



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

**TESIS DE GRADO, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADO EN CIENCIAS
JURÍDICAS Y DE LA EDUCACIÓN**

TEMA:

**EL JUEGO COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE EN LOS
ESTUDIANTES DE LA ETAPA INICIAL Y SU INCIDENCIA EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE, DE LA ESCUELA DR.
CARLOS ANDRADE MARIN DE GUASAGANGA CANTON
GUASAGANGA PROVINCIA DE LATACUNGA, DURANTE EL
PERIODO LECTIVO 2013-2014.**

**TUTOR:
LCDO. JOSÉ LUCIO ERAZO**

**POSTULANTE:
GAIBOR DELGADO OLGA MARIA**

**QUEVEDO- LOS RÍOS
2013 - 2014**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACION PARVULARIA

EL TRIBUNAL EXAMINADOR OTORGA AL PRESENTE TRABAJO

TEMA:

EL JUEGO COMO TECNICA DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ETAPA INICIAL Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE, DE LA ESCUELA DR. CARLOS ANDRADE MERIN DE GUASAGANGA CANTON GUASAGANGA PROVINCIA LATACUNGA, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013-2014

LA CALIFICACION DE: _____

EQUIVALENTE A: _____

TRIBUNAL

Lcda. Araceli Auria Burgos
DECANO-DELEGADO

Lcda. Salome Sánchez
SUBDECANO-DELEGADO

Lcda. Belky Alarcon S.
DELEGADA

Abg. Isabela Bemuz Mosquera
SECRETARIA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor de trabajo de investigación sobre él:

TEMA:

EL JUEGO COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE LA ESCUELA . DR. CARLOS ANDRADE MARIN DE GUASAGANDA CANTON, GUASAGAN, PROVINCIA DE LATACUNGA, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013 – 2014

De la egresada. **GAIBOR DELGADO OLGA MARIA** de la especialización de Educación Parvulario, apruebo dicho trabajo práctico ya que reúne los requisitos y momentos suficientes.


Lcdo. José Lucio Erazo
TUTOR DE TESIS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

CERTIFICACIÓN DEL LECTOR DE LA TESIS DE GRADO

Yo, **ING. LUIS MOREJÓN ALVARADO**, domiciliado en el Cantón Babahoyo, En

calidad de Lector del Trabajo de Grado, apruebo la Tesis.

En mi calidad de lector de la tesis de grado titulado **EL JUEGO COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ETAPA INICIAL Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE, DE LA ESCUELA DR. CARLOS ANDRADE MARIN DE GUASAGANGA CANTON GUASAGANGA PROVINCIA DE LATACUNGA, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013-2014.**

Presentado por, **GAIBOR DELGADO OLGA MARIA**, portadora de la cedula de ciudadanía # **1204581548**, egresada de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación

Solicito que sea sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo designe.

ING. LUIS MOREJÓN ALVARADO

Fiel
copia del
original



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

CERTIFICADO DE AUTORÍA DE TESIS

Yo, GAIBOR DELGADO OLGA MARIA portadora de la cedula de Ciudadanía N° 1204581548. estudiante del Seminario de Tesis, previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Básica, declaró, que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original autentico y personal, con el tema:

EL JUEGO COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ETAPA INICIAL Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE, DE LA ESCUELA DR. CARLOS ANDRADE MARIN DE GUASAGANGA CANTON GUASAGANGA PROVINCIA DE LATACUNGA, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013-2014.

Todos los efectos académicos ilegales que se desprenden del presente trabajo es responsabilidad exclusiva del autor.


GAIBOR DELGADO OLGA MARIA

DEDICATORIA

Dedico este trabajo con todo mi amor, en primer lugar a Dios por darme la oportunidad de realizarme como una profesional competente en el campo de la educación.

A mis padres que con su esfuerzo y cariño me han guiado por el camino del bien, brindándome su apoyo constante, su amor y comprensión durante el transcurso de mis estudios universitarios.

Ser mi mayor inspiración y motivación para alcanzar la ansiada meta de culminar mis estudios universitarios.

AGRADECIMIENTO

Quiero dejar constancia de mi profundo agradecimiento a Dios por abrir los caminos de mi vida en el momento y lugar apropiado para culminar una carrera universitaria.

A mis padres e hija por haberme impulsado a realizarme como hija, madre y llegar a convertirme en una profesional en la docencia.

A la Universidad Técnica de Babahoyo que siempre ha abierto sus puertas a todos los que queremos superarnos.

A mis maestros por haber impartido sus conocimientos en las aulas los cuales han sido elementales para que se desarrollen mis capacidades.

A mis compañeros universitarios por compartir muchas vivencias que han fortalecido mi personalidad.

Y muy especialmente a mi Docente Tutor por guiar mis pasos en este trabajo de investigación.

INDICE

CONTENIDO	Págs
PAGINAS PRELIMINARES	
I. Título o Portada	
II. Certificación	
III. Dedicatoria	
IV. Agradecimiento	
V. Índice General	
VI. Introducción	
CAPÍTULO I	
1. Campo contextual problemático	
1.1. Situación nacional, regional y local o institucional	3
1.2. Situación problemática	5
1.3. Formulación de Problema	6
1.3.1. Problema general	6
1.3.2. Problemas derivados	6
1.4. Delimitación de la investigación	6
1.5. Objetivos	7
1.5.1. Objetivo general	7
1.5.2. Objetivos específicos	7
1.6. Justificación	7
CAPÍTULO II	
2. Marco Teórico	9
2.1. Alternativas Teóricas asumidas	9
2.2. Categorías de análisis teórico	15

2.3.	Planteamiento de la Hipótesis	56
2.3.1.	Hipótesis general	56
2.3.2.	Hipótesis Específicas	56
2.4.	Variables	57
2.5.	Operacionalización de las hipótesis	57

CAPÍTULO III

3.	Metodología de la Investigación	59
3.1.	Tipo de la investigación	59
3.2.	Población y muestra	59
3.3.	Métodos y Técnicas de recolección de la información	60
3.4.	Técnicas de procedimientos	61

CAPÍTULO IV

4.	Análisis y tabulación de datos	62
4.1.	Entrevista dirigida a los docentes y autoridades	62
4.2.	Encuestas dirigidas a los estudiantes	70
4.3.	Encuestas dirigidas a los padres de familia	78
4.4.	Comprobación de la hipótesis	86
4.5.	Conclusiones, recomendaciones y lineamientos alt.	86

CAPÍTULO V

5.	Propuesta alternativa	88
5.1.	Título	88
5.2.	Objetivos	88
5.2.1.	Objetivo general	88
5.2.2.	Objetivos específicos	88
5.3.	Justificación	88
5.4.	Contenido	89
5.5.	Descripción de los aspectos operativos de la propuesta	96
5.6.	Recursos	97

5.7. Cronograma de ejecución de la propuesta	107
--	-----

CAPÍTULO VI

6. Marco Administrativo	99
6.1. Recursos	99
6.2. Presupuesto	100
6.3. Cronograma	101

CAPÍTULO VII

7. Bibliografía y anexos	
7.1. Bibliografía	102
7.2. Anexos	104

INTRODUCCIÓN

El estudio parece ser concluyente a favor de una implementación progresiva de los juegos en nuestras aulas, siempre que se realice de manera estudiada y que sea consecuente con los objetivos educativos de cada asignatura la educación debe evolucionar e innovar al ritmo de nuestros alumnos. Es importante poder transmitir conocimiento a nuestros estudiantes y que mejor que haciendo lo que más les gusta, utilizando juegos de acuerdo a sus capacidades y posibilidades.

En el presente trabajo trataremos de determinar la incidencia de la la utilización de juegos en los procesos educativos.

Para la realización del trabajo nos proponemos desarrollar siete capítulos los cuales lo detallamos a continuación:

En el primer capítulo, evidenciamos el contexto nacional, regional y local o institucional en cuanto a la aplicación de juegos en las aulas escolares.

En el segundo capítulo, se hace una compilación de contenidos científicos que ayudan a entender la problemática existente y sus medidas para mejorar la situación.

En el tercer capítulo, se detalla la metodología, es decir la modalidad, el tipo de investigación, la población, muestra y las técnicas de recolección de la información.

En el cuarto capítulo, hago referencia a la tabulación, análisis e interpretación de los datos, comprobación de las hipótesis y las conclusiones, recomendaciones y lineamientos alternativos.

En el quinto capítulo se pone de manifiesto la propuesta alternativa.

En el capítulo seis, se detalla el marco administrativo.

En el capítulo siete, encontramos la bibliografía y los anexos.

CAPÍTULO I

1. MARCO CONTEXTUAL PROBLEMÁTICO

1.1. Situación nacional, regional y local o institucional

Nacional

El sistema educativo ecuatoriano a lo largo de la historia ha sido objeto de varias transformaciones, en cuanto a la organización del currículo, estrategias metodológicas y la utilización correcta de las técnicas activas que promueven el desarrollo de: valores, destrezas y habilidades de los niño/as.

Es importante conocer el ámbito, costumbres, tradiciones y el medio en que se desenvuelve el educando.

Por lo tanto es de gran importancia la utilización de técnicas activas, que permitan desarrollar en lo niño/as actitudes críticas, creativas y de participación.

Permitamos que el aula se convierta en un verdadero “laboratorio del conocimiento”, donde las experiencias y vivencias que traen los alumnos sirvan de base para una mejor orientación en proceso – enseñanza.

Regional

El hombre ha aprendido siempre por medio del juego el mejor ejemplo podemos verlo en los niños que conocen el mundo jugando desde su nacimiento. En el jardín de infantes, las actividades lúdicas constituyen un recurso fundamental para el aprendizaje, mientras que en el resto de su escolaridad parecieran destinadas a ocupar solamente el espacio de los recreos y de algunas materias especiales. Como decía Pablo Neruda, “el

niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega ha perdido al niño que habita en él y que le hará mucha falta.”

Es preciso aclarar que, en nuestra región existen variedades de juegos tradicionales con los que los niños han experimentado el desarrollo de conocimiento y destrezas.

En efecto, las actividades lúdicas han sido el motor y unas de las modalidades más efectivas de aprendizaje desde la aparición del hombre en el mundo. A través de él es posible aprender diferentes cosas, algunas placenteras, otras conflictivas, como experimentar, equivocarse y ponerse en el lugar de otros.

Los bebés no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y piensas con el tiempo lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto la vista y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

El sonajero o el oso de peluche son objetos sin sentido si no hay alguien que les dé vida, jugar para los bebés, depende casi totalmente de la capacidad de dedicación que le puedan dar los mayores de esta manera, además, estamos desarrollando y fortaleciendo el espíritu de la familia.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social

del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

Institucional o local

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

En nuestro sistema educativo y en especial en nuestra institución la actividad lúdica está totalmente separada de la actividad escolar, limitándose solamente a la cultura física en ocasiones sin percatarnos de la necesidad del juego en el desarrollo integral del niño.

1.2. Situación problemática

Para la pedagogía, el juego es una de las más ricas estrategias de simulación, mientras que en el ámbito empresarial y a partir de la aparición de la teoría de la inteligencia emocional, las actividades lúdicas han comenzado a utilizarse con el fin de trabajar los aspectos emocionales de las personas dentro de las organizaciones.

El juego es una manera de aprendizaje de vida. Los niños/as juegan a simular los roles de mayores, mientras que los mayores juegan para ensayar sus actitudes sin riesgo real.

Así los juegos hacen cambiar de rol por unos instantes y ponen a prueba los conocimientos y destrezas de los jugadores, a pesar de todas estas bondades que nos brindan las actividades lúdicas, los docentes poca utilización hacemos de estos.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿DE QUÉ MANERA INCIDE EL JUEGO COMO TÉCNICA DE APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DE LA ETAPA INICIAL Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE, DE LA ESCUELA DR. CARLOS ANDRADE MARIN DE GUASAGANGA CANTON GUASAGANGA PROVINCIA DE LATACUNGA, DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013-2014.?’

1.3.2. Problemas Derivados

¿Por qué el juego influye en la participación en las actividades escolares de los estudiantes de la etapa inicial?

¿Cómo el juego influye en el desarrollo de las tareas escolares de los estudiantes de la etapa inicial?

1.4. Delimitación de la investigación

1.5.1. Delimitación espacial.- La investigación se la realiza en la Escuela De Guasaganga Cantón, Guasa Ganga Provincia de Latacunga .

1.5.2. Delimitación temporal.- En el año 2013-2014.

1.5.3. Unidades de Información.- Recogiendo la información de padres de familia, docentes y autoridades de la institución.

1.5. Objetivos

1-5.1. Objetivo general

Determinar de qué manera incide el juego como técnica en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la etapa inicial y su incidencia en el proceso de enseñanza aprendizaje, de la escuela DR. Carlos Andrade Marín .De Guasaganga Cantón, Guasa ganga Provincia de Latacunga, Durante El Periodo Lectivo 2013-2014

1.5.1. Objetivos específicos

Analizar por qué el juego influye en el desarrollo mental de los estudiantes de la etapa inicial.

Identificar cómo el juego influye en el desarrollo social de los estudiantes de la etapa inicial..

1.6. Justificación

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos el niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego

y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta, los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender el niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes en el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios no será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real el procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Alternativas teóricas asumidas

FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Los fundamentos psicológicos se realizan bajo el enfoque histórico cultural de L. Vygostky, quien parte de la idea, que el proceso cognitivo tiene su origen en la interacción del hombre con su cultura y en la sociedad, llegando a afirmar que las funciones psicológicas superiores se dan dos veces, la primera en el plano social y después individual; es decir interpsicológico e intrapsicológico ocurriendo un proceso de internalización de los objetos provocando la apropiación del mismo y el desarrollo evolutivo del estudiante.

Vygotsky y sus colaboradores, hablan acerca de la zona de desarrollo, señalando que es la distancia que hay entre el nivel real, lo que ya conoce el estudiante y el nivel potencial, lo que está por conocer y llega a conocer con ayuda de otros más experto o capaz, hablan del aprendizaje colaborativo haciendo alusión a que esa colaboración está dada por estudiante- estudiante. estudiante-docente y estudiante comunidad.

Galperin plantea que para que se dé el proceso enseñanza-aprendizaje, deben de existir cuatro momentos fundamentales de la actividad: La fase preparatoria, la material o materializada, la verbal y la mental

También Leóntiev aporta a los fundamentos psicológicos de la educación sobre la actividad del hombre y su interacción con los fenómenos de la realidad circundante, actúa sobre él, modificando los objetos y fenómenos y transformándose en si mismo.

Según Petraglia Josep el conocimiento no es individual sino ínter subjetivo, redes de sistemas mediados por nuestras herramientas de interacción las afirmaciones que aporta el autor ayudan a explicar unas de las causas que han incidido en el desarrollo de operaciones básicas de números naturales en el pasado y presente, explica bien claro que el proceso enseñanza aprendizaje no se da sino hay interacción de un sujeto con otros, y el uso de herramientas indispensable en esa interacción.

Para Fernández la aportación que haga el alumno al acto de aprender dependerá del sentido que encuentre a la situación de aprendizaje-enseñanza propuesta. El autor está de acuerdo con esta afirmación por cuanto el tema de aprendizaje debe ser motivador, el estudiante aspira aprender algo nuevo, y saber para que le sirve por lo tanto debe elegirse el tipo de metodología adecuada y estrategia matemática empleada para tal fin.

Según Fernández "la falta de motivación implica fracaso escolar, y a la vez, la sensación repetida de fracaso escolar lleva a una falta de motivación", lo que hemos de hacer es actuar ya desde la educación infantil para evitar que aparezca este patrón de falta de motivación. Lo señalado por el investigador, lleva a la reflexión que la falta de conocimiento matemático no adquirido en los primeros años de aprendizaje del estudiante, más tarde no le permite desarrollarse en el área, ocasionando desmotivación en el mismo.

Cabe decir que lo expuesto por Fernández afirma lo expuesto por Vygostky con respecto a la zona de desarrollo próximo, donde al estudiante debe prestársele la mayor ayuda posible bien sea un maestro, un estudiante más ducho en la materia, los padres, o una persona más capaz, según este autor el sólo ver el estudiante que se le presta la ayuda

necesaria se motiva a seguir potenciando su aprendizaje y a propinándose del conocimiento.

En este caso entra en juego la capacidad lúdica que se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como las cognitivas, afectivas y emocionales, abriendo candados mentales que han limitado el aprendizaje.

Por otra parte como práctica creativa e imaginaria, permite que la conciencia se abra a otras formas del ser originando un aumento de la gradualidad de la misma desde esta perspectiva a mayor conciencia lúdica, mayor posibilidad de comprenderse a sí mismo y comprender al mundo.¹

Jiménez describe la lúdica como experiencia cultural "afirmando que es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana"

FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

La pedagogía tiene una relación muy estrecha con la psicología como ciencia, ya que a la medida que esta lo permite se obtiene una mejor educación. En la pedagogía y en la didáctica de la matemática el estudiante debe poseer un buen nivel de comprensión para esto se requiere atención primordialmente al uso de medios que puedan ayudar a la apropiación del conocimiento del objeto.

¹ Fernández, G. (2008). **Pedagogía, Psicología y Didáctica de la Matemática** Dpto. Métodos Cuantitativos para Economía Universidad San Pablo – CEU. Madrid.

En otro ámbito el sistema educativo venezolano fue diseñado para dar respuestas a la formación de un nuevo ciudadano y ciudadana afín con el modelo de sociedad propuesto, donde juega un importante papel la pedagogía republicana.

Simón Rodríguez , declaraba que el ser histórico y político se construye mediante la interacción de sujetos dentro de relaciones de poder diferentes: la libre cooperación, la solidaridad y el bien común o fin colectivo del que se es individualmente beneficiario, en este sentido la educación se convierte en un proceso social que emerge de la raíz de cada pueblo, como expresión de los procesos sociales, culturales y educativos, orientado a desarrollar el potencial creativo de cada ser humano.

Se puede hacer una referencia comparativa entre las ideas de Simón Rodríguez y Vygotsky y sus seguidores en que coinciden, que la educación es un proceso de carácter social y que el educando aprende primero del medio, de su contexto que lo rodea, de su historia y cultura.

Vigotsky expresó la educación es el dominio ingenioso de los procesos naturales del desarrollo, no sólo influye sobre unos u otros procesos del desarrollo, sino que reestructura, de la manera más esencial, todas las funciones de la conducta". En este caso se refirió a que el proceso de desarrollo en el niño no es autónomo requiere de la interacción de otros más capaz.

De lo anterior se ratifica el hecho de que la matemática hoy se le de otro sentido de enseñanza, con aplicación a los problemas de la vida diaria, y usando la misma para su solución, procurando darle a la matemática su naturaleza cultural y social, la que le corresponde. Las Matemáticas, pues, son creadas por los seres humanos para responder a visiones sociales del mundo y no son un conjunto platónico de objetos descubiertos en el transcurso del tiempo .

FUNDAMENTOS DIDÁCTICOS EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

La programación didáctica es una forma de organizar actividad docente, dándole una estructura coherente con las características de la enseñanza y de las circunstancias en que se produce (el tipo de Centro y la zona en la que se encuentra, las características de los alumnos y de sus familias, etc.)".

Esta concepción es asumida por los rasgos definitorios que describen las características del tipo de didáctica a utilizar, ya que expresa los componentes indispensables en toda programación didáctica tales como los estructurales (objeto, objetivos, motivo, sujeto, resultado, métodos, conclusiones), y los funcionales (Orientación, ejecución, control y evaluación, corrección y ajuste).

La didáctica es una ciencia relacionada a la psicología y debe encargarse de la organización y práctica sistemática de conceptos y principios referidos a la educación.

Lenin en sus estudios de la lógica dialéctica, define los principios didácticos para la transición del nuevo conocimiento, expresando que se debe estudiar, el examen de todas las facetas del objeto; del objeto en su desarrollo y auto movimiento y en sus múltiples relaciones con las demás cosas, la unidad de los contrarios y además la transición y la transformación de una cosa en otra. Razonamiento que serán usados como elementos didácticos en la resolución de problemas, así como, otros partiendo del materialismo dialéctico..

2.2. Categorías de análisis teórico conceptual

El Juego y el Aprendizaje

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándose una razón directa entre la cantidad de juego y la

cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de éstos en el hombre llega a ser una institución cultural. Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial.

Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios.

El juego es sin duda una actividad;

- **Libre.** No se puede obligar a un jugador a que participe sí que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.

- **Delimitada.** Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.

-**Reglamentada.** Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente mente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades no creemos que esto sea así, parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación con los demás.

De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la muerte de formas diferentes, en consonancia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución.

La Importancia del Juego en el desarrollo Infantil

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, P.K. Smith (2012) señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular.

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a “tiempo perdido”, que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar.

En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos, que dedique a ocupaciones más serias.

Si se entiende al niño como una mera réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo en

la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana como la más moderna de Skinner, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil.

De hecho no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier comportamiento humano, por completo que éste pudiera parecer.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenético más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Cabría preguntarse qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución.

J. S. Bruner (2012), por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego.

Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar la oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero

de todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc. Consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

¿Cuáles son los rasgos comunes que nos permiten calificar como juego tanto el golpear un objeto del bebé de pocos meses como las “comiditas” y las “guerras” de los niños de 4 ó 5 años y las partidas de dominó de los adultos? Probablemente la misma definición de lo que es el juego ha sido una de las cuestiones más debatidas en la literatura sobre el tema.

Algunas de las primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron la identificación entre la infancia y juego hasta el extremo de definir aquélla por éste viceversa . Pero si el juego es característico de la infancia, es cierto que ninguna es tan prolongada como la humana.

El hombre juega más durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo.

Como se sabe cualquiera que tenga un trato habitual con niños, “no se juega a cualquier cosa en cualquier edad”, cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

Teorías Psicológicas sobre el Juego

Se han hecho referencia anteriormente a algunas teorías tradicionales, como la de *K. Groos*, que veía en el juego un valor adaptativo en tanto que pre-ejercicio de aquellos instintos aún no desarrollados y necesarios para la supervivencia de individuo y especie.

Algunas de las más modernas teorías funcionales tendrían en Groos un insigne precedente, el problema con estas teorías es que son necesariamente parciales, pues si el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propia conducta, en una disociación entre los medios y el fin que se persigue, de modo que el placer se obtiene por la puesta en funcionamiento de esos medios, cabría suponer que cualquier conducta o habilidad es susceptible de verse beneficiada por su práctica en el juego.

Ha señalado, habría una posible versión “simulada”, no-litera, lúdica, de la mayor parte de los comportamientos “serios” o literales en realidad, todos estos estudios etológicos se centran en el juego motor. Las teorías a las que dan lugar ignoran las características peculiares tanto del juego simbólico como del de reglas.

Freud vincula el juego a los sentimientos inconscientes y al símbolo como disfraz en el que éstos se ocultan, la realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se lleva a cabo en el niño a través del juego.

Pero en su trabajo sobre una fobia infantil, Freud (2011) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de deseos conflictivos. Tiene también que ver con experiencias reales, en especial si éstas han sido desagradables y han impresionado vivamente al niño al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstos originariamente.

El interés del psicoanálisis por el juego ha sido fundamentalmente clínico, como expresión de otros procesos internos y cuya importancia estriba, precisamente, en el acceso que permiten a ellos no considera, por tanto, más que un tipo de juego simbólico.

Para Piaget, al cual le dedicaremos más adelante un punto, el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación.

Cualquier adaptación verdadera al medio supone, en la teoría, un equilibrio entre ambos polos. Y si la imitación es el paradigma de predominio de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación.

Al mencionar las teorías psicológicas sobre el juego infantil hay que referirse necesariamente a la obra de L. S. Vygotsky (2010) y a la de sus colaboradores y discípulos, especialmente de D. B. Elkonin (2011), que ha recogido una interesantísima muestra de estas investigaciones.

Ambos autores consideran que la unidad fundamental del juego infantil es el juego simbólico colectivo, o como ellos le llaman, el “juego protagonizado”, característico de los últimos años pre-escolares. Se trata, por tanto, de un juego social, cooperativo, de reconstitución de papeles adultos y de sus interacciones sociales.

La condición necesaria para que un determinado comportamiento pueda ser interpretado como lúdico, estribaría en su componente de ficción por esta misma razón, cuando la teoría aborda el caso de los juegos de reglas, concibe a éstos como un mero cambio en el énfasis de sus componentes de ficción y de regulación.

Los juegos de ficción o juegos protagonizados tendrían ya unas reglas. Lo que ocurre es que dichas reglas sólo serían implícitas mientras que el énfasis en estos juegos estaría en su componente de ficción.

Las reglas aparecerían de forma explícita, mientras que el componente de ficción se tornaría implícito.

Elkonin insiste en la importancia que tiene la cooperación ya en estos niveles de juego protagonizado la interacción de roles que en él tienen lugar supone un continuo ejercicio de descentramiento para poder colocarse en el punto de vista de otro.

C. Garvey (2011) señala que las conversaciones de los niños, cuando juegan entre sí, tiene una riqueza lingüística y una complejidad que no alcanzan cuando la conversación se establece con un adulto o en su presencia

Estas diferencias entre el comportamiento en situaciones de interacción espontánea con los iguales frente al adulto, llevan a valorar más aún las experiencias de *Elkonin*.

Cabe la hipótesis de que, al igual que ocurre con ciertos aspectos del lenguaje las situaciones de juego nos proporcionen una visión más realista de las auténticas capacidades del niño preescolar es este sentido en el que *Vygotsky* (2011) calificaba al juego como “guía del desarrollo”.

Bruner (2011) ha confirmado que, en lo referente a la adquisición del lenguaje, “las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados aparecen en primer lugar en contextos de juego”.

Si concebimos el juego como la categoría genérica no tiene sentido seguir invalidando su utilidad como concepto, porque agrupa una gran variedad de conductas distintas.

Pero además, las sucesivas transformaciones que las estructuras biológicas y psicológicas van sufriendo en el curso del desarrollo, es imposible poder entender la importancia del juego.

Se ve, por tanto, que todas estas teorías psicológicas hacen prevalecer un tipo de juego sobre otras formas lúdicas, generalizando su formulación a todas ellas sin matizar sus diferencias estructurales.

OTRAS TEORÍAS

Ahora bien, el juego es la cosa más evidente que existe, pero las explicaciones psicológicas muchas veces no nos explican en que consiste la esencia del juego, que de esta forma, en cuanto totalidad, queda desfigurado en la exposición psicológica. En esta teoría se hace destacar algo, que ciertamente va unido al juego, pero que no constituye su verdadera esencia, ni su carácter peculiar, o se añade algo de lo cual puede prescindir el juego, sin dejar de ser juego.

La explicación teórica del juego tendría que emprender el camino opuesto, tendría que partir de la evidencia del juego y tendría que tratar de explicar cómo es que perdemos esa evidencia, cómo es que no jugamos ya, cómo se puede comprender lo que no es juego y cómo podemos recuperar la evidencia perdida del juego, el paraíso perdido.

Las explicaciones psicológicas no son superfluas, pero no pueden expresar lo esencial. Sólo dicen qué aspecto tiene lo evidente, cuando no se ve su evidencia; que aspecto tiene el juego cuando, por ejemplo, se piensa que el trabajo es lo evidente, lo que todavía no es más que una mera teoría, por más que sea considerado como una realidad por algunos educadores de buena fe, aunque no del todo sinceros. Precisamente el que trabaja se pregunta por el sentido del trabajo y en su trabajo tiene que tomar nuevos impulsos. Sólo cuando el trabajo se vuelve juego, cuando lo realiza “jugando”, ya no pregunta más. Sin embargo, el que juega, sobre todo los niños, no pregunta por qué, cómo y para qué juega.

Las teorías del juego dicen que todo juego tiene repercusiones; y todo juego supone una situación en la cual nace y de la cual depende la posibilidad de su existencia. Estas repercusiones y condiciones previas no son el juego mismo y no afectan a su esencia. Sí que nos muestran, sin embargo, cómo el juego está enmarcado en el conjunto de la vida cultural y de los sentidos. Las explicaciones no captan la esencia del juego, sino el significado que tiene ésta para la vida activa.

La esencia del juego no consiste en la actividad, ni en el fin, ni en un significado que emane de él y que lo desborde. Su esencia está cerrada completamente en él mismo; tiene sentido por sí mismo.

Stern realiza un resumen de las teorías del juego en *Psicología general*, en el cual podemos ver como las divide en teorías del presente, teorías del pasado y teorías del futuro.

Entre las teorías del presente tenemos la explicación que da *Herbert Spencer* sobre el juego *Spencer* considera que el niño juega más y durante un tiempo largo, pues muchas de sus tareas vitales se las resuelve el educador. Como el hombre se tiene que deshacer de alguna manera de las energías que luchan por salir afuera, se agarra a lo más cercano, imita las actividades que ve en los otros esta teoría hace resaltar una de las condiciones previas del juego, es decir, que tiene que surgir un “excedente” para que surja el juego.

La terapia de restablecimiento de *M. Lazarus* parte del gran consumo de fuerza que la vida laboral exige del hombre y que hace necesaria la compensación, la recuperación no sólo se puede alcanzar mediante el descanso, sino también poniendo en movimiento las otras fuerzas que están pasivas durante el trabajo.

Esta teoría está más pensada en el adulto que en niño; para el primero el juego es como un trabajo bajo otras condiciones y en unas circunstancias especiales, sin ser una actividad orientada hacia un fin. En este hecho se encuentra la posibilidad de una compensación mucho más esencial y profunda que la única compensación que se tiene aquí en cuenta y que se deba a un cambio en las metas de la actividad el efecto compensador puede ser valorado terapéuticamente.

Otras teorías actuales tratan del contenido del juego. Basan el juego en el instinto de imitación y consideran que puede compensar los sentimientos de inferioridad. El juego ofrece la posibilidad de hacer reaccionar instintos reprimidos, pero decir que el juego “no es otra cosa que” compensación de los sentimientos de inferioridad, reactivación de lo reprimido, ampliación de la esfera, del yo, y efecto del instinto de imitación, es confundir la esencia con uno de sus posibles efectos, que destruye la esencia cada vez que aparece.

- Entre las teorías del pasado la de Stanley Hall intenta aplicar al juego la ley fundamental de la biogénesis. Según esta ley “en los juegos de los niños vuelven a revivir las formas primitivas del ser humano”; de esta forma, el hombre tiene la posibilidad de “poner en movimiento las aspiraciones originarias adquiridas por herencia pero no adaptadas ya a la cultura del presente y con esto de hacerlas reaccionar de una forma inocua e inofensiva”. De esta forma el juego es valorado solamente por la importancia que juega en la vida activa, pero no según su propio sentido, por el sentido que lleva en sí mismo.

En el juego pueden aparecer nuevamente, si no unos contenidos fijos, sí actitudes anteriores que van cubiertas por una postura más formal que se ha ido adquiriendo. “en este sentido es indudable que todo hombre es más primitivo cuando juega que cuando actúa seriamente” opina *William Stern*.

La psicología analítica de Jung nos ha recordado nuevamente que el juego podría sacar a la superficie unos contenidos, unas formas y también unos valores primitivos, biogenéticamente anteriores cuya consideración tendría mucha importancia para la vida sana y para la creación de una cultura. Nuevamente se ha indicado algo que se da con más facilidad en el juego que en la actividad orientada hacia un fin, pero no se ha dicho nada que constituya la base o la esencia del juego. Pero decir que el hombre que juega es “más primitivo” que el serio, esto es una definición del término “primitivo”.

Las teorías del futuro ponen el acento en el hecho de que en el juego se puede preparar lo que está por llegar. Según *Karl Groos* el juego es un ejercicio previo, como ya se ha dicho anteriormente, un estudio y una práctica orientados hacia una meta no serían suficientes. Tendríamos que referirnos a la segunda fase de desarrollo, según la división de *Charlotte Bühler*, en la cual el niño, dejándose llevar sin reparo alguno por la fantasía y sin preocuparse por ninguna realidad, empieza a poner metas a sus acciones. W. Stern añade que el juego puede ser también una “predicción anticipada”, posee no sólo un valor de expresión en cuanto diagnóstico sino también en cuanto pronóstico y, partiendo del punto de vista del niño mismo, puede ser considerado como una “fase previa”.

Pero nuevamente tenemos que indicar que el juego no se realiza con miras a estas cosas, que el juego no es una actividad orientada a un fin, ni siquiera de forma inconsciente; que la repercusión es algo que sigue al juego sin ser buscado; que sólo se da cuando *no* ha sido buscada.

Lo esencial en el juego es que se basta a sí mismo, que descansa en sí, y sólo si se tiene en cuenta esta única característica esencial se puede comprender sus condiciones previas, así como sus repercusiones también así se pueden comprender los efectos terapéuticos de unos procesos que se dan con más facilidad en la actitud lúdica.

Piaget y la naturaleza cognitiva del juego

Hay tres trabajos fundamentales que tratan sobre el juego en la abundantísima obra de Piaget el primero es un estudio sobre la moralidad de los niños y el desarrollo de la conciencia sobre las normas morales y la justicia En éste, Piaget trata del juego de reglas y define los juegos de los niños como admirables instituciones sociales e l segundo trabajo en el que Piaget aborda el tema del juego es un estudio sobre el desarrollo de la función simbólica en el niño, en el que se puede observar lo que él llama una teoría estructural.

Efectivamente, en esta obra plantea una teoría de la naturaleza de los juegos en relación con las estructuras cognitivas del sujeto estas dos obras nos proporcionan ideas claras sobre qué es el juego para Piaget este no es otra cosa que un matiz, una orientación personal en el funcionamiento de las estructuras cognitivas generales este matiz, esta orientación, es de naturaleza subjetiva y personal, y en términos de invariantes funcionales es básicamente asimilación deformante.

Así pues, la evolución de los juegos infantiles se debe concebir como evolución del conocimiento es lógico encontrar primero un juego de acción, de naturaleza sensorio-motora, posteriormente un juego de representación, de naturaleza simbólica, y más tarde un juego combinatorio que incluye normas convencionales que son para Piaget los juegos reglados.

El tercer trabajo de Piaget sobre el tema es un artículo en el que responde a la crítica que el trabajo de *Sutton-Smith (2012)* le plantea, crítica en parte debida a la incorrecta interpretación de ciertos postulados piagetianos como el del egocentrismo intelectual y, en parte, a la parcialidad que cualquiera puede descubrir si intenta tomar la teoría piagetiana como un conjunto global de ideas para explicar la totalidad de la conducta infantil.

De los tres, el trabajo más importante sobre el juego es el de 1946, en el que Piaget desarrolla su teoría de la función simbólica.

Piaget define el juego como una conducta de “orientación”, como una actividad que encuentra su fin en sí misma el juego es considerado una actividad auto-orientada hacia sí misma, una conducta autotilia hay otras conductas que él llama las reacciones circulares, efectivamente, durante el período sensorio-motor, el juego no se diferencia del resto del comportamiento más que por una cierta “orientación” lúdica que el niño da a ciertas reacciones circulares “serias” esta orientación viene dada por la relajación infantil hacia el equilibrio de los esquemas sensorio-motores.

La teoría piagetiana tiende a establecer un camino evolutivo desde el autotelismo al egocentrismo y desde éste a la conducta social.

Este camino está siendo criticado en la actualidad y desde luego ya lo fue en los años de las primeras publicaciones por autores como *Vygotsky* .

El abandono del autotelismo como conducta primitiva, lo relaciona Piaget con la diferenciación en la acción del proceso asimilatorio y acomodatorio. Diferenciación que no sobrevendrá hasta pasado el primer año de vida.

Para Piaget, el juego es siempre más egocéntrico y sólo perderá este carácter en el último escalón del proceso evolutivo, esto es, en el penúltimo estadio del juego reglado, con la incorporación de la conciencia moral sobre la naturaleza de las reglas

La espontaneidad es estudiada por Piaget como la segunda característica del juego, exponiendo que tanto la conducta indagatoria, como la conducta científica, tienen características de conducta espontánea frente a la conducta obligada socialmente. Coloca así Piaget el juego y la actividad científica en una misma dimensión, si bien en

niveles diferentes el juego supone una espontaneidad no controlada (libre), mientras que el comportamiento científico es una espontaneidad controlada. De cualquier manera, el criterio espontaneidad es explicable si se interpreta el juego como la asimilación relajada del esfuerzo acomodatorio a la realidad o conducta obligada.

El tercer criterio o del placer, es analizado por Piaget en términos de contraposición a la conducta seria, la cual busca habitualmente una meta. Para él, el placer es la cara efectiva del autotelismo.

Para Piaget, como para *Vygotsky*, el juego es el lugar de satisfacción de deseos inmediatos. Pero mientras que *Vygotski* habla de deseos y necesidades epistemológicas, *Piaget* acepta la interpretación psicoanalítica de que se trata de deseos de naturaleza yoica (compensaciones, desplazamientos,

El cuarto criterio es la falta de organización del juego, la carencia de estructura organizada por oposición a la tendencia al orden lógico del pensamiento. De nuevo Piaget parece renunciar al principio establecido por él mismo de la organización constructivista y adaptativa de toda acción y proceso psicológico, y anuncia su idea de la falta de organización interna del pensamiento simbólico frente a la organización y desarrollo del pensamiento como representación simbólica de la realidad o pensamiento lógico.

De cualquier manera el origen de esta desorganización derivaría de la naturaleza exclusivamente asimilatoria que Piaget atribuye a la acción lúdica, ya que es la acomodación o ajuste a la evidencia externa la que reequilibra las estructuras cognitivas del sujeto.

Un quinto criterio sobre la naturaleza del juego es el ser “resolución de conflictos personales” dice Piaget que el juego ignora los conflictos

cognitivos o evidencias de incoherencia interna de lo que pensamos, o si los encuentra es para liberar al yo mediante una resolución de compensación o de liquidación, mientras que la actividad seria se debate en conflictos insolubles cuya resolución nos obliga a cambiar nuestras ideas y a abandonar nuestro egocentrismo. (Piaget), alude también a otros criterios como la superposición de motivos que se dan en el juego, pero de nuevo lo resuelve reduciéndola al papel de la asimilación en el juego, que permite no hacer verdaderamente frente al conflicto que la realidad plantea al sujeto.

Demuestra cómo cada una de las características de las teorías generales del juego, son perfectamente asimilables a lo que él ha llamado la polarización de la asimilación en el proceso de funcionamiento de las invariantes funcionales (Flavell, 2010). Esta polarización permite que, ante un conflicto cognitivo dentro de un juego, el niño pueda renunciar a acomodar su pensamiento y su acción y relajar los esfuerzos equilibradores.

Evolución de los juegos y desarrollo psicológico.

A través de esta vía, Piaget va a intentar articular una serie de paralelismos entre la evolución de las estructuras básicas del conocimiento y las formas que adquiere el comportamiento lúdico infantil. Tratará de demostrar cómo llega el juego de sensorio-motor a simbólico, y de simbólico a reglado, y cómo en cada uno de estos estadios se mantiene la diferencia funcional entre el comportamiento serio y el lúdico y el parecido de ambos como expresiones de estructuras epistemológicas.

Para Piaget, al relacionar juego y estructura cognitiva cierra las puertas a análisis culturales y antropológicos que había iniciado él mismo y que

están presentes en su primer trabajo sobre la naturaleza social de los juegos, en el tema concreto de la adquisición de la conciencia moral.

La teoría de Piaget establece los principios psicológicos básicos para formular un concepto del juego infantil que lo define como parte del proceso cognitivo en particular y de desarrollo en general; sin embargo la consideración del juego como asimilación deformante y por tanto como subjetivo y egocéntrico, dificulta de hecho su consideración de marco social para la adquisición de conocimientos.

Por el contrario, considerando el juego infantil como un comportamiento que incluye siempre la actividad, que tiene naturaleza simbólica, y que es, por tanto, una conducta representativa que se organiza en torno a unas reglas, es más fácil elaborar una teoría psicológica acorde con un paradigma general del desarrollo y el aprendizaje infantil, y que permita su utilización como marco educativo.²

Tipos de Juego

Podemos clasificar los juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción exceptuando la última, los juegos de construcción, las otras tres formas lúdicas se corresponden con las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño: el esquema motor, el símbolo y las operaciones intelectuales.

Y, al igual que sucede con estas últimas, los juegos de reglas son los de aparición más tardía porque se construyen” a partir de las dos formas anteriores, el esquema motor y el símbolo, integrados en ellos y subordinados ahora a la regla.

El Juego Motor

Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro; lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc. Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “repiten” hasta que dejen de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés

Si aprende, por ejemplo, a abrir el cajón de su armario, repetirá la acción a pesar de nuestros ruegos para que se estén quietos y de nuestras advertencias de que pueden pillarse o de que pueden romperlo.

Para quienes sabemos el funcionamiento de un cajón nos resulta difícil entender la satisfacción que pueda proporcionar el abrirlo y cerrarlo tantas veces, para el niño pequeño la tiene, y al repetir ese conocimiento recién adquirido, llega a consolidarlo.

En otras ocasiones el interés no estará tanto en el cajón mismo como en el enfado que nos provoca su incansable manipulación.

No sabe exactamente por qué los demás le sonríen o se enfadan con él, y para descubrirlo, tiene que comprobar qué es lo que nos agrada o nos molesta cuanto mayor sea esta actividad infantil, mayor será el conocimiento que obtenga sobre las personas y las cosas que le rodean.

Este carácter repetitivo del comportamiento lo adoptamos también los adultos cuando interaccionamos con niños de estas edades y si la interacción tiene lugar con una cierta frecuencia, los niños llegan a solicitar con la sonrisa o la mirada esos gestos y ruidos raros que constituyen los primeros “juegos sociales” es un modo de demostrar que nos reconocen.

Los estudios sobre cómo adquieren los niños el lenguaje han puesto de manifiesto la importancia de estas interacciones tempranas con el adulto

nos dirigimos a ellos con un lenguaje distinto del que utilizamos con quienes ya hablan.

El objetivo no es otro que tratar de establecer una comunicación con un ser que aún no dispone del medio privilegiado que es el lenguaje y estos antecesores del diálogo aparecen en esas situaciones que se repiten en el cuidado diario del niño.

Bruner, ha llamado a estas situaciones “formatos” para la adquisición del lenguaje, refiriéndose con ello a la estructuración que el adulto hace de ellas y a la facilitación que promueve para que el pequeño inserte sus acciones y sus vocalizaciones en dicha estructura.

El juego simbólico

Aunque hay distintos tipos de juegos, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Fingir, ya se haga en solitario o en compañía de otros niños, abre a éstos a un mofo nuevo de relacionarse con la realidad, al jugar, el niño “domina” esa realidad por la que se ve continuamente dominado.

Con el desarrollo motor se amplía enormemente su campo de acción, se le permite o se le pide participar en tareas que antes le estaban vedadas y, sobre todo, aparecen mundos y personajes suscitados por el lenguaje.

Los psicoanalistas han insistido, con razón, en la importancia de estas elaboraciones fantásticas para poder mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

Con independencia de si las fantasías ocupan con anterioridad un lugar, o no, en la mente infantil, lo cierto es que no será hasta el segundo año de vida cuando aparezcan las primeras manifestaciones de fingir que se come de un plato vacío o que se duerme con los ojos abiertos.

Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales, o si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego “en paralelo”, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a Piaget a definir el juego simbólico como “egocéntrico”, centrado en los propios intereses y deseos.

En un interesante estudio, sostiene que el juego es social desde el principio, que su carácter individual y privado es un aspecto secundario de una actividad que se genera siempre en un contexto social.

Sus análisis de las conversaciones infantiles mientras jugaban muestran que desde edad tan temprana se diferencian claramente las actividades que son juego de las que no lo son, y que, cuando la situación es ambigua, los niños recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros.

No se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y, con frecuencia, exageradas.

La coordinación de acciones y papeles sólo se logra, a una edad en la que aún no es posible la elaboración de reglas arbitrarias y puramente convencionales, por una continua referencia a lo que sucede “de verdad”. De este modo surge el contraste entre el conocimiento que cada jugador posee de los papeles representados.

Cuando hay discrepancias en la síntesis de las acciones el recurso último es la vida real o un reforzamiento del carácter puramente fantástico del juego con afirmación explícita del mismo por los jugadores.

Una aportación fundamental de este tipo de juegos es descubrir que los objetos no sirven sólo para aquello que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes un simple palo se transforma en caballo, en espada o en puerta de una casa.

Juegos de reglas

El final de pre-escolar coincide con la aparición de un nuevo tipo de juego: el de reglas su inicio depende, en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los posibles modelos que tenga a su disposición.

La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de pre-escolar situadas en centros de primaria, facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos.

Pero en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “unas reglas”.

Si en los juegos simbólicos cada jugador podía inventar nuevos personajes, incorporar otros temas, desarrollar acciones sólo esbozadas, en los de reglas se sabe de antemano lo que “tienen que hacer” los compañeros y los contrarios son obligaciones aceptadas voluntariamente y, por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Los pre-escolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas. Ese conocimiento mínimo y la comprensión de su carácter obligatorio les permite incorporarse al juego de otros, algo mayores que ellos, especialmente cuando la necesidad de jugadores rebaja sus exigencias sobre la competencia de los mismos.

Pero, en analogía ahora con el juego simbólico, la obligatoriedad de estas reglas no aparece ante el niño pre-escolar como derivada del acuerdo entre jugadores, sino que tiene un carácter de verdad absoluta. Creen que sólo existe una forma de jugar cada juego, la que conocen. Y, por superficial que este conocimiento sea, opinan que no sería legítimo alterar sus reglas.

En los cursos finales de Primaria los jugadores serán plenamente conscientes de que las reglas no tienen otro valor que el que les confiere la voluntad de quienes las adoptan. Basta la decisión de la mayoría para modificarlas o introducir otras nuevas, la práctica continuada de esa cooperación permitirá, por fin, tomar conciencia de que las reglas no son más que la formulación explícita de esos acuerdos.

El pre-escolar, para resolver la contradicción entre la regla y sus intereses, debe recurrir a un tipo de juego anterior, el simbólico, donde ha llegado a descubrir, en otro nivel, ese mismo valor de la cooperación y de su negociación.

Juegos de Construcción

Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad.

Desde el primer año de la vida del niño existen actividades que cabría clasificar en esta categoría: los cubos de plástico que se insertan o se superponen, los bloques de madera con los que se hacen torres, etc.

El niño pre-escolar se conforma fácilmente con cuatro bloques que utiliza como paredes de una granja o de un castillo pero a medida que crezca querrá que su construcción se parezca más al modelo de la vida real o al que se había trazado al iniciarla.

Hacer una grúa que funcione de verdad o cocinar un pastel siguiendo una receta, pueden ser actividades tan divertidas como el mejor de los juegos. Pero justamente en la medida en que tiene un objetivo establecido de antemano y que los resultados se evaluarán en función de dicho objetivo se aleja de lo que es mero juego para acercarse a lo que llamamos trabajo.

En resumen, el juego es importante en el desarrollo del niño porque le permite el placer de hacer cosas, de imaginarlas distintas a como se nos aparecen, de llegar a cambiarlas en colaboración con los demás, descubriendo en la cooperación el fundamento mismo de su vida social.

Diferencias en los juegos simbólicos y en los juguetes de las niñas y los niños

Los estudios de diferentes investigadores en distintos países, incluidos los realizados con niños españoles (López Tabeada, 2011), coinciden en que la mayor diferencia entre “juegos de niños” y “juegos de niñas” se produce precisamente en los juegos simbólicos colectivos. La mayoría de las niñas eligen temas como “las mamás”, “las maestras” o “las peluqueras” como los favoritos. En general, roles sociales de los que tienen una experiencia directa.

Por el contrario, los niños de las mismas edades refieren jugar a “indios y vaqueros”, “Supermán” o “Tarzán”. Las acciones de estos personajes

tienen poco que ver, a primera vista, con las actividades de sus varones adultos contemporáneos.

Es evidente que en la elección del tema de juego está influyendo la identificación sexual de quienes participan en él. Y, de nuevo, hay que recordar el carácter genérico que tiene estos papeles sociales en el juego infantil.

Por eso, independientemente del trabajo profesional de sus madres reales, del talante progresista y de indiscriminación sexual que pueda tener la educación del centro escolar, la mayoría de las niñas de esta edad sigue entendiendo el rol social de la mujer en torno a la casa y a algunas profesiones típicamente “femeninas”.

Los niños, al utilizar personajes fantásticos o de épocas y lugares remotos, quizá están expresando atributos de poder y de aventura que confieren específicamente al varón, en cualquier caso mostrarían, al mismo tiempo, una falta de información sobre las actividades sociales y productivas de los adultos de su mismo sexo, en la sociedad urbana, en particular, el mundo laboral del padre está alejado del conocimiento y entorno real del niño.

En un estudio sobre las peticiones de juguetes en las cartas a los Reyes Magos, realizado con la ayuda de Pilar Lianza en enero de 2011, encontramos también marcadas diferencias entre niños y niñas las muñecas, cocinas y maquillajes de las primeras se convertían en “piratas”, “seres extraterrestres” y “pistas para coches de carreras” en los niños.

Aunque una buena parte de los juguetes comerciales sirve precisamente como soporte a estos juegos simbólicos, cabe establecer una diferencia importante entre ambos.

Los juegos colectivos son producto de las relaciones entre los mismos niños y se mantienen y transmiten, en buena medida, de espaldas a la sociedad adulta.

Los juguetes, por el contrario, son una mercancía y, en cuando tal, sujeta a las leyes de producción y consumo del sistema.

Si comparamos ahora las preferencias de juego y de juguetes observamos que se produce un cierto retraso en cuanto a su evolución según la edad.

Los juegos simbólicos colectivos dejan de ser predominantes al finalizar el primer curso de primaria, dando paso a los juegos de reglas.

Los juguetes de apoyo al juego simbólico, que están confinados fundamentalmente al ámbito del hogar, siguen siendo los preferidos de los alumnos de segundo de primaria, justo cuando comienzan a ser ya expertos jugadores del “rescate”, “la goma” o “las canicas”.

Esta breve incursión sobre las diferencias sexuales en los juegos simbólicos colectivos sirve para poner de manifiesto las potencialidades y limitaciones de este tipo de juego. Juegos y juguetes agrandan y hacen más reales los personajes fingidos.

En los años en que somos capaces de hacer aún pocas cosas, y cuando tantas veces nos dejan hacer incluso menos de las que podríamos, necesitamos “imaginar” que las realizamos. Y esta imaginación será indispensable al adulto que quiere mejorar o construir la realidad sobre la que actúa. No basta con tener ideas para modificar las cosas. Hace falta también sobar cómo realizarlas. Pero sin ideas, sin imaginación, no hay cambio posible.

Este abrir la imaginación a situaciones que no están presentes es la aportación fundamental del juego simbólico. Su limitación nos la muestra las preferencias de temas de juego, que están mucho más cerca de la sociedad que conocen que de la que podrían soñar.

El Aprendizaje Escolar y la Naturaleza Cognitiva del Juego

El sujeto supone, en primer lugar, una posición psicológica particular de parte del sujeto que juega, que está basada en el convencimiento de que, lo que está realizando, es una actividad libre que no va a ser enjuiciada y en la que dispone de un espacio personal y social que tiene un margen de error, que en otras actividades no se le permite. Es por tanto una plataforma de expresión en la medida en que, durante el juego, se siente en un espacio propio, aunque compartido flexiblemente, y que le comunica con los demás.

Para jugar, el sujeto debe disponer de condiciones de relajación psicológica. También en el juego deben estar presentes actitudes y deseos de jugar y de creerse “jugando” la trama. Los niños encuentran de forma rápida las actitudes y los escenarios adecuados para desarrollar un juego y, si tienen buenas relaciones entre sí, una pequeña contraseña es suficiente para introducirse en él.

Dentro del juego puede suceder cualquier cosa; esto es, una vez abierto el escenario psicológico y el escenario real lo que sucede puede parecerse a cualquier otra actividad; se diferenciará de ella en que lo que se hace es “jugando”, esto es, con el presupuesto de que nadie debe ofenderse por lo que allí, lo cual no significa que el juego no sea una cosa importante para quien lo hace, sino que de sus acciones no deben esperarse consecuencias graves ni irreversibles.

Esta facilidad para empezar un juego no debe confundirse con la resistencia a los ataques externos del mismo; el juego es frágil, dependiendo del arma que se use contra él. El autoritarismo adulto y la censura son letales; en un contexto rígido o inseguro afectivamente, el juego no se desarrolla o muere. Hay que tener esto en cuenta para comprender por qué juego y escuela viven de hecho tan separados la escuela es tan normativa que difícilmente permite el desarrollo de los aspectos más profundos del juego.

Efectivamente, el marco o escenario que el juego necesita está muy lejos de ser frecuente en la escuela. Se ha descrito (*Bruner, 1984*) hasta qué punto los niños que ejecutan tareas que requieren habilidades manipulativas, de forma lúdica, aventajan a los que las realizan en serio, y se ha encontrado este factor de relajación de la tensión sobre los resultados, como el origen del éxito. Sin embargo, estas virtudes de las actividades no normativas son poco conocidas todavía en los ámbitos escolares.

Pero el juego no ha recibido la atención que se merece por ninguno de los contextos educativos en los que el niño crece, y todavía se suele oponer juego y aprendizaje.

Además, las actitudes de los educadores y los padres siguen siendo adversas a la utilización de tiempo de juego en la escuela y muy dudosas sobre el valor educativo del mismo.

Aunque está generalizada una concepción de que el juego tiene un valor catártico de expulsión y desahogo de energías acumuladas durante el trabajo, son pocos los adultos que aceptan las formas más activas de expresión lúdica como naturales y socialmente positivas (*Smith y Boulton, 2010*).

Esta idea de que el juego es útil educativamente como forma de explosión de energía y de reciclaje para después seguir trabajando, creemos, preside en el generalizado uso del recreo y el aspecto de campo de batalla que a veces observamos en los patios de los colegios, con verdadera pasividad por parte de los vigilantes-educadores.³

Estrategias de Intervención en investigación en los Juegos.

El juego es una conducta intrínseca motivada nadie puede jugar si de verdad no lo desea, de ahí que no se puede imponer, sin violencia, el sentido del juego, ya que si se impone, no será considerado como tal por los jugadores. El juego es una forma natural de intercambio de los esquemas de conocimiento que tienen los niños y niñas. Los marcos lúdicos no están cerrados a los adultos; por el contrario, un adulto que verdaderamente quiera y sepa jugar, es un compañero ideal esto permite al educador pensar en el escenario lúdico como un posible escenario pedagógico.

Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende, sobre todo, a conocer y comprender el mundo social que le rodea el juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza y estructura diferencial.

La capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, esto es, no sólo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene. La escuela debe ser un lugar que proporcione al niño buenas experiencias en general un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del sujeto, si en él se producen procesos que ejerciten sus capacidades.

³ RONDAL, JEAN-ADOLPHE; HURTIG, MICHEL: *Introducción a la psicología del niño*. Ed. Herder

Un modelo didáctico o cualquier estrategia educativa que utilice el juego como apoyatura comportamental espontánea debe considerar la naturaleza psicológica que éste tiene y considerar su estructura y su contenido, si quiere partir de la realidad. Para diseñar una estrategia didáctica no basta conocer los fundamentos psicológicos, que siempre son teóricos; hay que indagar y descubrir cuáles son las formas concretas que se producen en los niños de nuestra clase, en el tema que les ocupa, el contenido y la forma de sus juegos y las posibilidades educativas que éstos tienen.

Durante preescolar y primeros años de la escolaridad obligatoria, los niños desarrollan un tipo de juego, que hemos llamado juego de representación de roles o socio-dramático, lo cual siendo simbólico es más complejo que el simple "hacer que si" el juego socio-dramático se caracteriza por la reproducción de escenas de fenómenos de intercambio social y de comunicación entre personas

. En dichos juegos, los niños reproducen papeles sociales que los adultos suelen desempeñar en su vida cotidiana, ya sea profesional o sencillamente de relación.

Este tipo de juego pone de manifiesto el complejo entramado de ideas que los niños tienen sobre los temas que representan y refleja el estado natural en el que reposan los conocimientos sociales en su mente.

El estudio detallado del tipo de comunicación (verbal o no verbal) y de acciones que ocurren dentro del juego socio-dramático, nos revela detalles extraordinariamente sutiles, del tipo de información que los niños poseen sobre lo que hacen las personas en su vida cotidiana el intercambio lúdico de estos conocimientos constituye un marco de aprendizaje espontáneo.

La Educación y el Juego

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas el juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre su importancia educativa es trascendente y vital.

Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos el juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico.

Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, momificante.

Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva, es paidocentrista el niño es el eje de la acción educativa el juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

Importancia del Juego en la escuela Primaria

Las afirmaciones de Schiller, el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega", de ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

a. Para el desarrollo físico.- Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro la fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

b. Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

c. Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor *Jackson R. Sharman* de la Universidad de Colombia decía:

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

d. Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de

defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados a velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

El Dibujo del niño, una forma de Juego

Durante toda la infancia y hasta el comienzo de la adolescencia, la mayoría de los niños se entregan regularmente, y a menudo con verdadero frenesí, a una serie de actividades gráficas, expresivas y que tienen relaciones complejas con la realidad.

Con diversas técnicas los niños trazan una cierta forma de representación del mundo. Igual que sucede en las otras formas de la actividad lúdica, en ésta se asocian el placer, la exploración, el ejercicio de los posibles y la ausencia de significación productiva.

El juego, el dibujo, el humor, el arte, pertenecen a una misma familia de conducta; utilizan, es verdad, los mismos instrumentos que otras actividades; son el reflejo del conjunto de las estructuras de acción de que el niño puede disponer; participan también, por su propio carácter, en la elaboración de estas estructuras. Pero, sobre todo, están en la encrucijada del mundo exterior (la "realidad") y del mundo interior, y permiten la expresión de los conflictos o contradicciones entre estos dos órdenes de realidad.⁴

2.3.- Planteamiento de la hipótesis

2.3.1.- Hipótesis General

Si aplicamos correctamente los juegos en las actividades escolares garantizaremos el aprendizaje de los estudiantes de la etapa inicial.

2.3.2.- Hipótesis Particulares

Si aplicamos correctamente los juegos en las actividades escolares mejoraremos la participación de los estudiantes de la etapa inicial.

⁴ GARCÍA SICILIA, J.; IBAÑEZ, ELENA Y OTROS: *Psicología evolutiva y educación infantil*. Ed. Santillana

Si aplicamos correctamente los juegos en las actividades escolares facilitaremos el desarrollo de las tareas escolares de los estudiantes de la etapa inicial.

2.4.- Variables

Variables independientes: Juego

Variables dependientes: Aprendizaje

Cuadro 1. Operacionalización de la primera hipótesis

Variable independiente: Juegos

Concepto	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas instrumentos
<p>El juego.- Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchas...</p>	<p>Si aplicamos juegos en las actividades escolares</p>	<p>-Aplicación</p> <p>-Tipo de juegos</p> <p>-Tiempo</p>	<p>-¿Los docentes realizan juegos durante las clases?</p> <p>-¿Los juegos que se aplican son previamente escogidos para actividades concretas?</p> <p>-¿Les dedican suficiente tiempo a los juegos en clases?</p>	<p>Entrevista a autoridades y docentes y encuestas a los padres de familia.</p>

Cuadro 2. Operacionalización de la segunda hipótesis
Variable dependiente

Concepto	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas instrumentos
<p>Aprendizaje.- Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas. lo que</p>	Aprendizaje	<p>-Participación</p> <p>- Dedicación</p> <p>-Realización de tareas</p> <p>-Presentación de tareas</p>	<p>¿La utilización de juegos en clases motiva la participación de sus hijos?</p> <p>¿La utilización de juegos en clases facilita su aprendizaje?</p> <p>-¿Con la utilización de juegos en clases sus hijos participan activamente?</p>	Entrevista a autoridades y docentes y encuestas a los padres de familia.

CAPÍTULO III

3. DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación.

Los tipos de investigación a emplearse son: descriptivas y explicativas.

Descriptivas, por cuanto a través de la información obtenida se va a clasificar elementos y estructuras para caracterizar una realidad y, Explicativa, porque permite un análisis del fenómeno para su rectificación.

3.2. Población y muestra

3.2.1.- Población

La población es el grupo de individuos que habitan en una determinada zona donde se realiza la investigación, en este caso tenemos una población de estudio determinada en la totalidad de la población de la unidad educativa

3.2.2.- Muestra

Se considera como muestra a una parte de la investigación que facilita el estudio y hace más eficaz a la investigación, en este caso contaremos con la totalidad de la población.

Las encuestas se aplicarán a la totalidad de la población distribuida de la siguiente manera: 2 autoridades, 2 docentes y 65 padres de familia de los 68 estudiantes.

Los mismos que están distribuidos de la siguiente manera

	Población	Muestra	Mujeres	Hombres
Maestros	2	2	1	1
Autoridades	2	2	1	1
Estudiantes	65	65	50	15

3.3.- Métodos y Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Métodos

Método Inductivo.- Va de lo particular a lo general. Es decir, partir del conocimiento de cosas y hechos particulares que se investigaron, para luego, utilizando la generalización y se llega al establecimiento de reglas y leyes científicas.

Método deductivo.- Es el proceso que permite presentar conceptos, principios, reglas, definiciones a partir de los cuales, se analiza, se sintetiza compara, generaliza y demuestra.

Método descriptivo.- Lo utilice en la descripción de hechos y fenómenos actuales por lo que digo: que este método me situó en el presente.

No se redujo a una simple recolección y tabulación de datos a los que se acompaña, me integro el análisis reflexión y a una interpretación imparcial de los datos obtenidos y que permiten concluir acertadamente el trabajo.

3.3.2. Técnicas de recolección de información

Cuestionario para la encuesta: Es la técnica que a través de un cuestionario permite recopilar datos de toda la población o de una parte representativa de ella.

3.4. Técnicas de procedimiento para el análisis de resultados.

Una vez concluida la aplicación de la entrevista, procederemos a clasificar la información y a tamizar, primero en forma general por cada extracto y luego pregunta por pregunta, para elaborar los gráficos estadísticos que

correspondan al análisis e interpretación de los resultados obtenidos y poder sacar las respectivas conclusiones y recomendaciones

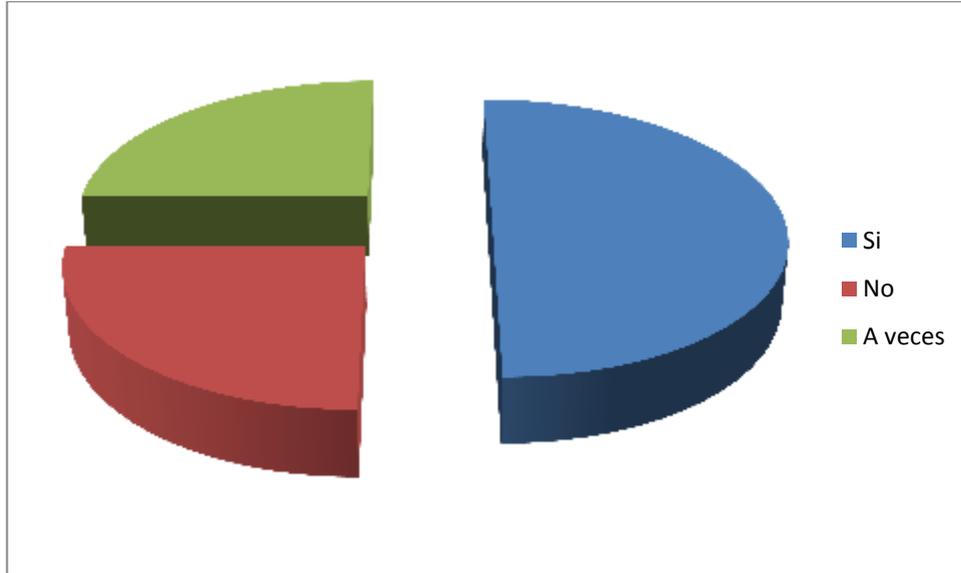
CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

4.1. Entrevista dirigida a las autoridades y docentes

1).- ¿Utiliza juegos en el desarrollo de sus clases?

Respuesta	#	%
Si	2	50
No	1	25
A veces	1	25
Total	4	100



Análisis

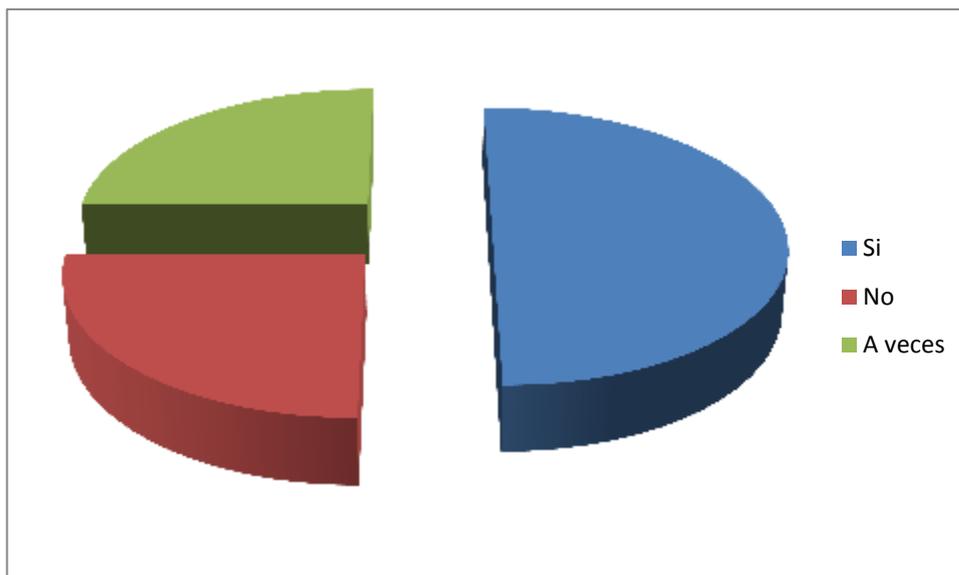
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los docentes si utilizan juegos en el desarrollo de sus clases, mientras que un 25% dice que no y otro 25% dice que solo a veces.

Interpretación

No todos los docentes utilizan juegos en el desarrollo de sus clases.

2).- ¿Los juegos utilizados son de acuerdo a los temas a tratar?

Respuesta	#	%
Si	2	50
No	1	25
A veces	1	25
Total	4	100



Análisis

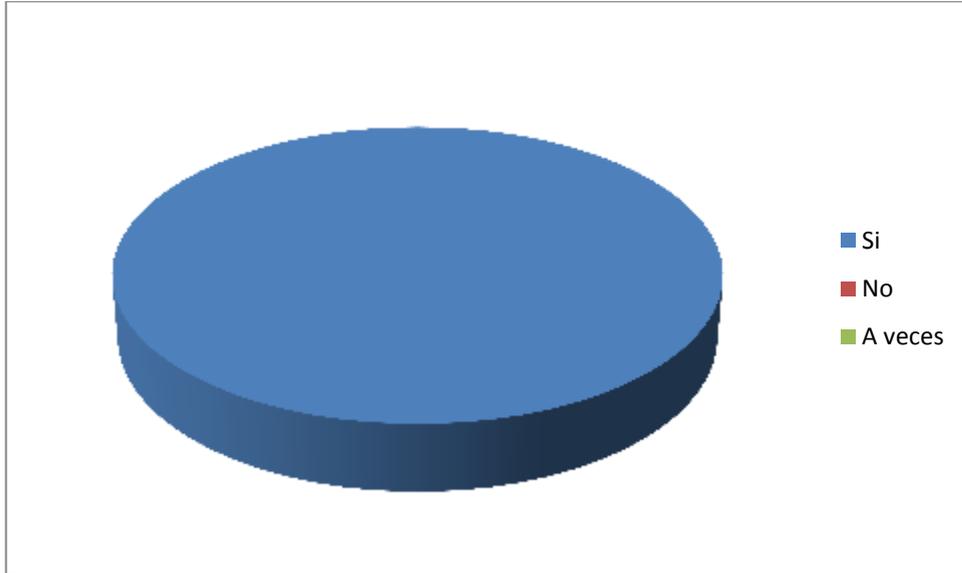
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los juegos utilizados son de acuerdo a los temas a tratar, mientras que un 25% dice que no y otro 25% dice que solo a veces.

Interpretación

No todos juegos utilizados son de acuerdo a los temas a tratar

3).- ¿La utilización de juegos en clases motiva la participación de los niños?

Respuesta	#	%
Si	4	100
No	0	0
A veces	0	0
Total	4	100



Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que la utilización de juegos en clases motiva la participación de los niños.

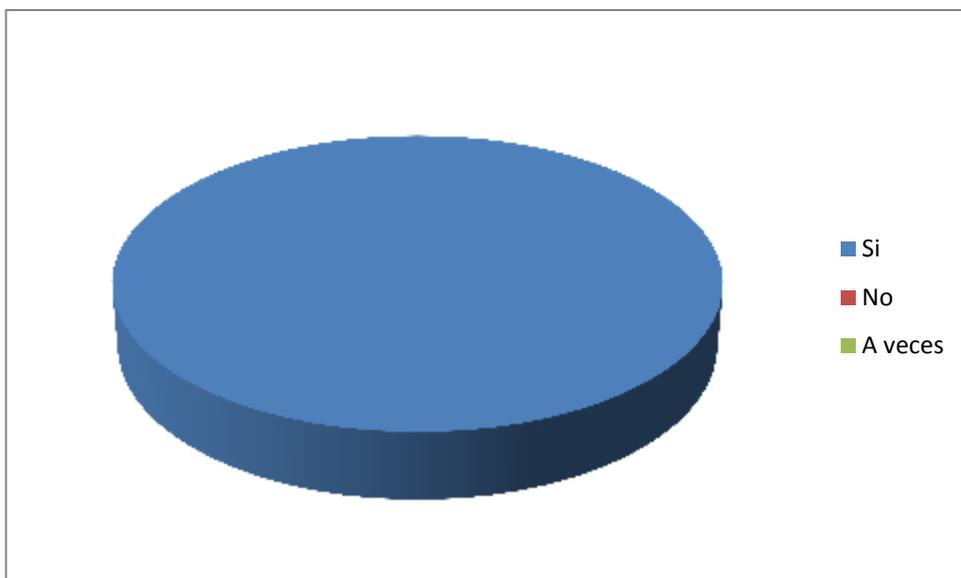
Interpretación

La utilización de juegos en clases motiva la participación de los niños.

4).- ¿La utilización de juegos en clases facilita el aprendizaje a los niños?

Respuesta	#	%
Si	4	100
No	0	0
A veces	0	0

Total	4	100
-------	---	-----



Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que la utilización de juegos en clases facilita el aprendizaje a los niños.

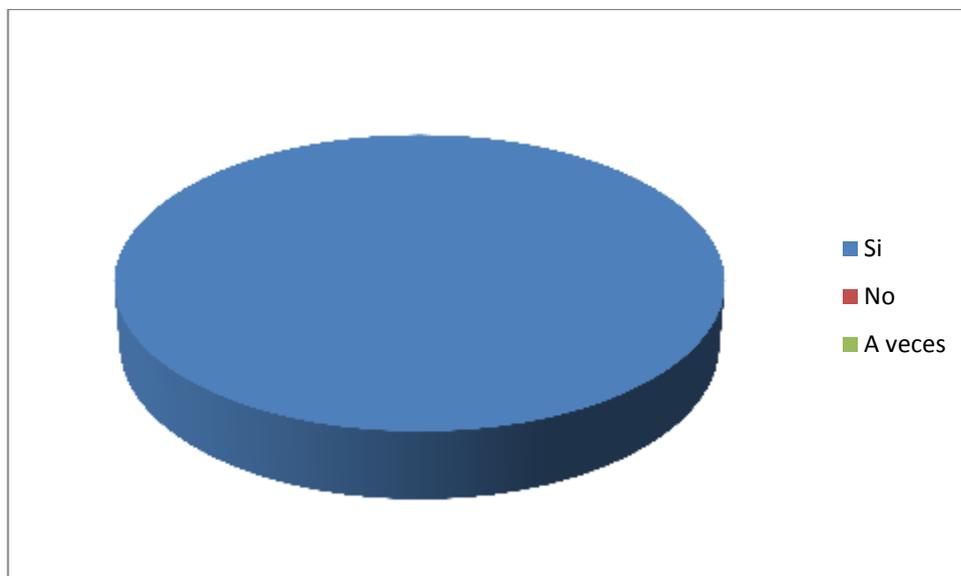
Interpretación

La utilización de juegos en clases facilita el aprendizaje a los estudiantes

5).- ¿Con la utilización de juegos en clases los estudiantes participan activamente?

Respuesta	#	%
Si	4	100
No	0	0
A veces	0	0

Total	4	100
-------	---	-----



Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que con la utilización de juegos en clases los estudiantes participan activamente.

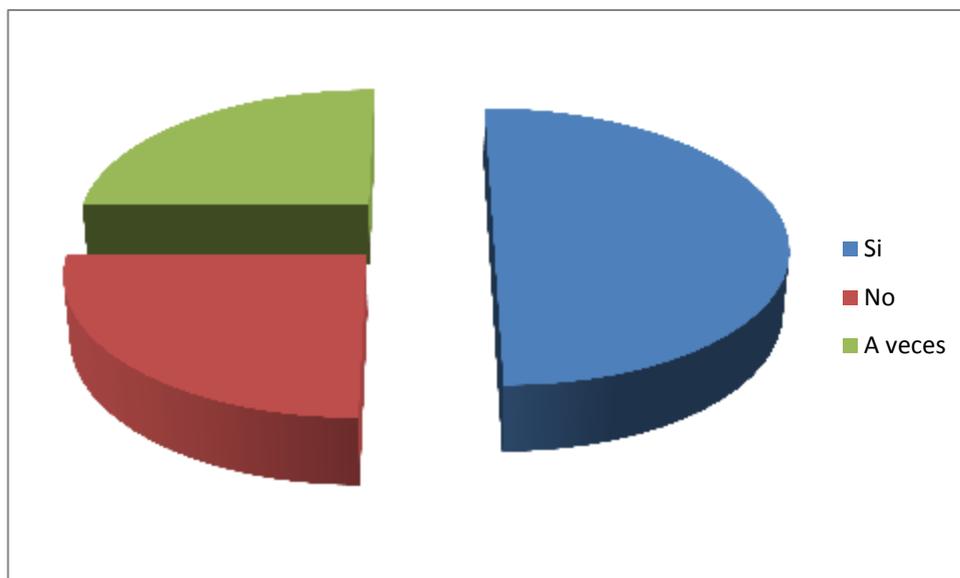
Interpretación

La utilización de juegos en clases los estudiantes participan activamente.

6).- ¿Los estudiantes se relacionan entre si con facilidad?

Respuesta	#	%
Si	2	50
No	1	25
A veces	1	25

Total	4	100
-------	---	-----



Análisis

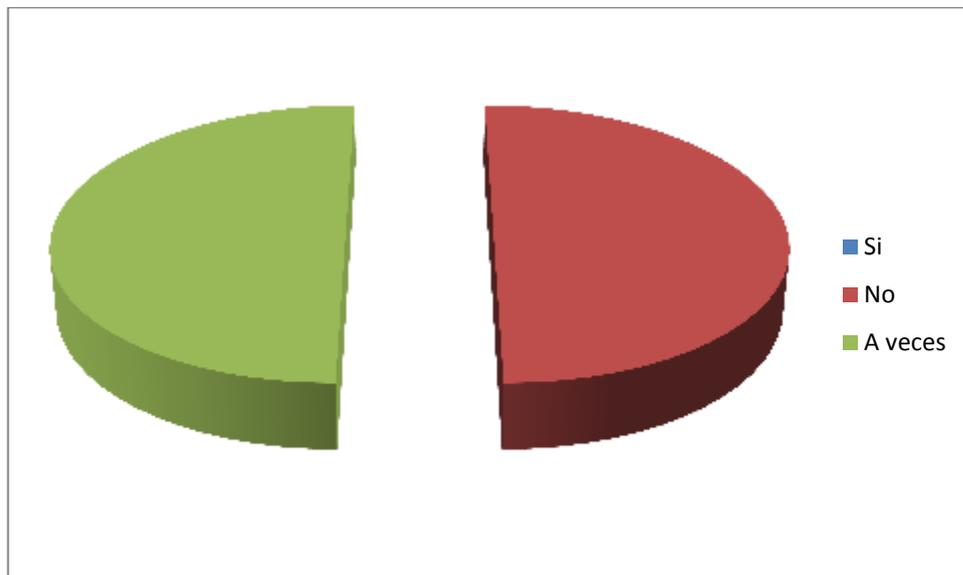
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los estudiantes se relacionan entre si con facilidad, mientras que un 25% dice que no y otro 25% dice que solo a veces.

Interpretación

No todos los estudiantes se relacionan entre si con facilidad

7).- ¿Los estudiantes se distraen con facilidad durante las clases?

Respuesta	#	%
Si	0	0
No	2	50
A veces	2	50
Total	4	100



Análisis

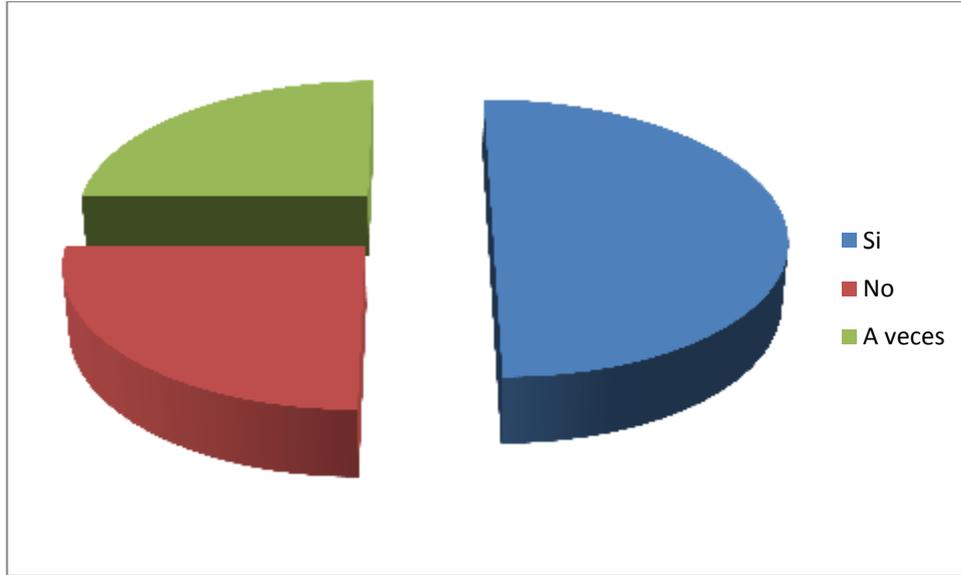
De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los estudiantes no se distraen en clases, mientras que otro 50% dice que a veces

Interpretación

No todos los estudiantes se distraen en clases

8).- ¿Los estudiantes se adaptan con facilidad a los cambios?

Respuesta	#	%
Si	2	50
No	1	25
A veces	1	25
Total	4	100



Análisis

De la investigación realizada, el 50% manifiesta que los estudiantes se adaptan con facilidad a los cambios, mientras que un 25% dice que no y otro 25% dice que solo a veces.

Interpretación

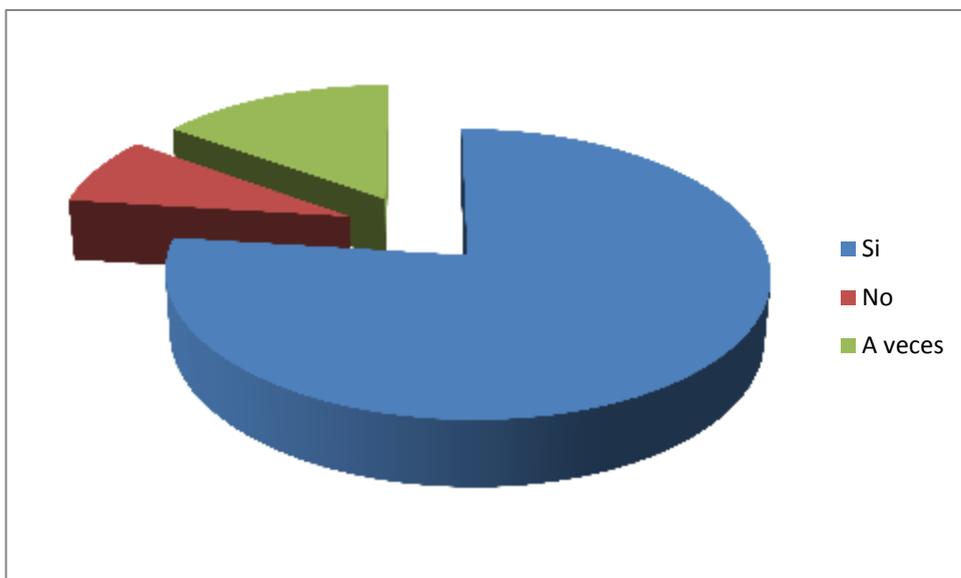
No todos los estudiantes se adaptan con facilidad a los cambios.

4.2. Entrevista dirigida a los estudiantes

1).- El profesor, ¿Utiliza juegos en el desarrollo de sus clases?

Respuesta	#	%
Si	50	77
No	5	8
A veces	10	15

Total	65	100
-------	----	-----



Análisis

De la investigación realizada, el 77% manifiesta que los docentes si utilizan juegos en el desarrollo de sus clases, mientras que un 8% dice que no y otro 15% dice que solo a veces.

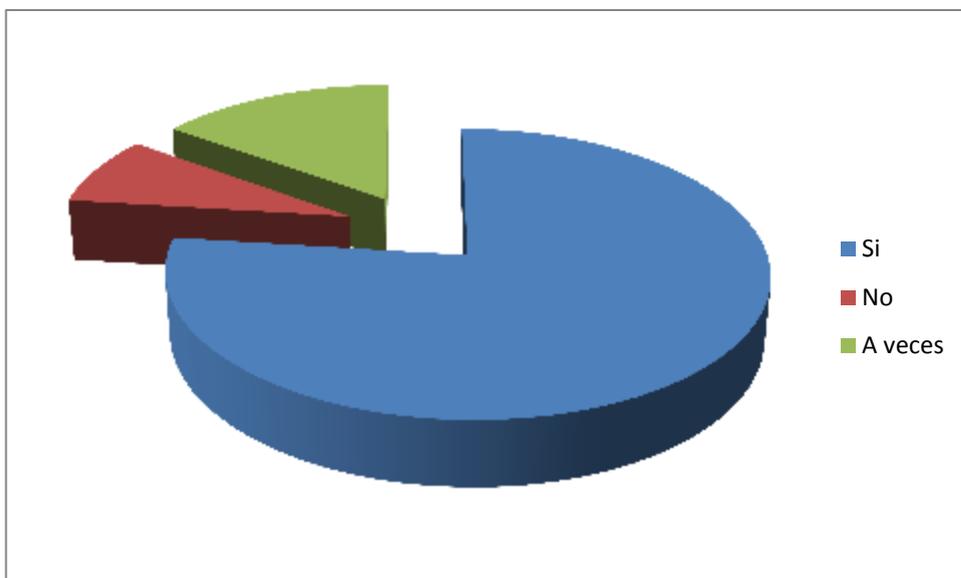
Interpretación

No todos los docentes utilizan juegos en el desarrollo de sus clases.

2).- ¿Los juegos utilizados en clases son de acuerdo a los temas de la asignatura?

Respuesta	#	%
Si	50	77
No	5	8
A veces	10	15

Total	65	100
-------	----	-----



Análisis

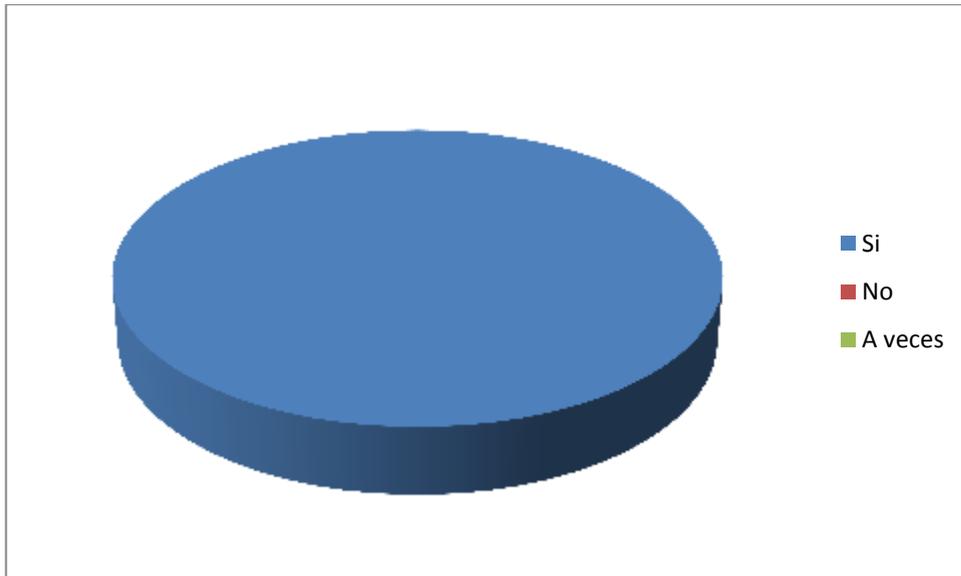
De la investigación realizada, el 77% manifiesta que los juegos utilizados en clases son de acuerdo a los temas de la asignatura, mientras que un 8% dice que no y otro 15% dice que solo a veces.

Interpretación

No todos los juegos utilizados en clases son de acuerdo a los temas de la asignatura

3).- ¿La utilización de juegos en clases motiva su participación?

Respuesta	#	%
Si	65	100
No	0	0
A veces	0	0
Total	65	100



Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que la utilización de juegos en clases motiva la participación de los estudiantes.

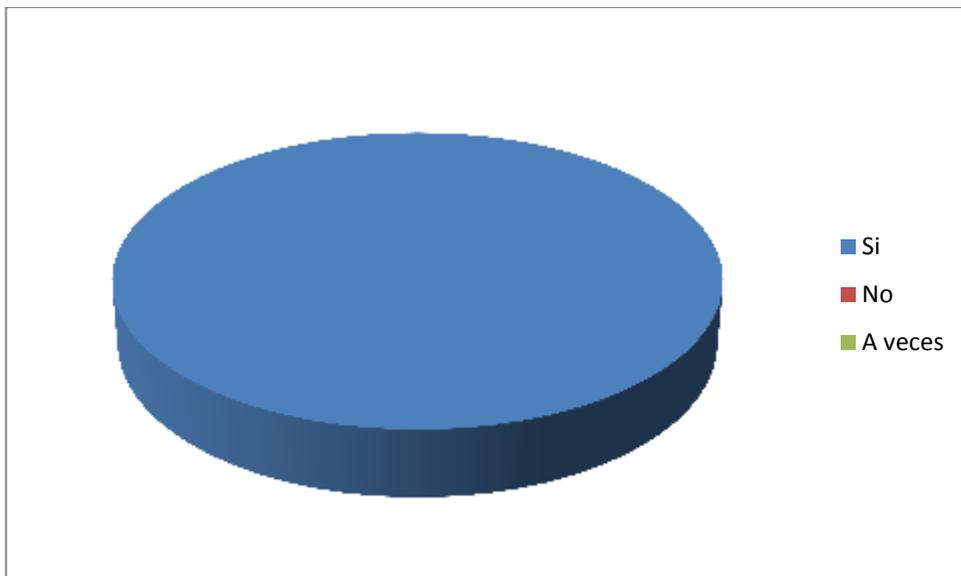
Interpretación

La utilización de juegos en clases motiva la participación de los estudiantes

4).- ¿La utilización de juegos en clases facilita su aprendizaje?

Respuesta	#	%
Si	65	100
No	0	0
A veces	0	0

Total	65	100
-------	----	-----



Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que la utilización de juegos en clases facilita el aprendizaje a los estudiantes.

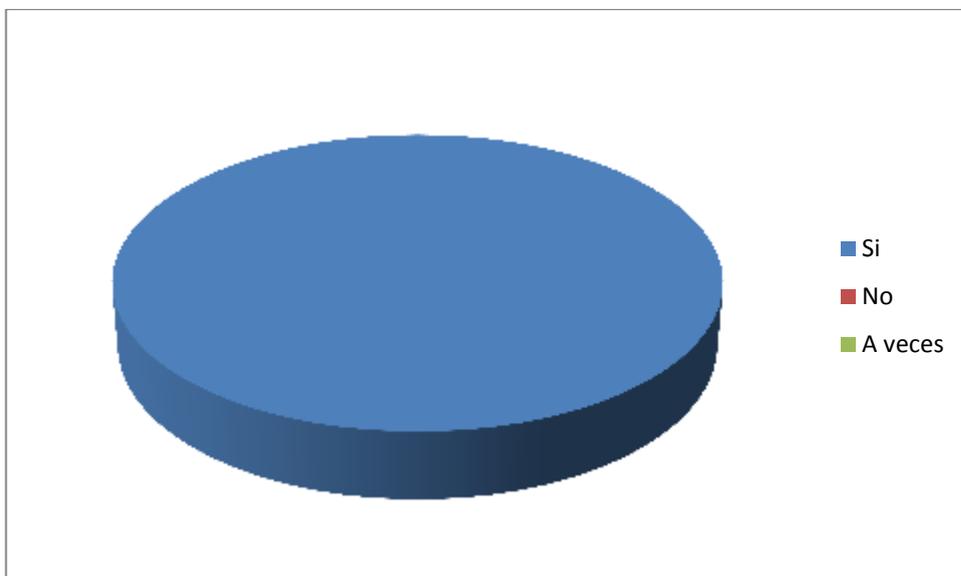
Interpretación

La utilización de juegos en clases facilita el aprendizaje a los estudiantes

5).- ¿Con la utilización de juegos en clases participan activamente?

Respuesta	#	%
Si	65	100
No	0	0
A veces	0	0

Total	65	100
-------	----	-----



Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que con la utilización de juegos en clases los estudiantes participan activamente.

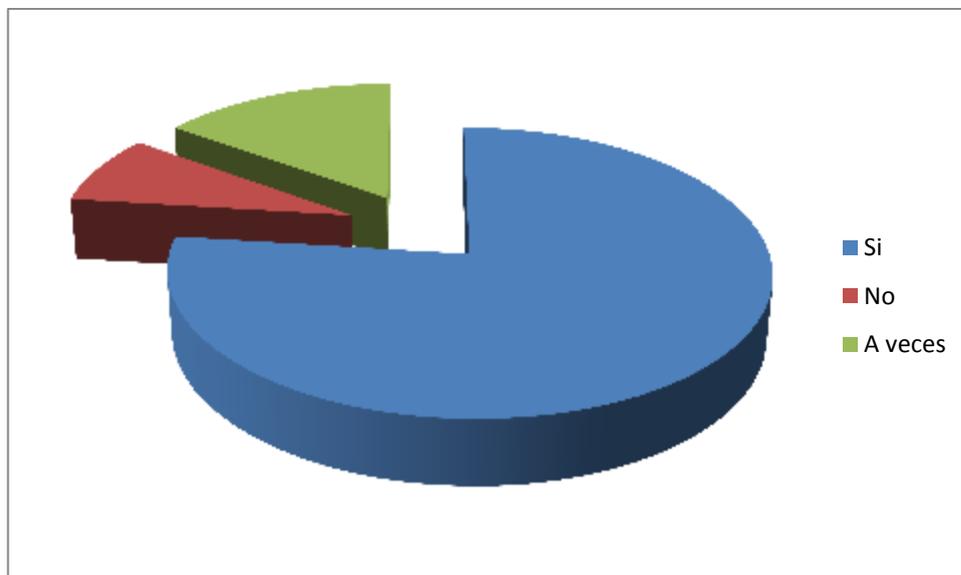
Interpretación

La utilización de juegos en clases los estudiantes participa activamente.

6).- ¿Se relacionan entre sí con facilidad?

Respuesta	#	%
Si	50	77
No	5	8

A veces	10	15
Total	65	100



Análisis

De la investigación realizada, el 77% manifiesta que los estudiantes se relacionan entre si con facilidad, mientras que un 8% dice que no y otro 15% dice que solo a veces.

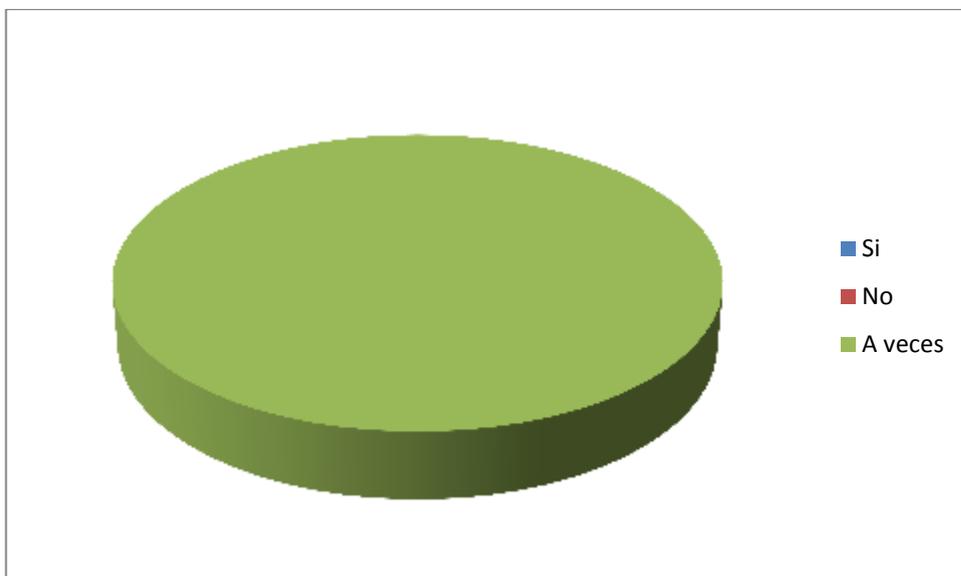
Interpretación

No todos los estudiantes se relacionan entre si con facilidad

7).- ¿Los estudiantes se distraen con facilidad durante las clases?

Respuesta	#	%
Si	0	0
No	0	0
A veces	65	100

Total	65	100
-------	----	-----



Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que los estudiantes a veces se distraen en clases.

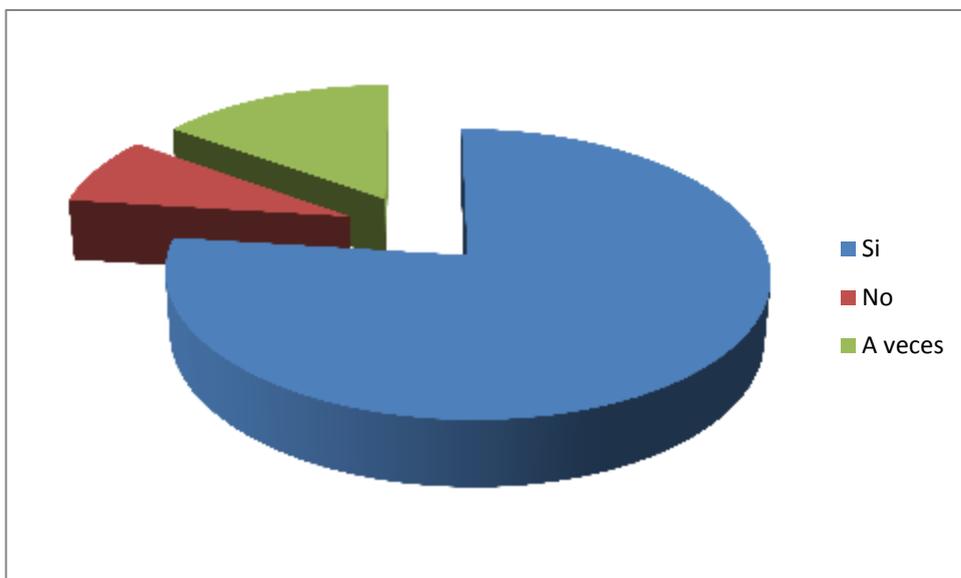
Interpretación

Pocas veces los estudiantes se distraen en clases

8).- ¿Los estudiantes se adaptan con facilidad a los cambios?

Respuesta	#	%
Si	50	77
No	5	8
A veces	10	15

Total	65	100
-------	----	-----



Análisis

De la investigación realizada, el 77% manifiesta que los estudiantes si relacionan entre si con facilidad, mientras que un 8% dice que no y otro 15% dice que solo a veces.

Interpretación

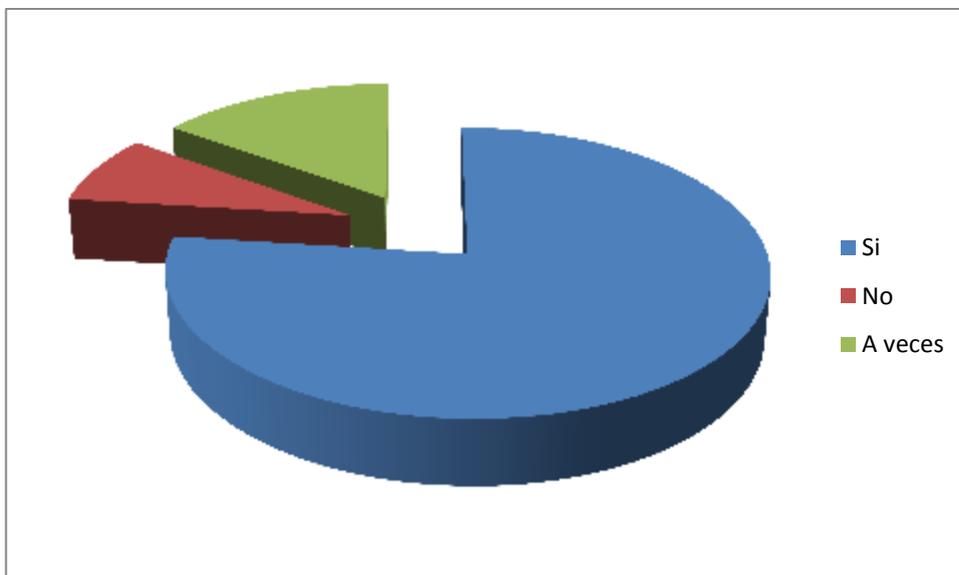
No todos los estudiantes se relacionan entre si con facilidad

4.3. Entrevista dirigida a los padres de familia

1).- El profesor, ¿Utiliza juegos en el desarrollo de sus clases?

Respuesta	#	%
Si	50	77
No	5	8

A veces	10	15
Total	65	100



Análisis

De la investigación realizada, el 77% manifiesta que los docentes si utilizan juegos en el desarrollo de sus clases, mientras que un 8% dice que no y otro 15% dice que solo a veces.

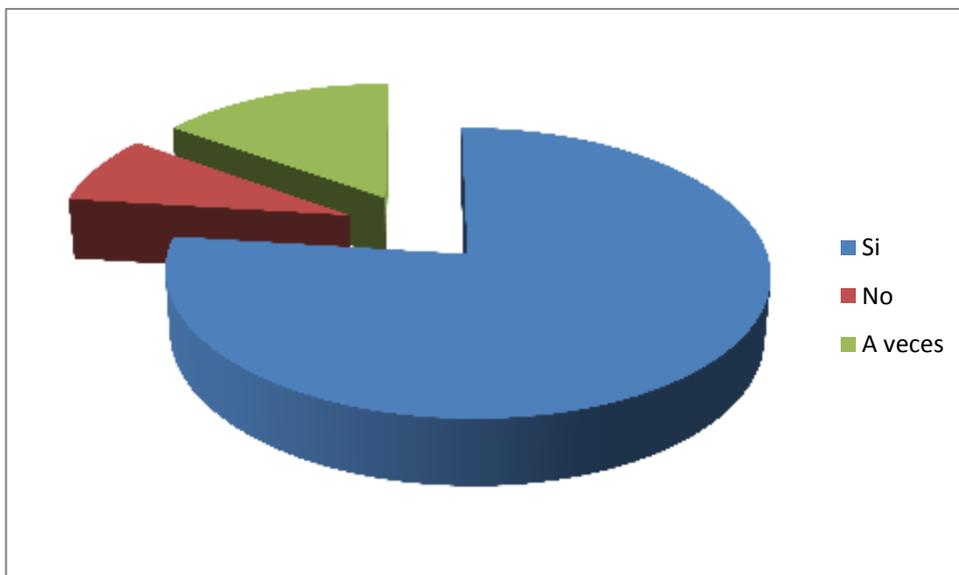
Interpretación

No todos los docentes utilizan juegos en el desarrollo de sus clases.

2).- ¿Conoce usted si los juegos utilizados en clases son de acuerdo a los temas de la asignatura?

Respuesta	#	%
Si	50	77
No	5	8

A veces	10	15
Total	65	100



Análisis

De la investigación realizada, el 77% manifiesta que los juegos utilizados en clases son de acuerdo a los temas de la asignatura, mientras que un 8% dice que no y otro 15% dice que solo a veces.

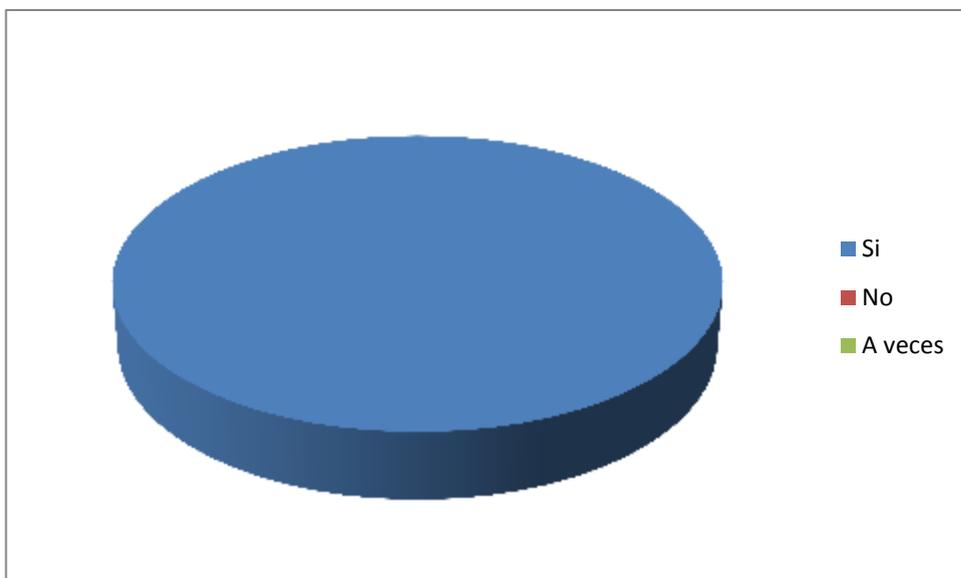
Interpretación

No todos los juegos utilizados en clases son de acuerdo a los temas de la asignatura

3).- ¿Sus hijos se motivan por las clases cuando utilizan juegos?

Respuesta	#	%
Si	65	100
No	0	0
A veces	0	0

Total	65	100
-------	----	-----



Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que la utilización de juegos en clases motiva la participación de los estudiantes.

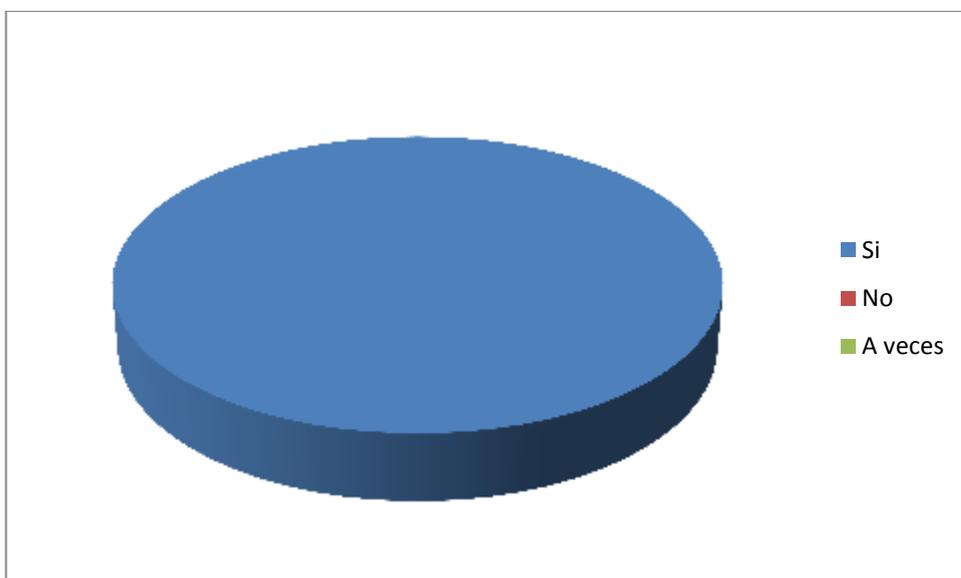
Interpretación

La utilización de juegos en clases motiva la participación de los estudiantes.

4).- Conoce usted si la utilización de juegos facilita el aprendizaje de sus hijos?

Respuesta	#	%
Si	65	100
No	0	0

A veces	0	0
Total	65	100



Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que la utilización de juegos en clases facilita el aprendizaje a los estudiantes.

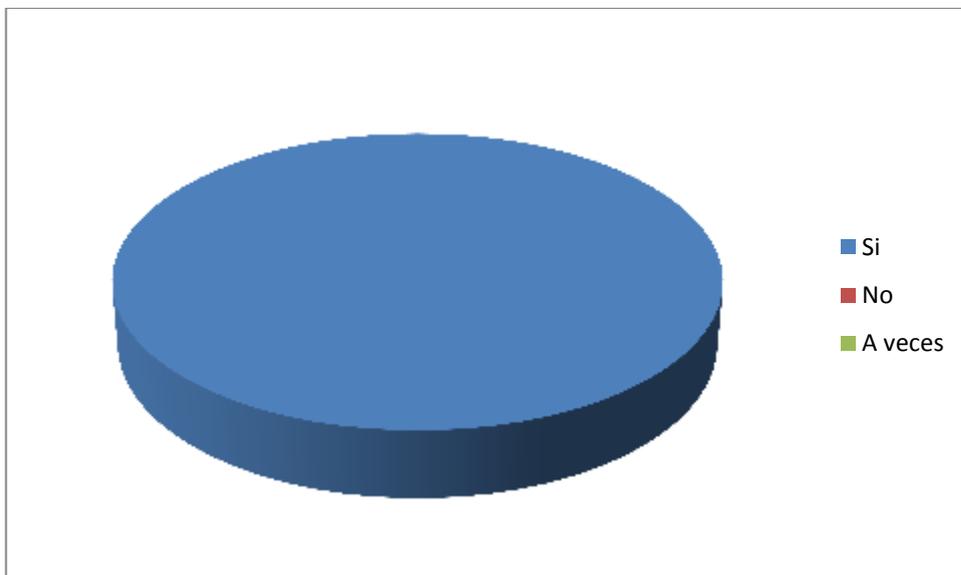
Interpretación

La utilización de juegos en clases facilita el aprendizaje a los estudiantes

5).- ¿Con la utilización de juegos en clases sus hijos participan activamente?

Respuesta	#	%
Si	65	100
No	0	0

A veces	0	0
Total	65	100



Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que con la utilización de juegos en clases los estudiantes participan activamente.

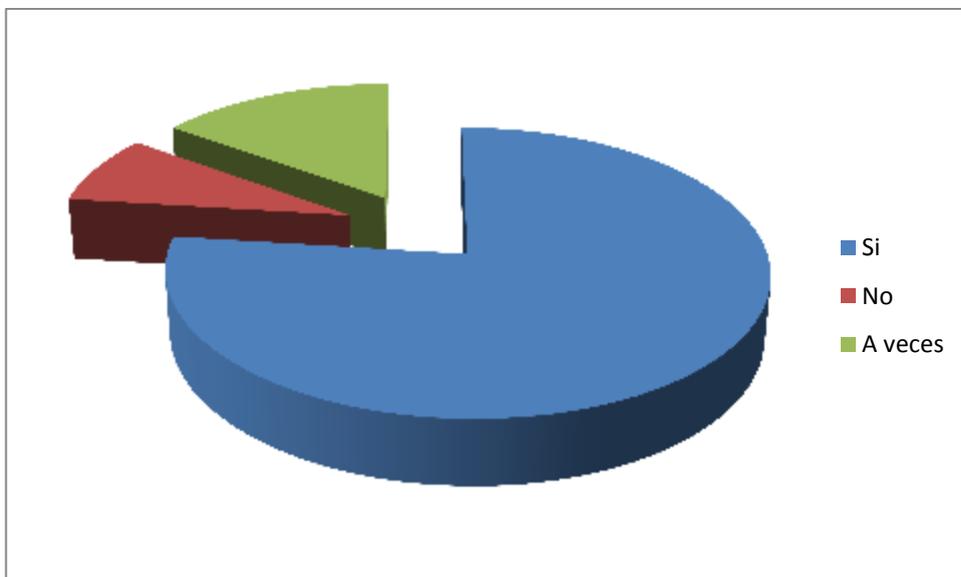
Interpretación

La utilización de juegos en clases hace que los estudiantes participan activamente.

6).- Sus hijos, ¿Se relacionan entre si con facilidad?

Respuesta	#	%
Si	50	77
No	5	8

A veces	10	15
Total	65	100



Análisis

De la investigación realizada, el 77% manifiesta que los estudiantes si relacionan entre si con facilidad, mientras que un 8% dice que no y otro 15% dice que solo a veces.

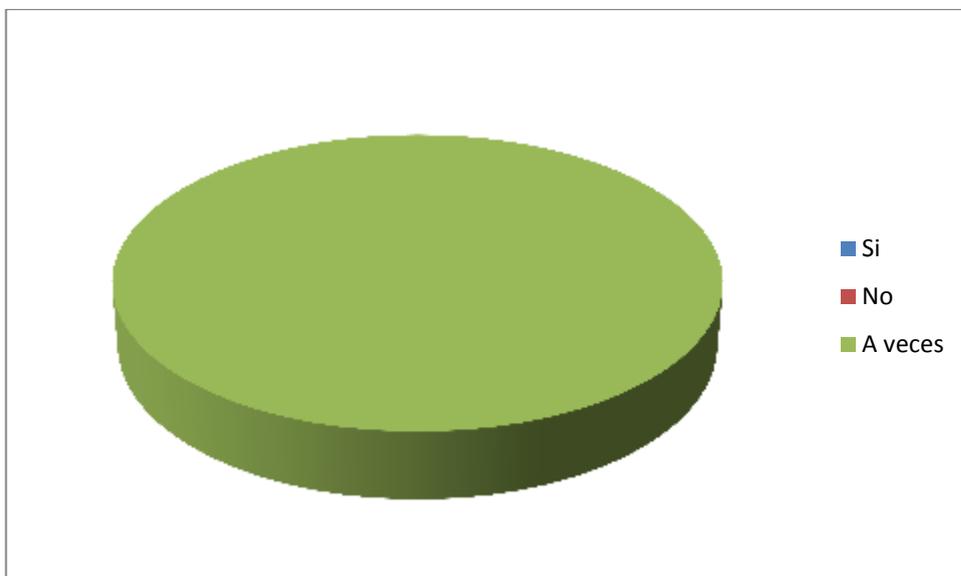
Interpretación

No todos los estudiantes se relacionan entre si con facilidad

7).- ¿Sus hijos se distraen con facilidad durante las clases?

Respuesta	#	%
Si	0	0
No	0	0
A veces	65	100

Total	65	100
-------	----	-----



Análisis

De la investigación realizada, el cien por ciento manifiesta que los estudiantes a veces se distraen en clases.

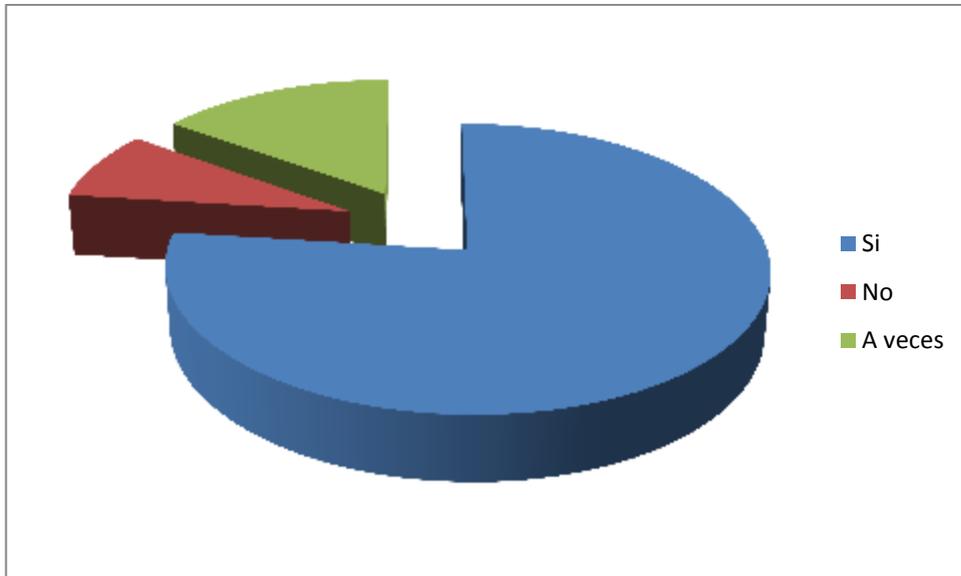
Interpretación

Pocas veces los estudiantes se distraen en clases

8).- ¿Sus hijos se adaptan con facilidad a los cambios?

Respuesta	#	%
Si	50	77
No	5	8

A veces	10	15
Total	65	100



Análisis

De la investigación realizada, el 77% manifiesta que los estudiantes si relacionan entre si con facilidad, mientras que un 8% dice que no y otro 15% dice que solo a veces.

Interpretación

No todos los estudiantes se relacionan entre si con facilidad

4.4. Comprobación de la hipótesis

Hipótesis general

Una vez realizada la investigación se pudo comprobar que: Si aplicamos correctamente las técnicas de juegos en las actividades escolares garantizaremos el aprendizaje de los estudiantes de la etapa inicial.

Hipótesis específicas

También se pudo comprobar que: Si aplicamos correctamente los juegos en las actividades escolares mejoraremos la participación de los estudiantes de la etapa inicial.

Además se pudo comprobar que: Si aplicamos correctamente las técnicas de juegos en las actividades escolares facilitaremos el desarrollo de las tareas escolares de los estudiantes de la etapa inicial.

Conclusiones, recomendaciones y lineamientos alternativos

4.4.1. Conclusiones

- No todos los docentes utilizan juegos en el desarrollo de sus clases
- No todos los juegos utilizados en clases son de acuerdo a los temas de la asignatura
- La utilización de juegos en clases motiva la participación de los estudiantes
- La utilización de juegos en clases facilita el aprendizaje a los estudiantes
- La utilización de juegos en clases los estudiantes participan activamente
- No todos los estudiantes se relacionan entre si con facilidad
- Pocas veces los estudiantes se distraen en clases
- No todos los estudiantes se relacionan entre si con facilidad

4.4.2. Recomendaciones

Los docentes deben aplicar técnicas de juegos dentro de sus actividades escolares de acuerdo a los temas a tratar en clases para desarrollar las destrezas con criterios de desempeño.

Los docentes deben explotar la predisposición que presentan los estudiantes al momento de realizar los juegos dentro de las actividades escolares, así mismo, aprovechar estos para mejorar la participación activa de los estudiantes, la realización de la interrelación de los estudiantes.

CAPÍTULO V

5. PROPUESTA ALTERNATIVA

5.1. Título

Realizar una guía o programas de técnicas de juegos para garantizar el aprendizaje de los estudiantes en clases

5.2. Objetivos

5.2.1. Objetivo general

Analizar la aplicación de la guía de técnicas de juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, de la etapa inicial..

5.2.2. Objetivos específicos

Identificar las necesidades presentes en los estudiantes

Determinar los tipos de juegos de acuerdo a las necesidades

Facilitar la aplicación de la guía de técnicas de juegos de acuerdo a las necesidades educativas

5.3. Justificación

El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso el juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la

iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana.

5.4. Contenido

El juego como técnica activa de aprendizaje Msc. Darwin Patricio García.
“La educación más eficiente es aquella que proporciona a los niños actividades, autoexpresión y participación social” Froebel

¿QUE ES EL NIÑO O LA NIÑA? Ser humano Inteligente Indefenso Frágil
Una proyección Posee grandes capacidades Tiene derechos Tiene deberes Curioso debe ser escuchado y protegido.

¿QUE ES EL JUEGO? El juego desde varias perspectivas teóricas, puede ser entendido como: como un espacio, asociado a la interioridad con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales (Vigotsky), como un estado liso y plegado (Deleuze) como un lugar que no es una cuestión de realidad síquica interna ni de realidad exterior (Winnicott),

Como algo sometido a un fin (Dewey) como un proceso libre, separado, incierto, improductivo, reglado y ficticio (Callois) como una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijados de tiempo y lugar (Huizinga)

CARACTERÍSTICAS JUEGO Posee propio espacio - tiempo Actividad incierta y libertaria Propicia la creatividad No está sujeta a reglas Experiencia cultural Naturaleza propia Espacio imaginario Principio de descubrimiento Realidad aislada Es ficticio

El JUEGO = Espacio de ocio FÓRMULA

Juego recreo, distracción, articulación, esparcimiento, equipo, colección, movilidad, conjunto, descanso, surtido, deporte, diversión, pasatiempo, muestrario, solaz, placer, maniobra, diversión, entretenimiento, serie

Derivado del Latín Otium, que corresponde al significado de descanso y guarda relación con el entretenimiento, la distracción del espíritu . Entendido desde la época griega como momento de reflexión, encuentro consigo mismo, espacio para la creación, el fluir de ideas, el reposo material. El ocio como un momento espiritual, un estado del alma.

El recrear es derivado del latín recreare que significa divertirse, deleitarse crear de nuevo. La recreación entonces, es una necesidad del ser humano, ya que éste por naturaleza, esta en continuo movimiento (no necesariamente físico), igualmente inherente a su naturaleza se constituye como parte de su esencia el investigar, el explorar, el encanto por lo nuevo, el gusto por la transformación; es decir, el crear de nuevo, el volver a crear. RECREACIÓN

ACTIVIDADES LÚDICAS EN LA ESCUELA

1. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA
2. LA ESTRUCTURA DEL JUEGO: FICHA REGISTRO
3. TALLERES
 - A) JUEGOS DE APRENDIZAJE Y COOPERACIÓN
 - DESCRIPCIÓN
 - OBJETIVOS
 - ACTIVIDADES
 - B) JUEGOS DE FABRICACIÓN DE MATERIAL
 - DESCRIPCIÓN
 - OBJETIVOS
 - ACTIVIDADES

1. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA

El protagonista principal en nuestro taller es el juego, entendido en su sentido más amplio, es decir con dos vertientes diferenciadas:

- Con un FIN en si mismo como actividad placentera para el alumnado
- Como MEDIO para la consecución de los objetivos programados en las diferentes materias que se imparten en el aula.

Por tanto, el alumno va a empezar a ser el constructor de su propio aprendizaje.

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

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

Las funciones o características principales que tiene el juego son: motivador, placentero, creador, libre, socializador, integrador, y sobre todo INTERDISCIPLINAR, es decir, a través del juego se pueden trabajar los contenidos los contenidos de todas las áreas, y en esto es en lo que queremos incidir con este taller.

El juego ha nacido fuera del aula, en el patio de recreo o en la plaza del pueblo y por tanto con un carácter recreativo, pero debemos tener en cuenta la importancia de su introducción dentro de la clase y aprovechar el carácter intrínseco del juego como motivador para los alumnos.

El juego se puede trabajar de dos formas, tanto de manera VERTICAL, es decir, a todas las edades en todas las etapas educativas; y también de forma HORIZONTAL en todos los niveles y cursos o grados.

TALLERES

A) JUEGOS DE APRENDIZAJE Y COOPERACIÓN

DESCRIPCIÓN

Se forman equipos del mismo número de alumnos. Consiste en ir superando pruebas bien de responder preguntas, realizar una actividad deportiva, de memoria, o cualquier habilidad o destreza manual que tengan una relación directa con las áreas de conocimiento que se están trabajando en el aula.

Lo ideal es que se realicen diferentes tipos de pruebas para que cada componente del grupo pueda aportar sus habilidades en el transcurso del juego y pueda superar las diferentes pruebas.

Por tanto el maestro tiene que llevar a cabo una función organizativa de programación y adecuación del grupo a las actividades. También tendrá que motivar a los participantes, a cada equipo y a cada alumno en cuestión.

3. Caretas: con cartulina y colores realizar máscaras de diferentes personajes, animales, objetos.

4. Otros: bolos de tiro al blanco, papiroflexia, petos, etc.⁵

5.5. Descripción de los aspectos operativos de la propuesta

Evaluación situacional.

Determinación de los componentes de la guía

Elaboración de las guías

5.5.1. Determinación del lugar para la capacitación.

El programa para la aplicación de los juegos en clases se desarrollara en la institución

5.5.2. Análisis creativo: antes de las actividades

Identificar la importancia de la aplicación de los juegos en clases.

5.5.3. Realización del trabajo organizacional

- Clasificación de las necesidades
- Determinación de los juegos de acuerdo a las necesidades.
- Elaboración del programa.

5.5.4. Actividades

Los profesores realizaran prácticas de ensayo aplicando los juegos en clases.

Actividades individuales

Dentro del desarrollo de las actividades los estudiantes pueden habituarse a lo siguiente:

- Conocer experiencias.
- Colaboración de actividades diagnósticas

5.5.5. Análisis crítico: después de las actividades

Evaluación colectiva e individual sobre lo que se ha realizado.

5.5.6. Métodos y Técnicas a utilizarse

- Exposición
- Dinámicas
- Debates
- Mesas redondas

5.6. Recursos

5.6.1.-Humanos

- Se utilizarán dos docentes.
- Los estudiantes
- Las autoridades

5.6.2.-Materiales

- Un computador con proyector
- Una sala
- Material Logístico

5.6.3. Técnicos (Funciones de los capacitadores)

Los profesores distribuirán los materiales a los grupos de trabajo de acuerdo a las actividades.

Desarrollo de las actividades.

5.6.4. Responsables

- Investigadores
- Director de tesis

5.6.5. Financiamiento

- Autogestión

5.7. Cronograma de ejecución de la propuesta

ACTIVIDAD	MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE
Identificación De los Juegos	x					
Planificación De los talleres		x				
Desarrollo de talleres			x			
Desarrollo de talleres				x		
Evaluación De los Talleres					x	x

CAPÍTULO VI

6. MARCO ADMINISTRATIVO

6.1.- Recursos

6.1.1. Humanos

Se utilizaron dos personas para realizar las encuestas.

Una persona para realizar los trabajos de tabulación

Un Director de Tesis

Un Lector de Tesis

6.1.2. Bibliográficos

Textos

Revistas

Artículos científicos

6.1.3. Técnicos

Un computador

Una oficina

Material Logístico

Bibliografía

- GALPERIN, 2009: 114-117
- LEÓNTIEV, 2009: 2008
- RUSSELL, David. 2010: 5
- FERNÁNDEZ (2008: 111)
- JIMÉNEZ, 2007:8
- FERNÁNDEZ, G. (2008). **Pedagogía, Psicología y Didáctica de la Matemática** Dpto. Métodos Cuantitativos para Economía Universidad San Pablo – CEU. Madrid
- RODRÍGUEZ, Simón (1849: 9)
- ROMBERG, 2005;
- LAVE, 1988
- SÁNCHEZ, S. 2011
- LENINSKI, 1929
- SÁNCHEZ, S (2011). Didáctica General Formación Básica Para Profesionales De La Educación. Ensayo. Tomado de la web www.buenastareas.com/temas/ayuda-didáctica-general.../0
- *P.K. Smith (2205)*
- *J. S. Bruner (2009)*
- *GROOS, 2008*
- *BUYTENDIJK, 2009*
- *R. Fajen (2009)*
- *FREUD (1920)*
- *L. S. Vygotsky (1982)*
- *D. B. Elkonin (1980)*
- *BRUNER (1984)*
- ORTEGA RUIZ, ROSARIO: *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Ediciones Alfar. Sevilla .2005
- RONDAL, JEAN-ADOLPHE; HURTIG, MICHEL: *Introducción a la psicología del niño*. Ed. Herder
- GARCÍA SICILIA, J.; IBAÑEZ, ELENA Y OTROS: *Psicología evolutiva y educación infantil*. Ed. Santillana

