

**EL JUEGO COMO EJE ARTICULADOR DE LAS ACTIVIDADES
PEDAGÓGICAS**

MARÍA DEL PILAR MUÑOZ VARGAS

TRABAJO DE GRADO

DIANA RIVERA BARRERA

Asesora de Trabajo de Grado

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

EDUCACIÓN PREESCOLAR

BOGOTÁ D.C.

2003

**EL JUEGO COMO EJE ARTICULADOR DE LAS ACTIVIDADES
PEDAGÓGICAS**

MARÍA DEL PILAR MUÑOZ VARGAS

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN PREESCOLAR
BOGOTÁ D.C.**

2003

DEDICATORIA

*“A MI MADRE POR HABERME APOYADO
Y ACOMPAÑADO A LO LARGO DE
ESTE CAMINO, A MI FAMILIA POR
CREER EN MÍ Y A LOS NIÑOS QUE ME
MOTIVARON A CONTINUAR CON MI
CARRERA SIENDO MEJOR DIA CON DIA”*

AGRADECIMIENTOS

La autora expresa su agradecimiento a:

La Universidad de la Sabana y la Facultad de Educación, por acogerme en sus aulas y darme la oportunidad de alcanzar la meta de ser licenciada en educación preescolar.

Mi asesora de trabajo de grado por la confianza depositada en mí y su orientación.

El personal docente por enriquecer mis conocimientos y alentar día a día el desarrollo de mi etapa universitaria y dejar en mi corazón una huella de su trabajo.

Todas y cada una de las instituciones donde realicé la práctica pedagógica porque allí comencé a vivir la realidad de mi quehacer educativo.

A todas las personas y entidades que de una u otra manera hicieron posible la realización de este trabajo.

RESUMEN

La problemática desarrollada en este trabajo de grado es el juego como eje articulador de las actividades pedagógicas. En el marco teórico se expone la definición de juego desde diferentes teorías, sus clases según el desempeño que se tiene en cada una de ellas, los métodos a través de los cuales se maneja el juego, las teorías que lo soportan, las características que posee para llamarse así, los beneficios que proporciona tanto a las maestras como a los niños y las niñas en edad preescolar, los niveles de dificultad y los objetivos del juego.

La metodología empleada se basa en la investigación – acción. La propuesta está dirigida a maestras en educación preescolar con la implementación de talleres pedagógicos.

ABSTRACT

The issue developed in this work that is made in order to obtain my degree, deals with the game as a principal axis of the activities. The definition of the game is expose in the theoretic frame from different theories, their kinds talking in mind the performance that each one of them has, the methods employed in the game, the theories which argue it, the characteristics that it has in order to be called in some way, the benefits that supply not only to teachers but also to children in kinder age and the levels of difficulty

The methodology employed is based on the investigation – action. The proposal is offered to preschool education teachers with implementation of pedagogic workshops.

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	11
JUSTIFICACIÓN	13
1. OBJETIVOS	14
1.1 OBJETIVO GENERAL	14
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	14
2. SITUACIÓN CONTEXTUAL	15
3. SITUACIÓN PROBLEMA	19
4. MARCO TEÓRICO	20
5. METODOLOGÍA	48
6. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	50
7. PROPUESTA	52
7.1 INTRODUCCIÓN	52
7.2 JUSTIFICACIÓN	52
7.3 OBJETIVOS	53
7.3.1 Objetivo General	53
7.3.2 Objetivos Específicos	53
7.4 CRONOGRAMA	54
7.5 PLAN DE TRABAJO	55
7.6 RESULTADOS	58
8. CONCLUSIONES	59
BIBLIOGRAFÍA	60
ANEXOS	61

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A. Documentos acerca del juego.

ANEXO B. Taller “quién soy yo “.

ANEXO C. Invitación.

ANEXO D. Diarios de campo.

INTRODUCCIÓN

Basada en la observación hecha en las prácticas pedagógicas de los Centros de Práctica Casa de la Madre y el Niño, Preescolar Atavanza, Jardín Infantil Las Abejitas y Colegio Nueva York, correspondientes a los niveles de maternal, prejardín, jardín y transición respectivamente, se encontró la problemática que está fundamentada en la concepción que tiene el educador sobre el juego, ya que éste es tomado como una actividad más que entretiene y ocupa a los niños mientras la profesora cumple con otras obligaciones o simplemente no va a llevar a cabo una actividad pedagógica determinada y cimentada dentro del ámbito educativo, lo cual continuo con la puesta en marcha de un rastreo bibliográfico para la elaboración y argumentación del marco teórico en el que se contempla al juego como un estímulo que se despierta por la búsqueda de intereses, como un llamado a lo nuevo y una actividad de gozo para los niños que la practican siempre y cuando se permita al niño exteriorizar sus pensamientos, emociones y fantasía.

Dentro del juego existen algunas clases tales como los juegos funcionales en los que se hace un auto conocimiento del esquema corporal dando paso a la exploración del medio que nos rodea. Además encontramos los juegos

de ficción en los que los niños pueden salir un poco de la realidad haciendo una imitación de roles y funciones. Se pueden ver al mismo tiempo los juegos de adquisición en los que los niños pueden comprender al mundo y seres humanos que los rodean, a través de los sentidos y el razonamiento; también existe el juego libre, el juego simbólico, el juego de reglas, los juegos de competición, los juegos de imitación, los juegos sensomotores y los juegos de adquisición, debemos tener en cuenta las características que el juego posee ya que este conocimiento permite su fácil manejo y aplicación, éstas son: Debe ser una actividad pura, sin previa preparación, libre, con delimitación del tiempo y diferentes niveles de tensión para formular una propuesta pedagógica que no solo lleve al maestro a tomar el juego como un eje articulador de las actividades pedagógicas, sino que al mismo tiempo se logre un acercamiento directo a las necesidades y habilidades del niño para que se obtenga un mejoramiento óptimo de la calidad educativa.

JUSTIFICACIÓN

Aunque no se tiene la concepción que el juego merece, es vital emplearlo como un eje articulador de las actividades pedagógicas debido a que mediante su puesta en marcha el niño desarrolla aptitudes, aprende y forma su personalidad a través del juego individual y con otros. Por otra parte, como sabemos el juego incita al niño a crear, imaginar, organizar, inventar y representar a partir de la experiencia que éste le permite adquirir, por ésta razón el maestro debe aprender a jugar con un sentido pedagógico y a la vez llevar una secuencialidad cuando lleva éste a cabo con los niños ya que debe pensar en los niveles de dificultad que van a regir dicha actividad y al mismo tiempo los juegos que corresponden a cada edad y nivel de desarrollo, también debe pensar en aquellos juegos que están directamente relacionados con las actividades pedagógicas que va a llevar a cabo en el aula ya que a raíz del gusto que el niño siente al jugar puede aprender todo cuanto necesite y lograr conseguir varias metas al mismo tiempo a nivel docente con el fin de no transmitir al niño el juego por el juego ya que se pierde la implementación que éste permite y que se fundamenta en una larga trayectoria de investigación por parte de pedagogos y psicólogos que sustentan la importancia del juego en todas sus clases y etapas que al mismo tiempo permiten hacer un diagnóstico detallado de desarrollo del niño.

1. OBJETIVOS

1.1 OBJETIVO GENERAL

Dar a conocer a las maestras de educación preescolar la importancia que tiene el juego como eje articulador de las actividades pedagógicas.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar sobre los tipos y funciones del juego para adaptarla a las características del desarrollo y los diferentes niveles de preescolar.
- Actualizar a las maestras de educación preescolar en el manejo pedagógico que se da al juego en el aula de clase.
- Concientizar a las maestras de implementar el juego en las diferentes actividades pedagógicas.

2. SITUACIÓN CONTEXTUAL

El estudio del juego e importancia como eje articulador de las actividades pedagógicas se debió a la problemática que encontré en los niños que pertenecen a los diferentes centros de práctica a los que asistí durante mi carrera como son:

- **CASA DE LA MADRE Y EL NIÑO:** Se encuentra ubicado en la calle 48 # 28-30 y es un Centro de adopción y protección de que recibe ayuda del ICBF, tiene los niveles de maternal, prejardín, jardín y transición con una cobertura de 75 niños, cuenta con un personal administrativo conformado por la directora, administradora, contadora y secretaria; un personal de servicios generales que se compone de aseadoras, cocineras y un jardinero; el personal especializado de conforma por un pediatra, una enfermera, una fonoaudióloga, una psicóloga, una terapeuta y una nutricionista. El personal docente está constituido por dos profesoras en maternal, dos profesoras en kinder, así como 3 auxiliares. La casa de la madre y el niño es una institución amplia y organizada, que cuenta con una parte administrativa encargada de las gestiones de adopción y el personal docente. Las zonas en las que se divide la institución son: un

jardín externo, una recepción, oficinas, salas de gestión de adopción, cafetería, capilla, cocina, dos patios internos, aulas para cada nivel, un lactario, baños, dos consultorios médicos y uno psicológico. La problemática consiste en que a los niños de ésta institución nunca les es permitido jugar, los juguetes son para la decoración porque son costosos y solo los prestan a los niños cuando hay alguna visita, las personas de las que depende su cuidado los bañan, estimulan y alimentan sin tener en cuenta otro tipo de actividades.

- **PREESCOLAR ATAVANZA:** Está ubicado en la calle 118 # 29-30 Localidad Primera y barrio Usaquén, las vías principales que rodean el centro son la autopista norte, la calle 116 y la avenida 127, se encuentra entre los estratos cinco y seis por lo que el nivel socioeconómico de la población de la institución es excelente, es un jardín privado y las personas que allí se relacionan se rigen por las mejores normas de cortesía y educación, todas los padres que tienen a los niños en dicho preescolar, poseen un trabajo estable que ocupa la mayor parte de su tiempo. Por esta razón, las oportunidades de que disponen para estar pendientes de sus hijos, así como su desempeño y desarrollo, son pocas.

El preescolar atavanza está especialmente adecuado para el desarrollo de las dimensiones del niño que quieren formar; cuenta con aulas específicas para el trabajo por áreas que están anexas a los salones

donde permanecen los niños, éstas aulas cuentan con material didáctico y de desarrollo para todas las habilidades del infante tales como: circuito motor, infolúdica, literatura, música, salón de la creatividad y de los espejos. Cuentan también con oficinas en la parte administrativa donde podemos encontrar a la directora, coordinadora académica, psicólogas, orientadora de familia, economista y secretaria, además tiene tres parques, una arenera, comedores múltiples, cocina, parqueadero interno, lavado y huerta.

A pesar de todos los recursos con que cuenta la institución y las claras intenciones de una formación óptima, han descuidado el hecho de dar la seriedad que el juego implica ya que por la carga académica, los niños no tienen tiempo para jugar y por lo tanto el aprendizaje deja de ser significativo para convertirse en acelerado e irreflexivo.

- **JARDÍN INFANTIL LAS ABEJITAS:** Está ubicado en la calle 145 # 67-35 y se encuentra entre los barrios Colina campestre, Casablanca norte y Suba y está dentro del estrato cuatro. Los niveles que maneja son: párvulos, prejardín, jardín, transición, primero y segundo con una cobertura de 115 niños, su trabajo es por proyectos de aula en los que al niño puede plantearse problemas que se presentan en su entorno, cuenta con salones para cada nivel, 5 baños, dos comedores, sala de

reuniones, dos parque, parqueadero, cocina, huerta, criadero de pollos y conejos, cuarto didáctico y oficinas; posee un buen material de apoyo y ayudas audiovisuales, en ésta institución los niños juegan sin ningún sentido solo lo hacen en el parque o cuando hay un espacio libre.

- **COLEGIO NUEVA YORK:** Está ubicado en la Calle 227 # 49-64, se encuentra cerca de los Colegios Colombo Gales, San Angelo, Richmond, Liceo Católico Colombia y la universidad UDCA. Es una institución de carácter privado en la que se maneja el departamento de preescolar, primaria y bachillerato con una cobertura de 1.500 alumnos aproximadamente entre los 3 y 18 años de edad. Los espacios con que cuenta la institución son adecuados para todas las edades ya que son iluminados y está provisto de 46 salones, 8 oficinas, un comedor amplio, 6 salas de reuniones, 2 parques infantiles, 2 baños para cada dependencia, las zonas de recreación se encuentran detrás del colegio para estudiantes de grados superiores y allí solo asiste preescolar cuando las clases así lo exigen y por ello cuentan con una cancha de baloncesto dentro de su área. En preescolar cuentan con profesores especializados en sistemas, inglés, artes, música, lengua castellana y deportes. A pesar de todos los beneficios que presenta la institución, aquí los niños tampoco juegan como deberían, ya que lo hacen solo en los recreos sacando un juguete del baúl que los almacena.

3. SITUACIÓN PROBLEMA

Basada en la observación hecha en las diferentes instituciones educativas noté que las maestras de preescolar no dan un sentido pedagógico al juego, solo se preocupan por cumplir con sus obligaciones primarias y exigidas por el plantel mientras los niños están limitados a una actividad de hoja, a un juguete en malas condiciones o simplemente a perder el tiempo mientras se desaprovechan las ventajas que el juego puede proporcionar a nivel pedagógico. En ocasiones, los niños manifiestan su deseo por jugar, ya que están saturados de tanta información de libros, hojas o de una clase dictada en el tablero donde deben seguir un esquema y no hay una clase en que la maestra piense en hacer una clase basada netamente en el juego y esto solo sucede porque en los colegios o jardines les entregan un plan de trabajo rígido que por tiempo y desarrollo de actividades es totalmente inflexible.

4. MARCO TEÓRICO

EL JUEGO COMO EJE ARTICULADOR DE LAS ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

El juego puede considerarse como un instinto estimulado por la búsqueda de ciertos intereses, es también todo aquello que hacen los niños y que no cuenta como un asunto serio de la vida: dormir, comer, vestirse, etc. Esta actividad que el niño desarrolla es más juego cuando es natural, sin esfuerzo y desarrollando grandes habilidades, porque es gozo y un llamado a lo nuevo. Las condiciones necesarias para que una actividad sea juego, son que su acción tiene como finalidad contribuir a la madurez del niño y la afirmación del yo, es libre, debe ser sentido como otra forma de vivir que se sale de la cotidianeidad y a la vez permite al niño exteriorizar sus pensamientos, descargar sus emociones y engrandecer su fantasía.

Para lograr todos estos beneficios, ésta influencia tuvo que atravesar unos cambios, para comenzar su concepto partió del juego animal que evolucionó en el hombre, se caracterizaba por la simbolización espiritual que formaba parte de su cultura y conciencia colectiva dentro de la misma; con el tiempo se concibió como un acto ritual que acercaba a los pueblos para pedir a sus

dioses. En la antigua Grecia, se tomaba a los templos como lugares para jugar y por ello se combinaban lo religioso con las necesidades que niños y adultos presentaban. En el siglo XIX el juego toma valor económico y benéfico dejando de lado su valor creativo, con el tiempo tomó mayor seriedad y adoptó un carácter racional que perseguía una finalidad específica. Hoy por hoy éste ha tomado todo un carácter pedagógico que apoya la adquisición de conocimientos y aplicación de los mismos en todas las áreas de competitividad que desarrolla el niño preescolar.

En ocasiones, el juego puede confundirse con el diario actuar del niño y por ello es difícil enfocarlo dentro de los parámetros de lo pedagógico, de este modo podemos hablar de su clasificación relacionándola con las etapas evolutivas, así tenemos las siguientes clases: juegos funcionales, de ficción, de adquisición y de fabricación.

Los juegos funcionales son aquellos que comprenden movimientos simples y elementales en donde se dominan ciertos gestos y auto conocimiento del esquema corporal; éstos permiten al niño experimentar con su propio cuerpo y con objetos del medio que lo rodea. Otros son los juegos de ficción como son: jugar a la familia, a las muñecas o a los indios, por ello aquí decimos que es una imitación de roles y funciones; además existen los de adquisición, en ellos se le permite al niño percibir y comprender a los seres

humanos por medio de los sentidos y el razonamiento, de esta manera los niños querrán oír relatos y cuentos, así como aprender canciones y aspectos sobre su propia cultura. Los juegos de fabricación integran a los anteriores, aquí los niños interactúan con los objetos, los reúnen y transforman para crear otros objetos y juguetes a partir de los que ya poseen.

Todo esto no puede darse si no hay una satisfacción que le permita al niño superar cualquier dificultad, dicho de esta manera el juego se convierte en una exploración alegre y apasionada por el entorno, “el juego evoluciona en medio de las oposiciones y se realiza superándolas¹”.

Luego de observar su transformación, es importante plantear los métodos empleados por algunos pedagogos, con el fin de sustentar una vez más el juego como necesidad. El método Fröebeliano tuvo muy en cuenta la percepción y sensación del niño ya que se considera que éste es capaz de comprender los símbolos y por ello sus significados y relaciones, a la vez éste se maneja desde el plano de la libertad y de la espontaneidad que el niño posee; otro método es el Montessori en el que prima el desarrollo integral de la personalidad de los niños que se logra a través de un contexto muy rico, María Montessori llamó la edad de los 3 a los 6 años: “la bendita

¹ WALLON, Henri. La evolución psicológica del niño. Buenos Aires : Ed. Psique, 1972, p. 88.

edad de los juegos” debido a que en ella se aprende a través de la lúdica ya que con esto se estimula y desarrolla la inteligencia, el material que se emplea debe ser atractivo, práctico, de fácil realización y manejo.

Otro de los métodos es el Decroly que toma al niño como un ser que juega en todo momento y por ello afirma que jugar es vivir cuando de infantes se trata y además considera que a mayor cantidad de objetos rodean al niño, mayor es el interés que se despierta en él mientras aquellas cosas las tome como material de uso permanente, también se afirma que el niño progresa en la escuela sólo si se satisface su tendencia hacia éste tipo de actividad. Además existe el método Freinet que se basa en la educación por el juego-trabajo y afirma que: “ la adquisición de conocimientos se logra a través de la acción, la experiencia y el ejercicio²”.

Su teoría consiste en una actividad integradora de procesos que responde a múltiples exigencias que el niño presenta: el juego funcional, depende de las necesidades individuales y sociales de los niños asociados al entusiasmo y creatividad de éste; “ el trabajo puede incorporar la alegría que contiene el juego en la medida que se le ofrezca al niño actividades que le interesen”, por consiguiente es importante que al suscitarlo se tengan en cuenta todos

² FREINET, Celestin. La educación por el trabajo. Fondo de cultura económica. México : 1967, p.36.

los factores que están implícitos en su aprendizaje y por tanto teniendo claridad en las necesidades de desarrollo que éste niño presenta. Además de la metodología que se utiliza para implementar el juego en la enseñanza, existen diversas teorías acerca del mismo y que a la vez nos permiten tener una visión más amplia de un tema que con el paso del tiempo se vuelve más indispensable en la escuela.

Para comenzar podría hablar de Johan Huizinga quien hizo un aporte importante ya que analizo las características esenciales del juego y señalo su importancia evolutiva en la historia; lo define como una acción o actividad voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites y un espacio o tiempo, atiende reglas libremente aceptadas acompañadas por un sentimiento de alegría y una conciencia de hacer algo diferente a lo de la vida cotidiana.

También encontramos a Rogert Caillois quien considera que en él intervienen determinadas conductas que forman la personalidad; éste autor clasifica los juegos según la competición, el azar y el vértigo que integran a los niños y las niñas con la sociedad.

Considerando lo que afirma Schiller, se puede tomar el juego como una actividad artística, recreativa y estética que tiene como finalidad el recreo y las necesidades del niño, en donde se tienen en cuenta las habilidades que

ellos poseen y van a desarrollar. Por otra parte, Stanley Hall lo relaciona con las etapas del desarrollo infantil haciendo una conexión con las diferentes dimensiones en las que el niño se desenvuelve y prolonga su especie; al hablar de Sigmund Freud podemos anotar que éste entiende el juego como una forma de descargar tensiones y expresar sentimientos; ya que permite la expresión de deseos insatisfechos y garantiza con él un gran medio de socialización, desarrollo de la moral y transición de la sexualidad.

Piaget considera que el juego es una ayuda que estimula el desarrollo de la inteligencia infantil, también cree que colabora en la adquisición de esquemas y estructuras cognitivas. El juego, es definido por este autor como el conjunto de actividades en las que el niño toma parte, sin otra razón que el placer de la actividad en sí. En la formación del símbolo, Piaget clasifica el juego en tres tipos: juegos de ejercicio, juego simbólico y juego con reglas. El juego cumple una función biológica en el sentido en que todos los órganos y capacidades tienen necesidad de ser usados para que no se atrofien.

Herbert Spencer lo considera como una actividad que realizan los seres vivos para eliminar su exceso de energía, comparte un poco la idea de Piaget ya que cree que éste facilita la liberación de tensiones y producción en el trabajo asignado. Además, el juego le parecía una forma de liberar, en el individuo, las fuerzas innatas que no son necesarias para vivir en sociedad; un punto de equilibrio entre los instintos y la educación.

Karl Gross lo toma como un ejercicio preparatorio para la vida adulta donde se desarrollan destrezas y expresiones, para iniciarlo en la vida por el juego siendo esta la primera forma de aprendizaje que se emplea. La concepción que tiene Edouard Claparède lo lleva a tomarlo como una distracción y descanso utilizado en el tiempo libre para reponer fuerzas perdidas; Ovidio Decroly afirma que el juego es un medio para el desarrollo motor e intelectual del niño. José María Cagigal, toma el juego como una acción libre que se sale de la vida habitual y se realiza en un tiempo límite de acuerdo con unas reglas establecidas.

Guy Jacquin lo admite como una actividad desinteresada que tiene como finalidad procurar al niño placer de triunfo, lo que le ayudará a formar su personalidad ante sí mismo y ante los demás; Lieberman lo relaciona con la creatividad ya que a partir de esta se observa el mundo desde distintas ópticas que en ocasiones difieren de lo usual. Arnolf Rusell enfoca a éste como una actividad generadora de placer que no tiene una finalidad exterior a ella. Por último encontramos a Wallon, quien lo emplea como aquello que integra habilidades sensoriomotrices, la memoria y la sociabilidad; aplica la imitación y la exploración.

Luego de observar el planteamiento de diferentes autores, es importante que al hablar de juego se tenga en cuenta que en la actualidad están integradas

todas las teorías, ya que el niño preescolar en este caso se encarga de moldear y adaptar el juego a lo que desea, piensa y siente. Sin embargo, podríamos preguntarnos ¿hacia qué edad aparece el juego? y debemos decir que éste no se manifiesta en un momento dado que pueda ser comprendido como etapa.

Las actividades prelúdicas empiezan a desarrollarse hacia el tercer mes de vida y toman un aspecto repetitivo que se convierte en racional entre el sexto y octavo mes. Al principio es con la ayuda de los padres que el niño es capaz de enriquecer su capacidad para jugar dentro de actividades de reconocimiento y exploración. Es indispensable que al pensar en él se tengan objetivos amplios y que las actividades que contengan sean ricas y variadas, despertando el interés y el deseo no sólo de jugar, sino aprender en donde se privilegian las experiencias vividas por los niños dentro de sus múltiples intereses, ésta metodología educativa no sólo responde a lo que quiere el niño en el ámbito individual, sino que a la vez lleva a cabo los fines de cualquier institución educativa. Para mejorar la calidad del juego en la educación, es importante tener en cuenta que todo cuanto en él se contiene son conductas en las que se involucran el cuerpo, la mente y el mundo externo; es aprendizaje ya que mediante él los niños conocen y descubren el contexto que los rodea, por medio del juego el niño conoce su esquema corporal y desarrolla e integra las nociones espaciotemporales, ya que se va

conformando una imagen corporal; es una actividad vital que permite al niño socializarse e incorporar su identidad social a través de roles, normas y costumbres de la cultura a la que pertenece. A través del mismo, se pueden lograr los aprestamientos para la lectura, escritura y matemáticas, ya que por medio de los juegos psicomotrices se obtiene la maduración esencial para el aprendizaje de las diferentes disciplinas escolares y a la vez favorecer la adaptación socio emocional del niño a un contexto educativo.

“El juego ayuda al niño a aprender de sí mismo, acerca de los otros y del mundo que lo rodea. El niño lo organiza, coopera con otros niños en el juego de éstos y de esa manera tiene lugar el aprendizaje³”.

El niño al ingresar a un grupo escolar manifiesta en un principio una manera de jugar en la que a través de la experiencia llega a convertirse en un líder que se desenvuelve dentro del contexto social al que pertenece y en donde se desarrolla gracias a la facilidad integradora que ellos poseen. Los niños cuando juegan logran la comprensión de las actividades que realizan los adultos mediante el desempeño de roles que más tarde van a contribuir a la construcción de su personalidad; además se presta para que el niño sea capaz de expresar sentimientos de cólera, disgusto e incluso inseguridad,

³ STANT, Margaret. El niño preescolar: actividades creadoras y materiales para juego. Buenos Aires : Ed. Guadalupe, 1976, p. 31.

mediante dramatizaciones que representan lo que quiere hacer saber“. Gran parte del juego de los niños está basado en las cosas que más le gustan y en las que tiene mayor interés; a la vez hay momentos en los que los niños necesitan de ello a nivel individual y por lo tanto de juegos y juguetes que permitan esto, no obstante el niño también debe acoplarse a un mundo social específico en donde va a ser capaz de absorber todo cuanto sea posible de los demás como adoptar conductas y posiciones frente a situaciones cotidianas de la vida escolar”⁴.

Cuando hablamos del juego debemos referirnos también a las características que este posee ya que será más fácil su manejo y aplicación. “ Debe ser una actividad pura, espontánea, que no posea una previa preparación, placentera a partir de lo moral, lo físico y estético; la libertad, la delimitación de tiempo y espacio, con desenlaces inciertos, posesión de diferentes niveles de tensión, totalidad y reglamentación”. A pesar de tener todas estas características, debe delimitarse siempre y cuando sea claro el enfoque que le queremos dar; por esta razón el juego se divide en unas clases muy determinantes en los procesos de aprendizaje de nuestros alumnos.

Encontramos el juego libre, en él se maneja un lenguaje totalmente espontáneo que depende de los materiales que se le proporcionen al niño para lograr una socialización continua, empleando un vocabulario específico, “mediante la conversación el niño aprende de las ideas del otro, las sugerencias, capacidades e incapacidades”⁵. Esto significa que mientras el niño juega abiertamente se asocian a su aprendizaje otros conocimientos que enriquecerá en la medida que al realizar este tipo de acciones la maestra tenga poca participación.

En el juego simbólico, el niño comienza a situarse como individuo entre otros y se asimila en su juego a las personas, las profesiones y las situaciones apropiando todos los juguetes que reproducen su entorno y las actividades propias del hombre; pero lo que no debemos olvidar es que los niños viven en un mundo imaginario donde lo maravilloso juega un papel fundamental. Al mismo tiempo el niño comienza a organizar el mundo según su punto de vista, establece una relación entre los objetos y los articula entre sí descubriendo día con día más elementos para jugar con sentido.

Para que todo esto pueda llevarse a cabo, es necesario emplear la lógica y por ende, los niños deben hacer uso de la observación, la reflexión, la deducción y los juegos matemáticos ya que se convierten en un apoyo para

⁴ Ibid., p. 33

⁵ Ibid., p. 126

la enseñanza siempre y cuando ésta sea bien encaminada, además este tipo de juegos contribuyen en la madurez social y conceptual de los niños y las niñas. Por otra parte, el juego de reglas a diferencia del libre es más propio del adulto y los niños mayores, las que establece el niño preescolar son individuales y espontáneas, no son intencionales y surgen de acuerdo a la temática que se emplee; en ocasiones son los adultos quienes establecen estas reglas, pero cuando el niño ha incrementado su capacidad de invención, es de ellos de donde surgen éstas y es admirable observar que al establecerlas llegan a respetarlas con gran seguridad y personalidad, logrando así afianzar sus conceptos y capacidades en proceso de crecimiento.

En los juegos de competición se implementa la lucha y destreza de los participantes donde se suscita el deseo de vencer y obtener un reconocimiento gracias a que se han considerado las mismas oportunidades para cada uno de ellos.

Ahora bien, en los juegos de imitación se quiere que los participantes busquen ser otro en diferentes situaciones imaginarias donde intervenga la ilusión; si observamos los juegos de vértigo podemos notar que tienen como fin principal la producción de placer y desestabilización o turbación de quien participa y a quien se produce pánico psicológico con la puesta en marcha

de alguna actividad. “En los juegos de azar, los participantes desempeñan un papel pasivo en el que esperan la sentencia del destino donde deben y buscan los jugadores triunfar sobre él”⁶. Juegos como los sensomotores desarrollan el placer de la acción ante el conocimiento y la exploración del mundo mediante el movimiento; esto nos muestra gran similitud con los juegos simbólicos, ya que trabajan la imitación del mundo que rodea al niño mediante el que se apropia de una imagen modelo.

Los juegos de adquisición buscan el esfuerzo del niño por interpretar imágenes, cuentos y canciones que lo llevarán a entender el contexto en el que se desarrolla; por último existen los juegos funcionales en los que se aplica el principio de causa-efecto en donde se buscan resultados inmediatos y disidentes.

Al hablar del carácter pedagógico que el juego posee podemos decir que:

“La puesta en marcha de esto en la vida del niño implica la parte corporal, racional y emocional en donde se estimula el aprendizaje constante, la adaptación social, el desarrollo de la personalidad y la conservación de la

⁶ CAMPO, Gladys Elena. El juego en la educación física básica, Armenia, Colombia : Editorial Kinesis, 2000. p. 30-38.

cultura”⁷; el juego es una actividad abierta y multifacética que relaciona al niño directamente con sus intereses personales y posteriormente colectivos que facilitan su aprendizaje, por ello es primordial darle la importancia pedagógica para desarrollar el potencial educativo en las instituciones donde el maestro propicie espacios de libre acceso al conocimiento.

En algunos países cuyas economías son débiles, muchos niños no juegan o lo hacen poco ya que han sido parte de la economía familiar desde temprana edad. En otras culturas el juego es fomentado para el beneficio de los niños; inicialmente se consideró como un acto de afecto que permitía compartir el gozo que motivaba.

Ahora, la sociedad dispone de nuevos métodos de instrucción en los que no se considera al juego como una actividad inútil, ya que se creía que impedía la calma y la inmovilidad necesaria para el aprendizaje serio.

Pero sin embargo, desde hace tiempo atrás Montaigne describiría: “el juego debería ser considerado como una de las actividades más serias realizadas por los niños”⁸. Más tarde la psicología dio la razón a su pensamiento debido

⁷ MICHELET, André. El juego del niño: avances y perspectivas, Quebec : OMEP, Ministerio de Educación, 2002, p. 11.

⁸ Ibid., p. 14

a que ésta considera que el niño demuestra necesidad por experimentar para aprender así como para descubrir.

Ahora, comprendemos la importancia de los juegos y juguetes ya que se han convertido en un medio irremplazable de expresión y una de las mejores formas para crecer a nivel psicológico y cultural, y con ello el papel del educador se enriquece debido a que le permite saber lo que sucede en su interior y al mismo tiempo, se pueden percibir sus emociones, dificultades y preocupaciones. Es fácil comprobar que a través del juego el niño adquiere habilidades corporales e intelectuales que lo hacen capaz de desarrollar competencias para adaptarse al entorno; para el infante es difícil comprender y aprehender en el mundo pero es mediante el juego que éste trata de resolver los interrogantes que surgen a partir de su experiencia. Por ello, el juego colabora en el análisis de hechos, solución de sus dificultades así como un desenvolvimiento social acorde con su edad y por supuesto su nivel de desarrollo. Por medio de los roles, el niño vive de una manera intensa y simbólica su asimilación a la imagen del hombre, así como el hecho de iniciar la construcción de su personalidad sin dejar de lado el crecimiento colectivo dentro de una sociedad.

El mundo de los juguetes despierta en los niños las primeras emociones de placer, gusto, simpatía o antipatía, “jugar también es experimentar y

apropiarse con ritmo propio de la realidad del mundo. Por otra parte, los adultos también juegan, pero toman esto como un descanso o una fuga a la presión social a la que se enfrentan, en cambio el niño efectúa desarrollos para obtener un mejor control de la realidad”⁹.

A pesar de la importancia que tiene el juego a nivel psicológico, científico y humano, la familia juega un papel esencial en la educación del hijo, alumno e individuo social.

Por ello en la mayoría de las culturas, los padres participan activamente en actividades lúdicas que estimulan a sus hijos y a la vez contribuyen en la obediencia, respeto y la identidad cultural. En la sociedad actual, los padres no adoptan solamente esquemas repetitivos sino que están en la búsqueda de nuevas maneras de estimular al niño mediante actividades que lo hagan adaptarse a un mundo en constante cambio.

Existe otra clase de padres que toman el juego como una actividad frívola y en consecuencia, sus hijos llegan a las instituciones educativas sin el deseo de emplear la libertad y los juguetes que les son proporcionados, éstos niños tienden a ensimismarse, a jugar con obediencia y a restringir su imaginación.

Según Karlheintz y Reimann (citados por Michelet), los adultos prefieren centrar las relaciones con los niños de edad preescolar en torno a los juegos formales de competencia y dejar de lado a los roles simbólicos. La utilización de algunos juegos educativos de preparación preescolar, si no son vistos por los padres como un entrenamiento precoz, pero como la transmisión de estrategias y conocimientos, puede ser el mejor campo donde prevalezca el juego familiar. Todo esto puede lograrse a partir de una concepción renovada del juego que consiste en que los padres no viven el juego con el mismo pensamiento, en el mismo plano y al mismo nivel, por esta razón el adulto se convierte en un orientador y no quien interviene en esta actividad en la que el niño desata su imaginación que como había mencionado, en los adultos no se da con la misma intensidad e importancia; dependiendo de la intervención familiar en los juegos de los niños, podremos garantizar la inserción en la sociedad o el rechazo a esta, por eso surgen algunos perfiles de comportamiento en los niños como son: los dominantes agresivos, los líderes, los dominados temerosos, los dominados agresivos y los apartados. Este tipo de comportamientos se presenta por diversos factores en los que intervienen la familia y la escuela, debido a esto podemos tener una perspectiva más amplia de actitudes y conductas que nacen de la posibilidad diagnóstica que el juego proporciona.

⁹ Ibid., p. 76.

En cuanto al juego con compañeros se refiere, vale la pena aclarar que en un primer momento los niños juegan unos al lado de otros mas no juntos, luego comienzan a conformarse grupos de acuerdo a las necesidades e intereses de quienes se reúnen para jugar; la intervención del adulto en este caso debe ser cuidadosa ya que si intenta dirigir el juego puede ocasionar aislamiento y/o aburrimiento por parte de algunos niños, si por el contrario se muestra alejado y ausente, los niños pueden mostrarse agresivos y con signos de abandono y desamparo.

Por medio del juego con otros, el niño asimila y comprende la sociedad que lo rodea. A lo largo de la historia, los juegos tradicionales en los que interviene la imaginación han tenido una función importante, pero debido a la gran influencia que han tenido los medios de comunicación, hemos notado que los niños imitan acciones de héroes y a veces de personajes reales que adaptan a sus juegos. Por ello, el niño inventa poco ya que sigue reglas rígidas que en muchas ocasiones son proporcionadas por el adulto que considera primordial su intervención continua para que el niño aprenda y su formación sea adecuada sin darse cuenta que por medio del juego espontáneo, los niños logran espontaneidad para relacionarse e interactuar socialmente adquiriendo afectos emocionales y madurar en el paso de la cultura familiar a la colectiva en cuanto a otros de la misma edad.

Al hablar de los juegos educativos, podemos decir que la invención de estos no surge de los adultos sino de los niños y es fácil reconocer esto ya que observamos que dichos niños emplean objetos para organizar, comparar, clasificar y comprobar esa necesidad por organizar que se hace inmediata. El origen de este tipo de juegos nace gracias a Fröebel, quien instauró el juego como elemento vital para la educación infantil afirmando: “el niño juega, por lo tanto es por juego que debemos comenzar. El pensamiento se desarrolla por sí mismo desde que se constata a través de las relaciones que se establecen entre las cosas y se descubren nuestros modos de acción sobre ellas”; para llevar a cabo esta premisa ideó un material al que llamó juego con los objetos y que tomó importancia como pedagogía de aprendizaje.

Como todo aquello que se crea de manera coherente y trascendente, los juegos educativos evolucionaron y son concebidos como un apoyo pedagógico y a la vez una herramienta de motivación para introducir conocimientos y desarrollar habilidades. Este tipo de juegos, colabora en el desarrollo de la inteligencia y el pensamiento ya que en ellos se contempla el ensamblaje, la construcción y fabricación mediante la imaginación y la lógica, todo ello permitiendo que el estudiante sea capaz de introducirse en el mundo moderno.

A pesar de la importancia que tienen los juegos educativos, debemos tener en cuenta que no podemos dejar de lado los objetos comunes y los

elementos naturales ya que la educación también se trata de llevar a los niños a la realidad y que mejor que tengan contacto directo con esto y no se limiten al juego con objetos prefabricados, no obstante los materiales de construcción, las muñecas y demás juguetes son importantes si se fusionan con los implementos antes mencionados y a la vez se acompañan de la propagación de la imaginación, el descubrimiento, la reflexión y la cultura.

También podemos hablar de los juegos de imaginación que contribuyen a la formación del carácter y la construcción del conocimiento ya que gracias a la capacidad de imaginar que es innata en los niños, son capaces de asumir personajes de representación así como abstraer situaciones reales para adaptarlas al juego que lleva a cabo en un momento dado, del mismo modo enriquece su capacidad de comunicación tanto verbal como gestual porque surgen cambios actitudinales y verbales, todo ello colabora en el desarrollo de la libertad en la que el niño elige la clase de experiencia que quiere vivir, así como su duración y enfoque.

Asociado a la imaginación que se despierta en los niños, existe un complemento que de ser empleado de manera positiva se convierte en una herramienta educativa beneficiosa para la población infantil como son los

juguetes de ficción; la propagación de estos se ha incrementado considerablemente mediante armas, máscaras, armaduras y reproducciones casi fieles de personajes humanos que resultan fascinantes para la mente infantil debido a la magia y la fuerza con que se muestra este tipo de juguetes en los medios audiovisuales que venden éstos de manera que los niños sienten la necesidad de tenerlos consigo; todo esto sin serlo de ha tornado contraproducente para la educación ya que los juegos que se desarrollan en torno a este material, en ocasiones no son asesorados, dirigidos o enfocados con un propósito educativo sino de complacencia por parte de los padres. En algunos niños, estos juguetes generan dibujos, juegos de roles, trabajo corporal gracias a una previa orientación; pero para otros esto se convierte en una adicción que los aísla del mundo infantil e incluso adulto.

En cuanto al juego de roles se refiere, vale la pena resaltar que éste puede apoyarse en la imaginación y a la vez en algunos juguetes y objetos que permiten que su utilización difiera de sus funciones reales.

Dentro de este tipo de juegos figuran los imitativos y los imaginativos, en ellos intervienen de manera directa la familia y la escuela, ya que como sabemos somos modelos a seguir en la educación del niño que aprende de dicha imitación, porque adopta patrones de comportamiento que en un

principio no son formales por el carácter que le da a su juego, pero que con el tiempo se hacen conductas propias de su personalidad por lo que debe haber una estrecha relación entre nuestra conducta y el juego de los niños sin llegar al punto de pasar por encima del espacio que las actividades lúdicas les proporciona.

Para sentirse dentro de los personajes que representa, el niño crea **disfraces**, ya que se identifica con una imagen a la que admira o teme, por medio de este atuendo se le hace más fácil el hecho de expresar sentimientos que en la realidad siente coartados; además desea inconscientemente empezar a ocupar un lugar en la sociedad en la que se desarrolla y así vive de manera intensa la angustia, la alegría, la tristeza, el poder, así como el amor y el odio.

“Los juegos de roles son tradicionalmente calificados de juegos de imaginación, que los niños pueden jugar solos o con varios compañeros, que utilicen soportes-juguetes o que se pongan ellos mismos en escena. Estos juegos de roles comprometen él o los jugadores, creando y animando una acción ficticia ya sea de manera directa, o a través de objetos o personajes, como los títeres por ejemplo dando paso a la improvisación”¹⁰.

Si nos referimos a la intervención de los adultos en el juego infantil, podemos aclarar que durante los primeros meses de vida el niño depende de un intercambio a nivel familiar y más tarde social que le garantizará un mejor desarrollo durante los siguientes años. El niño crece en el hogar, la escuela y otras instituciones deportivas y culturales en los que se relaciona con otros niños de su misma edad.

Por ello se ha perdido la **cultura lúdica** que abarcaba un sin número de juegos y juguetes elaborados con materiales naturales. Por todo esto era indispensable la intervención del adulto que propusiera juegos acordes con cada edad, fue así que surgió la idea de crear y desarrollar otra vez los juegos tradicionales.

Para hablar de la pedagogía del juego podemos afirmar que contiene ciertos aspectos como son: actuar de tal manera que los recursos tradicionales puedan protegerse y adaptarse, buscar nuevas formas de juego para ofrecer a los niños, introducir el juego en modalidades de educación y enseñanza que tradicionalmente lo han evitado.

Roth (citado por michelet) habla sobre los objetivos generales de la pedagogía del juego, que debemos conocer y buscar, éstos son:

¹⁰ Ibid., p. 76.

1. Estimulación en el campo de los sentidos, para llegar a la precisión y a la diferenciación de percepciones ópticas, acústicas, olfativas y táctiles.
2. Estimulación en el campo de los impulsos, considerando la diversidad de los tipos de movimientos. Poder controlar la tensión y relajación de los músculos.
3. Estimulación en el campo afectivo, con el fin de desarrollar la estabilidad emocional, el sentido de seguridad y el auto estima.
4. Estimulación del pensamiento crítico, para poder desarrollar la disposición general al análisis de situaciones y problemas del entorno.
5. Incremento de los intereses, por la oferta de posibilidades para que nuevos intereses puedan crearse y que los intereses existentes puedan diferenciarse.
6. Estimulación en el campo del conocimiento por propuesta de nuevos estímulos para las facultades de orientación, concentración, reflexión y memoria.
7. Extensión del saber, creando oportunidades para que conocimientos y facultades puedan adquirirse en diferentes aspectos de la vida.

8. Crítica, creando situaciones en las cuales las propias necesidades, conocimientos y facultades puedan ser confrontados con otros.
9. Facultades sociales en relación con la cooperación, la ayuda, los conflictos y las posibilidades de resolverlos.
10. Cultura y tradición volviendo posibles las experiencias que indican, por una parte la necesidad y, por otra parte, la variabilidad de las reglas del comportamiento social y del juego.

Para llevar a cabo dichos objetivos, es indispensable hacer consciente al adulto del comportamiento que asume frente al niño que juega, ya que éste debe proporcionar libertad y asesoría, dirección y confianza para que sea el infante quien crea y construye sin imposiciones y con apoyo. A pesar de todo lo que se ha mencionado, el sector educativo tiene una distancia bastante considerable de llevar a cabo el verdadero sentido que el juego posee, debido a que para transmitir conocimientos, la escuela emplea números, palabras e imágenes que conforman el quehacer educativo.

“El maestro tiene una gran responsabilidad. Su trabajo es enseñar al niño disciplinas precisas, transmitirle una cultura y lograr objetivos. Se le piden resultados. Aunque esté convencido de la importancia del juego ¿cómo va a

utilizarlo para responder a su misión?. Si el juego es *la herramienta de la infancia*, con la cual el niño aprende espontáneamente, también es la herramienta que, en manos del maestro, tendrá un efecto sobre la infancia y el maestro tiene que aprender y dominar la utilización de esta herramienta, conocer su tecnología. Nuestra tecnología de la enseñanza se llama la pedagogía que, apenas, esta a punto de descubrir que potente palanca podría ser el juego y como podría utilizarlo”¹¹.

El juego sigue siendo la actividad primera de los hombres y que tiende a adquirir un espacio cada vez más grande en su vida. Para el niño todo parte de esa actividad y, sin embargo, no sabe los descubrimientos a que ha de conducirlo, ya que ésta actividad desarrolla, incrementa, prepara y educa al niño con el fin de darle la capacidad de desenvolvimiento que necesita para sobrevivir y convivir en la sociedad a la que pertenece. Es imposible emplear la actividad infantil sin que se introduzca el juego que se lleva a cabo de manera espontánea y sin ayuda en un primer momento debido, a que más tarde será el maestro quien prepare al niño para la vida personal y social que lo llevará a conocer a fondo los objetos que lo rodean.

Para que el niño comience a explorar y conocer el mundo que lo circunda, debe y incitársele a realizar preguntas, a investigar, a explorar y a descubrir

¹¹ Ibid., p. 112.

por sí mismo a partir de lo que conoce; para que estos procesos puedan llevarse a cabo es indispensable motivar al infante y a la vez dar enfoque de juego a dicha investigación, luego es necesario dejar que el niño se guíe por los intereses que despierta su previa observación y así poder adaptar todo esto a la apasionante actividad que representa el juego.

En el juego podemos contemplar un despliegue de la imaginación por medio de movimientos y palabras que representan necesidades, conocimientos y sentimientos propios de quien los lleva a cabo, además imitación de acciones adultas en las que intervienen tanto el cuerpo como el pensamiento.

Al observar el juego del niño, debe ser aprovechado al máximo su interés momentáneo al igual que la curiosidad que lo motiva a conocer, ya que de esto depende el quehacer pedagógico del maestro que debe emplear la actividad lúdica como estímulo para introducir conceptos y conocimientos, al mismo tiempo el juego permite al docente adaptar éste a la realidad educativa en la que se quiere centrar.

La primera descripción sobre el juego fue hecha por Petrovski, quien afirma que para los griegos ésta actividad significaba las acciones propias de los niños que se denominaba “hacer chiquilladas”. Para los hebreos, el juego

correspondía al concepto de broma y risa. Para los romanos, alegría y jolgorio. Entre los germanos se definía en un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer; así el juego y su connotación empezaron a significar un grupo numeroso de acciones humanas que no necesitan un trabajo arduo y proporcionan alegría y satisfacción. Con el tiempo la concepción del juego evolucionó dando paso a la teoría de Buytendijk, quién consideró que el niño es capaz de distinguir qué es juego y qué no merece ésta denominación, pero es importante que a pesar de haber ésta afirmación, el maestro esté en capacidad de fusionarlos para incrementar, mejorar y garantizar el aprendizaje y crecimiento del niño.

5. METODOLOGÍA

SEXTO SEMESTRE (Febrero – Mayo del 2002)

Realicé una observación en el nivel de prejardín acerca las diferentes problemáticas observadas dentro de las instituciones de práctica, hice registros de cada situación en el diario de campo y de ello surgió el notar que la concepción que se tiene del juego es errada, comencé a hacer un rastreo bibliográfico teniendo en cuenta las teorías de diferentes autores y la concepción que tienen algunos de los pedagogos más importantes sobre el juego.

SÉPTIMO SEMESTRE (Agosto – Noviembre del 2002)

Comencé a elaborar el marco teórico de la problemática escogida haciendo un rastreo bibliográfico que me permitiera soportar el hecho de tomar el juego como eje articulador de las actividades pedagógicas, tomé varios autores, estudié varios pedagogos y teorías, me apoyé en los registros del diario de campo (Ver Anexo C) que surgían de la práctica de jardín.

OCTAVO SEMESTRE (Febrero – Mayo del 2003)

Perfeccioné el marco teórico y comencé a elaborar la propuesta haciéndole una introducción, una justificación y unos objetivos; elaboré un cronograma donde se visualiza el plan de trabajo a seguir con fechas, estrategias y recursos; apliqué la propuesta de la que como es lógico surgieron resultados con los que elaboré unas conclusiones.

6. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

La metodología empleada fue la investigación – acción, partiendo de una observación en las diferentes instituciones educativas y en las prácticas pedagógicas de maternal, prejardín, jardín y transición. A través de los diarios de campo se fueron registrando las observaciones para luego elegir la problemática a desarrollar en el trabajo de grado (Ver Anexo A)*en la que se evidencia que las maestras toman el juego como una opción para entretener y no para educar viendo así el juego por el juego sin un sentido pedagógico real; ya elegida la problemática se hizo un rastreo bibliográfico del juego en el que se tuvieron en cuenta la definición, las clases, los métodos, las teorías, las características, los beneficios, los niveles de dificultad y los objetivos del juego y se conformo el marco teórico.

Más adelante, se elabora una propuesta dirigida a maestras de educación preescolar aclarando justificación, objetivos y desarrollo de ésta, diseñando unos talleres (Ver Anexo D) para dar a conocer la importancia del juego como eje articulador de las actividades pedagógicas. Se programaron tres talleres para las maestras del centro social Santa Magdalena Sofía (I.C.B.F.):

*FLEMING, Mouritsen. Cultura de niños, cultura de juego, infancia # 43, año 97, páginas 13-18.

*lineamientos curriculares de la educación preescolar, ministerio de educación, páginas 30-31.

TALLER 1.

CONTENIDO: Dinámica de integración mediante un juego, lecturas acerca del juego en las que se contempla la definición de juego y los métodos manejados por diferentes pedagogos, duración de una hora y una poyo bibliográfico basado en WALLON, Henri.

TALLER 2.

CONTENIDOS: Dinámica de integración a través de un mini taller llamado quién soy yo? (Ver Anexo B), se hizo una socialización en torno al juego y la elaboración de juegos según su clasificación, se manejó clases, características y beneficios, tuvo una duración de dos horas y estuvo apoyado en FREINET, Celestin y STANT, Margaret.

TALLER 3.

CONTENIDO: La dinámica de iniciación para el taller fue el comentar experiencias propias relacionadas con el juego, se hizo una retroalimentación de éstas, relacionadas con los niveles de preescolar, se trabajaron los niveles de dificultad del juego según la edad y los procesos de pensamiento de los niños y las niñas y además la integración de todo lo que encierra el juego con las demás actividades, estuvo apoyado en MICHELET, André.

Se hizo un análisis de los resultados obtenidos en los talleres y se llegó a unas conclusiones.

7. PROPUESTA

7.1 INTRODUCCIÓN

A través de ésta propuesta se busca proporcionar al juego la importancia que posee y a la vez emplear su sentido pedagógico con el fin que las maestras conozcan el significado de emplear el juego como herramienta pedagógica y al mismo tiempo llevarlas a implementarlo como eje articulador de las actividades pedagógicas en el aula de clases y al mismo tiempo gozar de las posibilidades y ventajas que éste nos proporciona, siendo conocedores de que esto va a acrecentar el desarrollo de habilidades, formación de la personalidad, desarrollo de competencias y construcción del conocimiento. Todo ello por medio del juego ya que él se encamina de una manera lúdica para que el aprendizaje sea significativo.

7.2 JUSTIFICACIÓN

La idea de realizar ésta propuesta, surgió gracias a la poca importancia que las maestras confieren al juego, así como la previa investigación que me permitió creer en la necesidad de apropiar el carácter pedagógico que éste encierra. El desarrollo de dicha propuesta se llevará a cabo mediante la

implementación de talleres dirigidos a maestras, en los que se concienticen de las ventajas que da el juego cuando interactúa con el desarrollo de programas pedagógicos. Es conveniente emplear éstos talleres desde la mirada del juego, ya que así se logran varias metas al mismo tiempo porque se consigue que las maestras comprendan la importancia de éste eje, que conozcan los tipos de juego y su implementación en el aula, dar una secuencialidad a los programas utilizando los tipos de juego desde el más sencillo al más complejo según el nivel de desarrollo que el niño posea, y a la vez se logra que surjan posibles hipótesis e ideas que van a mejorar la calidad pedagógica del juego y van a permitir aportarle mayor trascendencia.

7.3 OBJETIVOS

7.3.1 Objetivo General. Concientizar a las maestras de la importancia y sentido pedagógico que se puede dar al juego en el aula de clase.

7.3.2 Objetivos Específicos

1. Despertar en las maestras el interés por conocer más acerca del juego.
2. Ampliar los conocimientos de las maestras en relación con el juego.

3. Implementar talleres que inviten a las maestras a concebir el juego como eje articulador de los programas pedagógicos que se llevan a cabo en las instituciones educativas.

4. Suscitar en las maestras el interés por formular hipótesis y formular preguntas que tengan que ver con los aportes formativos y didácticos que ofrece el juego.

7.4 CRONOGRAMA

FECHAS: abril 11, 25 y mayo 9 del 2003

CONTENIDOS MANEJADOS EN LOS TALLERES: Material de apoyo acerca del juego dado a las maestras antes de iniciar el taller, definición de juego, métodos, clases de juego, características, beneficios y niveles de dificultad.

RECURSOS: hojas, marcadores, carteleras, vídeo, esferos, material de reciclaje y auto evaluación.

TIEMPOS: 1 hora para el primer taller, 2 horas para el segundo y 2 horas para el tercero.

7.5 PLAN DE TRABAJO

TALLER N° 1

FECHA: abril 11 del 2003

DINÁMICA DE INTEGRACIÓN: un juego llamado tingo – tingo – tango en el que las penitencias tendrán que ver con la enseñanza de algún juego por parte de quien tiene el turno y para las demás participantes.

ESTRATEGIAS: lectura sobre el juego y los métodos que manejan diferentes pedagogos para su comprensión y argumentación. (ver Anexo D)

TABLA DE CONTENIDO:

1. Definición de juego
2. Métodos:
 - 2.1 Montessori
 - 2.2 Fröebeliano
 - 2.3 Decroly
 - 2.4 Freinet

DURACIÓN: 1 hora

RECURSOS: Hojas tamaño carta, carteleras, marcadores y auto evaluación.

APOYO BIBLIOGRÁFICO: WALLON, Henri.

TALLER N° 2

FECHA: abril 25 del 2003

DINÁMICA DE INTEGRACIÓN: Mini – taller: quién soy yo? (Ver Anexo B)

ESTRATEGIAS: socialización en torno al juego y trabajo práctico que consiste en la elaboración de juegos según la clasificación que tienen y la edad de los niños y las niñas.

TABLA DE CONTENIDO:

1. Juego - definición
2. Clases
3. Características
4. Beneficios
5. Taller y elaboración de juegos
6. Reflexión

DURACIÓN: 2 horas

RECURSOS: Carteleras, marcadores, esferos, material de reciclaje y hojas.

APOYO BIBLIOGRÁFICO: FREINET, Celestin, WALLON, Henri, STANT, Margaret.

TALLER N° 3

FECHA: Mayo 9 del 2003

DINÁMICA DE INICIACIÓN: las maestras podrán comentar experiencias en el aula relacionadas con el juego.

ESTRATEGIAS: retroalimentación de experiencias sobre el juego en los diferentes niveles de preescolar como son: maternal, prejardín, jardín y transición.

TABLA DE CONTENIDO:

1. Niveles de dificultad del juego según la edad y los procesos de pensamiento de los niños y las niñas en edad preescolar.
2. Edad, nivel e intereses infantiles
3. Integración del juego a todas las actividades

DURACIÓN: 2 horas

RECURSOS: Vídeo y carteleras

APOYO BIBLIOGRÁFICO: MICHELET, André

7.6 RESULTADOS

Al terminar la ejecución de cada uno de los talleres y luego de hacer una retroalimentación de los temas tratados en ellos, pude visualizar el cambio de actitud y posición de las maestras con respecto al juego ya que ahora están mejor informadas con respecto al sentido pedagógico que pueden darle, también se despertó en ellas el interés y la dedicación por documentarse mejor acerca del tema y además surgió la necesidad de pensar en un plan de trabajo en el aula que les permitiera incluir el juego en su quehacer pedagógico desarrollando actividades secuenciales en los diferentes niveles de preescolar tomando al juego como eje articulador.

8. CONCLUSIONES

- ✓ Las maestras se cuestionaron y vieron la importancia de implementar el juego en las diferentes actividades pedagógicas.
- ✓ Se logró generar inquietudes en las maestras en cuanto al manejo que se da al juego dentro del aula.
- ✓ Se consiguió argumentar el sentido pedagógico que tiene el juego en la educación infantil.
- ✓ Las maestras notaron la importancia de tomar el juego como eje articulador de las actividades pedagógicas a través de los talleres implementados.
- ✓ Se logró documentar a las maestras sobre todo lo que el juego encierra a través de la historia de la pedagogía.
- ✓ Las maestras se apropiaron de la importancia de tomar el juego como eje articulador de las actividades pedagógicas.

BIBLIOGRAFÍA

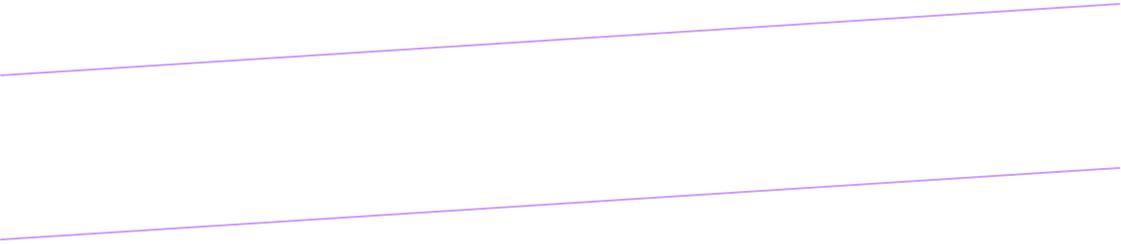
CAMPO, Gladys Elena. El juego en la educación física básica. Armenia, Colombia : Editorial Kinesis, 2000.

FREINET, Celestin. La educación por el trabajo. Fondo de Cultura Económica. México : 1967.

MICHELET, André. El juego del niño: avances y perspectivas, Quebec : OMEP, Ministerio de Educación, 2002.

STANT, Margaret. El niño preescolar: actividades creadoras y materiales para juego. Buenos Aires : Ed. Guadalupe, 1976.

WALLON, Henri. La evolución psicológica del niño. Ed. Psique. Buenos Aires : 1972.



TENEMOS EL GUSTO DE INVITAR A USTEDES A LOS TALLERES DE SENSIBILIZACIÓN SOBRE EL JUEGO, QUE TENDRÁN LUGAR EN EL CENTRO SOCIAL “SANTA MAGDALENA SOFÍA” LOS DÍAS 11, 25 DE ABRIL Y 9 DE MAYO DEL AÑO EN CURSO, ESPERAMOS SU ASISTENCIA Y TOTAL COLABORACIÓN YA QUE ÉSTOS TALLERES DARÁN UN NUEVO SENTIDO A SU QUEHACER PEDAGÓGICO.

GRACIAS.

MINI – TALLER
¿QUIÉN SOY YO?

1. DINÁMICA DE INICIACIÓN: sensibilización a través del contacto mutuo mediante el tacto.

2. DESARROLLO DEL TALLER:
 - a. Está conforme con el enfoque que se da al juego en la educación infantil?
 - b. Cree conveniente mejorar la calidad de la educación mediante actividades pedagógicas que incluyan de manera directa el juego?
 - c. Que papel puedo desempeñar con mis alumnos en relación con el juego?
 - d. Que estrategias pedagógicas podría proponer para mejorar mi quehacer educativo?
 - e. Considera que las actividades realizadas en el aula pueden ser integradas con las diferentes clases de juego que serán acordes con cada área y nivel de pensamiento?
 - f. Que tan apropiado es el juego como herramienta de enseñanza en la etapa preescolar?

ANEXOS

ANEXO A...

MINI – TALLER

¿QUIÉN SOY YO?

1. DINÁMICA DE INICIACIÓN: sensibilización a través del contacto mutuo mediante el tacto.

2. DESARROLLO DEL TALLER:
 - a. Está conforme con el enfoque que se da al juego en la educación infantil?
 - b. Cree conveniente mejorar la calidad de la educación mediante actividades pedagógicas que incluyan de manera directa el juego?
 - c. Que papel puedo desempeñar con mis alumnos en relación con el juego?
 - d. Que estrategias pedagógicas podría proponer para mejorar mi quehacer educativo?
 - e. Considera que las actividades realizadas en el aula pueden ser integradas con las diferentes clases de juego que serán acordes con cada área y nivel de pensamiento?
 - f. Que tan apropiado es el juego como herramienta de enseñanza en la etapa preescolar?

ANEXO B...

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

TALLER

TENEMOS EL GUSTO DE INVITAR A USTEDES A LOS TALLERES DE SENSIBILIZACIÓN SOBRE EL JUEGO, QUE TENDRÁN LUGAR EN EL CENTRO SOCIAL "SANTA MAGDALENA SOFÍA" LOS DÍAS 11, 25 DE ABRIL Y 9 DE MAYO DEL AÑO EN CURSO, ESPERAMOS SU ASISTENCIA Y TOTAL COLABORACIÓN YA QUE ÉSTOS TALLERES DARÁN UN NUEVO SENTIDO A SU QUEHACER PEDAGÓGICO.

GRACIAS.

ANEXO C...

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
REGISTRO DE OBSERVACIÓN

PRÁCTICA: maternal

OBSERVADOR: María del Pilar Muñoz Vargas
FECHA: 8 de septiembre del 2001
LUGAR: salón de maternal

HORA: 8:30 a.m.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN: los niños estaban sentados en las colchonetas donde permanecen, cuando llegó una visita al centro, las personas que los cuidan bajaron los juguetes más costosos y bonitos para que los niños los manipularan, cuando la visita se fue recogieron los juguetes y los niños se quedaron llorando por un rato.

NOTA INTERPRETATIVA: esta conducta afecta el desarrollo de los niños ya que les es coartado el deseo por conocer y manipular dichos juguetes.

FUENTE: WALLON, Henri, la evolución psicológica del niño. Editorial Psique.

ANEXO D...

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
REGISTRO DE OBSERVACIÓN
PRÁCTICA: párvulos y prejardín

OBSERVADOR: María del Pilar Muñoz Vargas
FECHA: 24 de febrero del 2002
LUGAR: salón de párvulos c

HORA: 9:30 a.m.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN: hoy los niños de párvulos jugaron con fichas, fíteres, rompecabezas, muñecos y otros juguetes mientras la maestra titular llenaba de notas los cuadernos por lo que los niños sin ningún control pelearon, dañaron algunos objetos y discutieron por ellos.

NOTA INTERPRETATIVA: el juego debe tener una finalidad clara y así mismo ser supervisado y en algunas ocasiones dirigido para que sea significativo.

FUENTE: STANT, Margaret. El niño preescolar: actividades creadoras y materiales para juego. Editorial Guadalupe.

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
REGISTRO DE OBSERVACIÓN
PRÁCTICA: jardín

OBSERVADOR: María del Pilar Muñoz Vargas
FECHA: 8 de septiembre del 2001
LUGAR: salón de jardín b

HORA: 11:00 a.m.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN: hoy cuando llegué al salón los niños habían sacado todos los juguetes que habían en el salón, pregunté porque estaban jugando y donde estaba la profesora a lo que me contestaron que ella no venía hoy y que cuando eso pasaba ellos se dedicaban a jugar bajo la supervisión de otro profesor.

NOTA INTERPRETATIVA: los niños necesitan del juego pero es importante el buen manejo que a éste se le da e interactúe con las demás actividades pedagógicas que se llevan a cabo en el aula de clases.

FUENTE: WALLON, Henri, la evolución psicológica del niño. Editorial Psique.

UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
REGISTRO DE OBSERVACIÓN
PRÁCTICA: transición

OBSERVADOR: María del Pilar Muñoz Vargas

FECHA: 17 de febrero del 2003

LUGAR: parque del Colegio Nueva York

HORA: 10:15 a.m.

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN: los niños se encontraban en la hora del descanso y cada uno sacó de un baúl del salón el juguete que habían elegido, comenzó a llover y los niños debieron ir al salón por tal motivo, allí jugaron un rato más mientras la profesora se encontraba en una reunión, cuando ella llegó al salón les pidió que guardaran los juguetes sin que el descanso hubiera acabado porque decía que debía aprovechar el tiempo para enseñar lo planeado, los niños se mostraron en desacuerdo con haber empezado antes y no prestaron mucha atención.

NOTA INTERPRETATIVA: como todo el tiempo también debe ser respetado en el juego porque al ser libre permite dejar a flote la espontaneidad y los conocimientos.

FUENTE: MICHELET, André. El juego del niño: avances y perspectivas. OMEP, Ministerio de Educación.

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACION PREESCOLAR

NOMBRE DE LA MAESTRA:

FECHA: abril 4 del 2003

1. Como le parecio la charla?
2. Fortalezas del taller.
3. Aplicacion a su formacion profesional.
4. Sugerencias.

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACION PREESCOLAR

NOMBRE DE LA MAESTRA:

FECHA: abril 4 del 2003

1. Como le parecio la charla?
2. Fortalezas del taller.
3. Aplicacion a su formacion profesional.
4. Sugerencias.

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACION PREESCOLAR

NOMBRE DE LA MAESTRA: *Martha Patricia Caro*

FECHA: abril 4 del 2003

1. Como le pareció la charla? *Muy agradable, ya que nos informaron sobre el juego de una manera práctica y dinámica.*
2. Fortalezas del taller. *La distribución del Tiempo y los documentos manejados.*
3. Aplicacion a su formacion profesional. *Puedo aplicarlo debido a que el juego da todas las herramientas necesarias para su fusión con otras actividades educativas.*
4. Sugerencias. *Hacer más prácticos los talleres y proporcionar más documentos acerca del Tema.*

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACION PREESCOLAR

NOMBRE DE LA MAESTRA: Maria Paola Espinel

FECHA: abril 4 del 2003

1. Como le parecio la charla? Fue muy enriquecedora ya que se abordaron temas que mejoran nuestra forma de pensar como maestras.
2. Fortalezas del taller. Las dinámicas, los tópicos manejados y el dominio del tema.
3. Aplicacion a su formacion profesional. Se aplica ya que el conocer más acerca del juego puedo mejorar mi desempeño con los niños en todas las áreas de enseñanza.
4. Sugerencias. Tener más información acerca del juego

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACION PREESCOLAR

NOMBRE DE LA MAESTRA: Clara Sanchez

FECHA: abril 4 del 2003

1. Como le parecio la charla? Excelente porque abarcó la mayoría de temas que cubren el juego.

2. Fortalezas del taller. Fue dinámico y explícito

3. Aplicacion a su formacion profesional. Colabora en el mejoramiento de mis conocimientos.

4. Sugerencias. Que se emplee otra metodología para la enseñanza del juego.