ Agua
- ✓ Pinceles
- ✓ Paleta.
- ✓ Colores.
- ✓ Papel bond.
- ✓ Mesas.
- ✓ Sillas.

Resultados: El niño descubre y manipula los nuevos colores.

6.11.5 JUEGOS CON OBJETOS.

- **Identificar los sonidos de los instrumentos musicales.**

Objetivo: Discriminación auditiva.



Desarrollo:

- ✓ Se ubica a los niños en círculo
- ✓ Se pide que cierren los ojos y hagan silencio
- ✓ Se tocan varios objetos (campanas, maderos etc.)
- ✓ Se pide que identifiquen los sonidos
- ✓ En desorden en un inicio y en orden luego

Materiales:

- ✓ Objetos sonoros

Resultados: El niño aumenta la discriminación auditiva

- **Jugar fútbol.**

Objetivo: Desarrollar lateralidad. Y ubicación espacial



Desarrollo:

- ✓ Armar dos equipos del mismo número de participantes
- ✓ Explicar las normas y reglas del juego a los niños
- ✓ Iniciar el partido

Materiales:

- ✓ Pelota de fútbol.

Resultados: El niño va a incrementar la lateralidad y su ubicación espacial

6.11.6 JUEGOS DE MESA IMPRESOS.

- **Domino infantil.**

Objetivo: Aumentar la concentración y conocer las similitudes entre números y cantidades ej.: (1=☺)

**Desarrollo:**

- ✓ Se juega en parejas.
- ✓ Primero se deben escoger las parejas y se reparten 14 fichas para cada uno.
- ✓ Se explican las normas y reglas del juego.
- ✓ Se inicia la partida.

Materiales:

- ✓ Dominós para niños con figuras acordes a la edad

Resultados: El niño va a aumentar la concentración y el reconocimiento de números y cantidades.

- **Lotería infantil.**

Objetivo: Reconocer las figuras

**Desarrollo:**

- ✓ Se juega de 4 niño/as por cada juego.
- ✓ Se reparten los cartones entre cuatro jugadores. El profesor dicta esa ronda.
- ✓ Se preparan las tarjetas que se usan para dictar, colocándolas con la cara que tiene la

figura hacia arriba, se mezclan sin mirarlas, cuidando de no voltearlas, y se apilan.

- ✓ La profesora dicta las figuras que va sacando de la pila que preparó, sin que la vean los demás, y los 4 jugadores tienen que identificar si en sus cartones de lotería tienen la figura dictada. De ser así, deben señalarla con el material disponible.
- ✓ La figura dictada se coloca aparte, para usarla en el control posterior (para eso, se usa la otra cara confirmando que el dictado fue correcto).
- ✓ Quien primero llena su cartón se anota el punto de esa ronda, previo control de que el dictado fue correcto y de que realmente se marcaron bien las figuras.

Materiales:

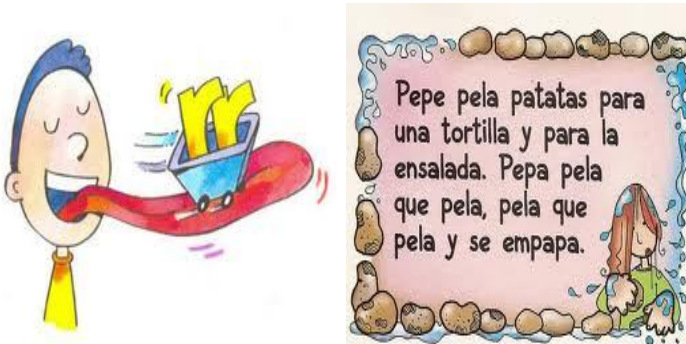
- ✓ Juego de lotería, con cartones y tarjetas para cada jugador y tarjetas para dictar.

Resultados: El niño va a ampliar la concentración y reconocimiento de figuras y formas.

6.11.7 JUEGOS VERBALES Y MUSICALES

- **Trabalenguas infantiles.**

Objetivo: trabaja la memoria del niño/a.



Desarrollo:

- ✓ Se plantea un trabalenguas.
- ✓ La maestra lo recita, los niños escuchan repiten e intentan decirlo de memoria.

Materiales:

- ✓ Un libro de trabalenguas infantiles.

Resultados: El niño mejorará la memoria.

- **Recitar una poesía**

Objetivo: Memorizar, entonación y aprender a declamar.



Desarrollo:

- ✓ Se plantea un poema.
- ✓ La maestra lo recita, los niños escuchan repiten e intentan imitar la forma en que lo dice.
- ✓ Lo aprenden para decirlo de memoria.

Materiales:

- ✓ Un libro de poesía infantil.

Resultados: la mejora en la memoria, el aprendizaje de la entonación y declamación.

- **Cantar canciones infantiles.**

Objetivo: Desarrollar lenguaje, memoria y musicalidad



Desarrollo:

- ✓ Escoger una canción de acuerdo al interés del tema
- ✓ Buscar movimientos que permitan representar la letra de la canción
- ✓ Cantar repetidamente la canción realizando los movimientos



<p>Cinco lobitos tienen la loba, cinco lobitos, detrás de la escoba. Cinco lobitos, cinco parió, cinco crió, y a los cinco, a los cinco tetita les dió.</p>	<p>Pulgar, pulgar, se llama éste, éste se llama índice y sirve para señalar, éste se llama corazón y aquí se pone el dedal, aquí se pone el anillo y se llama anular y este tan chiquitín ¡meñique, meñique!</p>
--	---

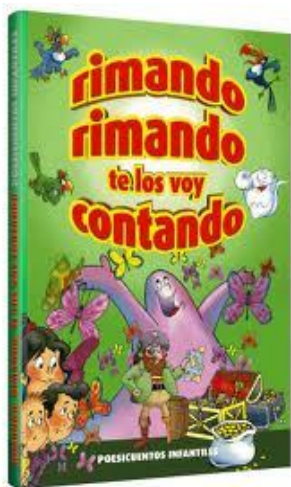
Materiales:

- ✓ Canción
- ✓ Grabadora.
- ✓ Cd.

Resultados: El niño incrementara su lenguaje, su musicalidad y su memoria

Rimas

Objetivo Enriquecer el lenguaje y sistematizarlo por temas



Desarrollo

- ✓ Escoger los temas a tratar,
- ✓ Para **crear** una rima debemos hacerlas cortas, tanto en el largo del verso, como en la extensión de toda la rima.
- ✓ Una vez terminadas, **recitarlas** para una misma, de manera que podamos escuchar si suenan bien, si son fáciles de entender o si se traban algunas letras entre sí, para poder hacer los ajustes.

Por ejemplo:

- ***Silvina Gallina***



Silvina mi gallina
usa zapatitos de bailarina
se peina y se alista
igual que un artista
y con su copete
se hace un rodete

- **Seguir el ritmo de las canciones**

Objetivo: Desarrollar discriminación auditiva y memoria rítmica



Desarrollo:

- ✓ Escoger una canción infantil corta
- ✓ Cantarla con los niños, varias veces
- ✓ Realizar varios movimientos como caminar, palmear o brincar siguiendo el ritmo

Materiales:

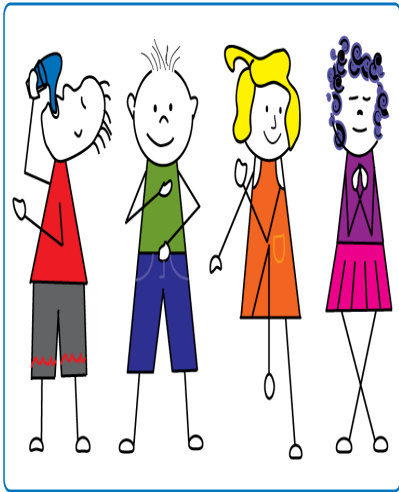
- ✓ Grabadora
- ✓ Cd con canción escogida.

Resultados: El niño desarrolla memoria rítmica y mejora su destreza auditiva

6.11.8 EJERCICIOS RÍTMICOS.

- **El aprendiz**

Objetivo: Trabajar expresión motriz y corporal



Desarrollo:

- ✓ Cada niño/a ha de representar con mímica y delante de sus compañeros, un oficio concreto.
- ✓ Se trata, pues, de adivinar el oficio interpretado por el niño/a en cuestión y así hasta que lo hayan hecho todos.
- ✓ El niño/a que no lo ha sabido hacer bien el oficio, pagará prenda.

Materiales:

- ✓ Ninguno

Resultado: El niño desarrolla su expresión corporal

6.11.9 JUEGOS DE MOVIMIENTO:

- **El cochecito.**

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa.



Desarrollo:

- ✓ La mitad de los niños del equipo en la línea de salida y la otra en la línea de llegada (3 metros) de forma tal que queden frente a frente.
- ✓ El primer niño del equipo sostendrá al frente en sus manos un aro y en el suelo, tocando el aro, la pelota.

- ✓ A la señal de la educadora los primeros niños de cada equipo empujarán la pelota con el aro suavemente, tratando, de que no se le vaya, como si fuera un cochecito, al llegar a la línea final entregará a su compañero para que regrese de igual forma y así hasta que todos hayan participado.
- ✓ Ganará el equipo que primero termine.

Materiales:

- ✓ Pelotas medianas o grandes
- ✓ Aros

Resultados: El niño va a mejorar la motricidad gruesa.

- **Relevo de los juguetes.**

Objetivo: Incrementar la creatividad.



Desarrollo:

- ✓ Los niños formados en tres hileras y a una distancia de 10 metros, un juguete colocado frente a cada equipo en la línea final, los mismos tomarán el nombre según el juguete que le corresponda.
- ✓ A la señal de la educadora el primer niño de cada equipo sale corriendo a buscar el juguete y regresa a entregarlo al siguiente niño, el cual lo colocará en la línea final.
- ✓ Se repite hasta que todos hayan participado.
- ✓ Ganará el equipo que primero termine.
- ✓ El juguete no debe ser tirado al llegar a la línea final.

Materiales:

- ✓ Juguetes.

Resultados: El niño va a incrementar la creatividad.

- **Encuentra tu pareja.**

Objetivo: Incrementar la creatividad.



Desarrollo:

- ✓ Los niños dispersos por el área, la educadora les entregará banderitas de diferentes colores atendiendo a la cantidad de parejas que se puedan formar.
- ✓ A una señal de la educadora los niños corren por el área y agitan las banderitas por encima de la cabeza.
- ✓ A la voz de “encuentra tu pareja” los niños

buscan su pareja según el color de la banderita que portan.

- ✓ Ganan las parejas que correctamente se agrupen

Materiales:

- ✓ Banderines de diferentes colores.

Resultados: El niño va a incrementar la creatividad y la imaginación.

- **Quien salta mejor.**

Objetivo: Mejorar la expresión corporal.



Desarrollo:

- ✓ El grupo se dividirá en tres equipos formados en hileras.
- ✓ Frente a los mismos se colocarán dos o tres obstáculos de 10 centímetros de alto, uno detrás de otro y a una distancia de un metro entre ellos.

- ✓ A una señal de la educadora, los primeros niños de cada hilera saltarán los obstáculos y se incorporarán al final de su hilera.
- ✓ El juego se repite hasta que todos hayan participado.

- ✓ Gana el equipo que termine primero.

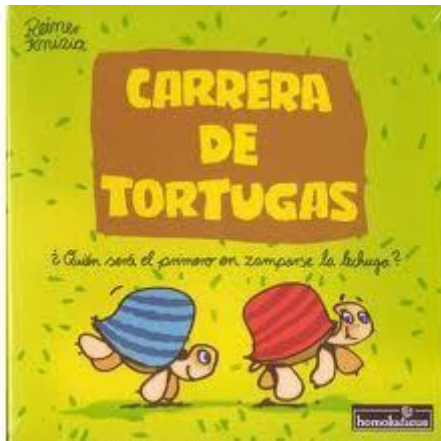
Materiales:

- ✓ Objetos (variedad)

Resultados: El niño va a mejorar la expresión corporal.

- **Carrera de tortugas.**

Objetivo: Aumentar motricidad.



Desarrollo:

- ✓ Para convertirse en tortugas, se coloca cada niño una almohada en la espalda.
- ✓ Para comenzar la carrera, se colocan las tortugas en posición de salida y, a la señal, comienza la carrera.
- ✓ Cuando la almohada se les cae de la espalda, tienen que volver al comienzo.

- ✓ Así hasta que uno consigue llegar antes que el resto.

Materiales:

- ✓ Cojines.
- ✓ Almohadones.

Resultados: El niño va a aumentar la motricidad.

6.11.10 JUEGOS TRADICIONALES:

- “la chupillita”

Objetivo: Estimular la coordinación motriz fina y la pinza digital.



Desarrollo:

- ✓ Los participantes se agarran suavemente de su propia piel en la parte superior de la mano con los dedos pulgar e índice, hasta hacer una torre de manos, alternada una con otra;
- ✓ las manos se deben mover para arriba y para abajo, mientras todos repiten:

¡Chupillita, Chupillita!

¿Qué es de la gallinita? ¡Se fue a poner un huevito!

¿Qué es del huevito? ¡Se comió el padrecito!

¿Qué es del padrecito? ¡Se fue a celebrar misa!

¿Qué es de la misa? ¡Se hizo polvo y ceniza!

¿Qué es de la ceniza? ¡Se hizo jabón!

¿Qué es del jabón? ¡Se fue a lavar ropa mamita!

¿Qué es de la ropa? ¡Se fue en el agua!

¿Qué es del agua? ¡Se secó!

¿Qué es del secado? ¡Se voló!

¿Qué hizo mamita? ¡Arroz con leche!

¿Con qué tapó? ¡Con las uñas del gato!

¡Mishiringato! _ ¡Mishiringato!

- ✓ El juego termina cuando se desarma la torre.

Resultados: El niño va a incrementar la coordinación motriz fina y la pinza digital.

- **La Rayuela.**

Objetivo: Aumentar la concentración.



Desarrollo:

- ✓ Hay distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela del gato, con ocho cuadros, dibujados en el suelo, representados en cada uno de ellos los días de la semana.
- ✓ Se traza una cuadrícula en forma de cruz con una tiza o carbón. Se tira la

ficha, esta debe caer en el casillero correcto.

- ✓ Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.
- ✓ El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado.

Materiales:

- ✓ Piedras.
- ✓ Tiza.
- ✓ Pedazo de ladrillo.

Resultados: El niño va a aumentar la concentración.

- **"las cogidas"**

Objetivo: Potenciar la coordinación motriz gruesa.



Desarrollo:

- ✓ Se dividen en subgrupos de igual número; el subgrupo A) a la señal convenida tratará coger a todos los del subgrupo B) dentro del lugar se ubicarán uno o dos sitios que servirán como casa o sitio de

descanso en el que no podrán permanecer más de 10 segundos.

- ✓ Los jugadores cogidos son ubicados en un lugar denominado cárcel y pueden ser rescatados cuando son topados por sus compañeros.
- ✓ El equipo A si atrapa o coge a todos los del B en el tiempo fijado o viceversa.
- ✓ El juego continuará mientras dure el interés de los niños.
- ✓ Se consideran atrapados todos los que no salen a tiempo de la casa o salen del campo de juego.

Resultados: Coordinación motriz gruesa.

- **La Cuerda.**

Objetivo: Desarrollar la fuerza y el trabajo grupal.



Desarrollo:

- ✓ Es un juego tradicional en el que un grupo de personas toma un extremo de la cuerda y el equipo rival toma el otro extremo de la cuerda, y con mucha fuerza empiezan a tirar el uno del otro evitando ceder espacio.
- ✓ El ganador es el equipo más fuerte y logró desplazar al equipo contrario más allá de un límite equidistante marcado con

anterioridad.

- ✓ Es un juego muy divertido y se lo puede realizar en cualquier parte, solo es necesario una cuerda, mucha gente y ganas de divertirse.

Materiales:

- ✓ Cuerda.

Resultados: El niño va a desarrollar trabajar en grupo.

- **Carrera de sacos.**

Objetivo: Incrementar la expresión corporal.



Desarrollo:

- ✓ De velocidad. Metidos los niños en los sacos, se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, por ejemplo, diez metros.
- ✓ En una se colocan los corredores y la otra sirve de meta. Vence el que antes llegue a la línea de meta cualquiera que sea el número de caídas sufridas.
- ✓ De firmeza. Similar al anterior, pero el ganador es el que salve la distancia entre las dos rayas con el menor número de caídas.
- ✓ De resistencia. El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que queden en pie.
- ✓ A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán eliminados de la prueba.
- ✓ El vencedor será el último jugador que quede en pie.

Materiales:

- ✓ Sacos

Resultados: El niño va a incrementar firmeza, resistencia y equilibrio.

6.11.11 JUEGOS DIDÁCTICOS:

- **Juegos con formas.**

Objetivo: Mejorar la motricidad fina.



Desarrollo:

- ✓ En una hoja reproducir 10 figuras geométricas y una cruz, luego hacer lo mismo en otra hoja y la recortamos.
- ✓ Le mostramos la hoja con las formas copiadas.
- ✓ El juego consiste en ir poniendo sobre la cruz cada una de las figuras recortadas y que el niño señale con el dedo la correspondiente de la lámina, así hasta completar la serie.

Materiales:

- ✓ Hoja.

Resultados: El niño va a mejorar la motricidad fina y por ende la pinza motora.

- **Yo soy así.**

Objetivo: Formar una imagen positiva de sí mismo Expresar sentimientos mediante el lenguaje oral Clasificar según el sexo Aceptar a los demás sin discriminaciones.



Desarrollo:

- ✓ Concepto de imagen global del cuerpo y características que nos diferencia Segmentos y elementos que lo conforman
- ✓ Exploración e identificación de cualidades del propio cuerpo

- ✓ Actitud de natural curiosidad frente al conocimiento de su cuerpo

Materiales:

- ✓ Dos dibujos: uno de una nena, y el otro de un nene. Lo puedes hacer tu misma.
- ✓ 2 Cajas de zapatos
- ✓ Una muñeca y un muñeco de tamaño chico
- ✓ Un espejo grande donde quepan dos niños

Resultados: El niño conocerá las partes de su cuerpo.

- **La caja con números.**

Objetivo: practicar la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes simultáneas.



Desarrollo:

- ✓ Se prepara con anterioridad una caja con 6 lados iguales (puede servir un dado grande), donde se habrán dibujado dos veces los números del uno al tres.
- ✓ El facilitador indicará al grupo a qué conducta equivale cada número, de modo que al lanzar el dado, el participante deberá ejecutar la conducta correspondiente a cada número: 1= REIR 2= LLORAR 3= GRITAR.
- ✓ Se toma la caja, se lanza al centro del círculo alrededor del cual están sentados los participantes, y se deja que ruede hasta que pare en un número.
- ✓ Al parar los participantes deberán ejecutar la conducta correspondiente, el que se equivoque sale del círculo.

Materiales:

- ✓ Una caja tipo cubo con números en sus seis lados, con algún objeto sonoro en el interior.

Resultados: El niño va a ejercitar la coordinación y concentración.

- **El sol y el frío.**

Objetivo: reconocer, sentir y vivir conceptos de calor y frío.

**Desarrollo:**

- ✓ Un niño representa al frío y otro al sol.
- ✓ El niño que representa al frío persigue a todos los demás, cuando los toca, quedan congelados.
- ✓ El niño que es tocado se tiene que quedar en la misma posición en que le tocó el niño que representa al sol, tiene que tocar a todos los congelados, para que puedan seguir jugando.

Materiales:

- ✓ Ninguno

Resultados: El niño va a tener sensación sensorio-motora.

- **Los muñecos.**

Objetivo: permitir a los niños actuar en forma libre siguiendo un patrón dado, lo que les permite desarrollar su creatividad a partir de las limitaciones.

**Desarrollo:**

- ✓ De acuerdo con un relato que les contará la educadora, el grupo de niños se transformará y vivirá en un mundo de muñecos.
- ✓ Cada niño elegirá el muñeco que desea ser y el tipo de material de que esté hecho (de

madera, de trapo, de metal, plástico, etc.).

- ✓ De acuerdo con el relato y el material con que están hechos, la juguetería tomaría vida y los "muñecos" ejecutarán distintas acciones según indique el docente, se alternarán los papeles.

Materiales:

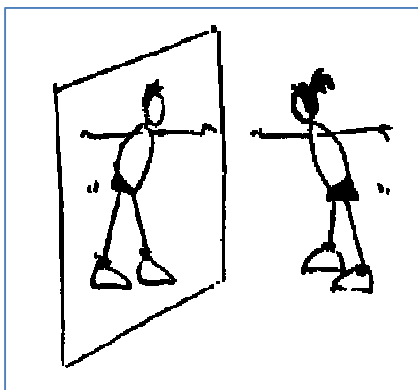
- ✓ Cuentos.
- ✓ Disfraces.

Resultados: El niño va a desarrollar diferentes creativities.

6.11.12 JUEGOS DE IMITACIÓN:

- **El espejo.**

Objetivo: Imitar.



Desarrollo:

- ✓ Hacer parejas.
- ✓ Dar indicaciones a los niños.
- ✓ Ubicarles uno frente al otro
- ✓ Designar quien es el espejo y quien es el reflejo.
- ✓ Motivar a los niños a que realicen gestos a ser imitados.

Materiales:

- ✓ Ninguno.

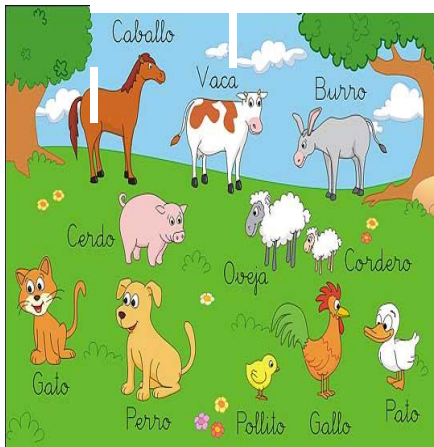
Resultados: Los niños se concentran en imitar a su compañero.

(Se puede imitar animales, profesiones, entre otros y se tendrá más actividades)

6.11.13 JUEGOS SENSORIALES

- **Los animales**

Objetivo: Identificar los sonidos.



Desarrollo:

- ✓ Este juego es importante hacerlo en un sitio que no suponga ningún riesgo para los niños.
- ✓ Todos los niños deben repartirse por el gimnasio, taparse los ojos tapados y ponerse a cuatro patas.
- ✓ El coordinador del juego debe repartir animales a todos los niños.
- ✓ Debe hacer que cada dos niños tengan el mismo animal.
- ✓ El juego consiste en encontrar al niño que tiene tu propio animal sólo con el sonido que éste emita.
- ✓ No vale hablar, sólo hacer sonidos: ladridos, maullidos, entre otros.

Materiales:

- ✓ Disfraces.

Resultados: El niño va a identificar los sonidos.

- **El maquinista.**

Objetivo: Desarrollar la lateralidad.



Desarrollo:

- ✓ Se hace un grupo con tres o cuatro niños.
- ✓ Se les pone a todos en fila india y todos se tapan los ojos menos el último de la fila, que será el maquinista.

- ✓ Los niños deben andar por la habitación con las manos en los hombros del niño siguiente.
- ✓ Y deben ir siguiendo las indicaciones del maquinista que indicará la dirección que los niños deben tomar con golpes en los hombros.
- ✓ Las instrucciones son: un golpe a la derecha, ir a la derecha.; un golpe a la izquierda, ir a la izquierda; derecha e izquierda a la vez, para.
- ✓ Dos golpes a ambos lados, continuar.
- ✓ Mucho cuidado con la habitación.
- ✓ Intentar que no haya ningún tipo de riesgo.

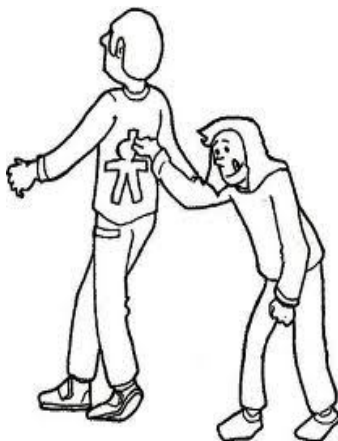
Materiales:

- ✓ Espacio físico adecuado.

Resultados: El niño va a saber diferenciar cuál es su derecha y cuál es su izquierda.

- **El dibujo en la espalda.**

Objetivo: Estimular la coordinación.



Desarrollo:

- ✓ Se dividen los niños en grupos y cada grupo se sienta en fila india.
- ✓ El último niño, el que está en la espalda de todos sus compañeros, verá un dibujo que le mostrará el organizador del juego.
- ✓ Este niño lo verá y deberá dibujarlo en la espalda de su compañero.
- ✓ Éste a su vez lo pasará al de delante y así sucesivamente hasta llegar al primero que dirá lo que cree que era el dibujo.
- ✓ Debemos intentar que los dibujos sean lo más sencillos posibles.

Materiales:

- ✓ Ninguno.

Resultados: El niño va a percibir lo que significa el dibujo.

- **Explotar el globo.**

Objetivo: Incrementar la imaginación.



Desarrollo:

- ✓ La profesora esconde un reloj despertador con la alarma conectada para que suene en el tiempo que se acuerde entre todos los jugadores antes de empezar el juego, por ejemplo, 3 minutos.
- ✓ Ese será el tiempo que tienen los jugadores para descubrir el reloj (que será, imaginariamente, un globo lleno de pintura y que explota llenando a todos los jugadores).
- ✓ Los jugadores deben de buscar el reloj y desactivar la alarma para ganar el juego y se podrán orientar únicamente por el sonido del reloj.
- ✓ Si el reloj suena, todos se tiran al suelo para protegerse de la pintura que salta al explotar el globo.

Materiales:

- ✓ Reloj despertador con alarma.

Resultados: El niño va a desarrollar la atención.

- **Tacto misterioso.**

Objetivo: Desarrollar el tacto.



Desarrollo:

- ✓ Se recorta en cada caja un agujero cuadrado de unos diez centímetros de lado por el que pueda meterse la mano.
- ✓ En el interior de cada caja se coloca un objeto o un material que tenga un tacto sorprendente, como por ejemplo estropajo, serrín, sal, hojas de árbol, tornillos, un cepillo, una esponja... ¡Usa tu imaginación!
- ✓ Un niño o niña deberá meter la mano en cada una de las cajas y adivinar qué está tocando.
- ✓ Recibirá un punto por acierto.
- ✓ ¿Lo has adivinado a la primera?

Materiales:

- ✓ Cajas.

Resultados: El niño va a desarrollar la sensibilidad en sus manos.

Con esta propuesta quiero apoyar el trabajo de maestras/os de los Centros Infantiles de la parroquia de Conocoto, brindándoles actividades lúdicas que contribuyan su labor diaria en beneficio de los niños, tomando en cuenta que el juego es una de la herramientas indispensables para el aprendizaje.

V.II CONCLUSIONES

- El juego tiene gran importancia en la Educación Inicial y es recomendado como metodología de trabajo en el referente curricular.
- Las encuestas permiten visualizar la importancia del juego dentro de las actividades educativas - recreativas, así como el uso frecuente dentro del desarrollo integral de los niños
- Los maestros y maestras buscan constantemente material para mejorar su desempeño, por consiguiente el apoyo de una guía se vuelve necesario.

V.III RECOMENDACIONES

- El juego infantil es una actividad indispensable para el desarrollo del ser humano, un niño que juega es un niño sano.
- Toda persona que se relaciona con niños debe conocer acerca de la importancia de los juegos y los diferentes tipos que de ellos existen, para así, poder utilizar esta herramienta de mejor manera.
- Al crear una guía de juegos estoy aportando a la comunidad educativa con un material básico que servirá de gran ayuda a los maestros en su labor diaria.

IX BIBLIOGRAFÍA

- FREUD, Sigmund, El juego, ed. Amorrortu, 1978
- FREUD, Sigmund, Más allá del principio del placer 1920, en Obras completas, Buenos Aires: Amorrortu, 1985, vol. XVIII.
- SUTTON SMITH, BUTLER, Obra, editorial Amorrortu, 1980, 1978
- DR. EDUARDO PAVLOWSKY, *Somos* (1962).
- KARL GROOS, El juego como comportamiento imitativo, editorial, año
- G. STANLEY HALL, El juego infantil, 1965.
- VIGOTSKY, El juego simbólico o de ficción. 1943
- BRUNER, Las reglas, editorial Amorrortu, 1972
- J. SINGER, Los juegos de reglas, 1995
- ORTEGA, La estrategia de herramientas, 1990
- CHATEAU, El juego, 1985
- K. GROSS, El juego de los animales, 1896
- CLAPAREDE, El juego, 1978
- SATURNINO DE LA TORRE, Estrategia didáctica, Octaedro Editorial, 2000
- ANDY HARGREAVES, *La escuela que queremos*. Amorrortu/Secretaría de Garaigardobil, M. Juego y desarrollo infantil. Seco Olea, Madrid. 1990
- Moyles J.R. El Juego en la educación infantil y primaria, Morata, Madrid. 1990
- BANDET. J. "Enseñar a través del juego". Editorial Fontanella. Barcelona (1975)
- DE BORJA SOLÉ. M. "El juego infantil. (Organización de las ludotecas)". Ediciones Oikos-Tau. S.A. Barcelona. (1980)
- DECROLY. Y MONCHAMP. "El juego educativo iniciación a la actividad intelectual y motriz". Ediciones Morata. España (1986).
- GARVEY. C. "El juego infantil". Serie Bruner. Ediciones Morata. España (1981).
- MOYTES. J.R. "El juego en la educación infantil y primaria". Ministerio de Educación y Ciencia. Ediciones Morata. Madrid (1990).
- BLANCO SIERRA, JAVIER: El juego infantil, Juan XXIII, Orense, 1992.
- GARAIGARDOBIL, M. Juego y desarrollo infantil. Seco Olea, Madrid. 1990

- MOYLES J.R. El Juego en la educación infantil y primaria, Morata, Madrid. 1990.
- ORTEGA. R.: El juego infantil y la construcción social del conocimiento, Alfar, Sevilla. 1992
- <http://www.mexicotop.com/article/Juegos+infantiles>
- <http://www.juegosinfantilesguadalupe-yazmin.blogspot.com/2011/11/definicion-de-juego.html>
- <http://www.buenastareas.com/ensayos/Juegos-Infantiles/482370.html>
- <http://www.ilustrados.com/tema/12096/Importancia-necesidad-juegos-didacticos-edad-preescolar.html>
- http://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/13315164/juegos-infantiles-_origenes-e-historia.html
- <http://eduiniuc.blogspot.com/2010/02/importancia-de-las-juegos-infantiles.html>

ANEXO 1

ENCUESTA

La encuesta que tiene en sus manos, está destinada a recolectar información sobre los Juegos Infantiles, es anónima y los datos recopilados se usarán únicamente con fines de investigación.

1. - ¿Los Juegos ayudan al niño en su proceso de desarrollo?

- Siempre ()
- Casi siempre ()
- Casi nunca ()
- Nunca ()

2.- ¿Qué importancia tienen los juegos en la Educación inicial?

- Muy importante ()
- Medianamente importante ()
- Poco importante ()
- Nada importante ()

3.- ¿En el proceso de enseñanza y aprendizaje diario cuánto tiempo dedica los juegos?

- 30 minutos ()
- 60 minutos ()
- 90 minutos ()
- 120 minutos ()
- Siempre ()

4.- ¿Qué tipo de juegos aplica en su trabajo con los niños/as?

- Predeportivos ()
- Didácticos ()
- Musicales ()
- Individuales ()
- Tradicionales ()
- Ninguno ()

Otros especifique.....

5.- ¿Cuál es su fuente de consulta de juegos infantiles?

- Bibliotecas ()
- Libros personales ()
- Folletos ()
- Revistas ()
- Internet ()
- Ninguna ()

Otros especifique.....

6.- ¿Le gustaría tener una guía de juegos infantiles que beneficie su trabajo?

- Sí ()
- No ()

Gracias por su colaboración