

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PREESCOLAR

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE

DEL NIÑO DE PREESCOLAR

ALUMNA: ROCIO IDALI TRASLAVIÑA TRIANA

DIRECTOR TRABAJO DE GRADO: LEONARDO RIVERA

CHIA, NOVIEMBRE DE 2.001

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.

1. JUSTIFICACIÓN.

2. SITUACIÓN CONTEXTUAL.

2.1 .Características de la comunidad educativa Jardín Infantil Zapatitos Rojos.

2.1. Planta física.

2.1.2 Docentes y parte administrativa.

2.1.3.Pedagogía aplicada.

2.3. Situación preocupante.

3. OBJETIVOS.

3.1 Objetivo general.

3.2 Objetivos específicos.

4 REFERENTES TEÓRICOS.

4.1. Froebel y el juego.

4.2. El juego en el preescolar.

4.2.1 Juguetes, exploradores del conocimiento.

4.2.2. La edad determina el juguete.

4.3 Los educadores y los juguetes.

4.3.1. Los juegos y los juguetes en el programa educativo.

4.3.2. El juguete y la formación de la personalidad del niño.

5 DISEÑO Y ENFOQUE METODOLOGICO.

5.1 Registro de la información. Diario de campo.

5.2. Presentación de la unidad de estudio curso transición.

5.2.2.Actividades realizadas.

5.3. Conclusiones e interpretaciones obtenidas a partir de las actividades realizadas con los alumnos de transición.

5.4 Algunos procedimientos efectivos para vincular el juego al proceso de aprendizaje en el preescolar.

5.4.1.Elección del juego y juguetes.

BIBLIOGRIFIA.

EL JUEGO Y SU IMPORTANCIA EN EL APRENDIZAJE DEL NIÑO DE PREESCOLAR

INTRODUCCIÓN

El juego en los niños, es su actividad principal, su medio de conocerse y de descubrir su entorno, establecer conductas y relaciones con él. En la etapa del preescolar el niño comienza a estudiar jugando. El estudio es para él una especie de juegos de roles con determinadas reglas. El niño asimila sin darse cuenta los conocimientos elementales. Además de lo anterior, el juego ayuda a desarrollar la personalidad del niño porque a través de él comprende el comportamiento y las relaciones de los adultos que él toma como modelo de conducta; de esta forma adquiere los hábitos indispensables para comunicarse con otros niños.

Pese a esta destacada importancia que tiene el juego como práctica pedagógica, existen centros de formación preescolar que basan su accionar en la educación formal, sin tomar muy en cuenta el juego como un medio de experiencia pedagógica enriquecedora en el proceso de aprendizaje del niño. Este es el caso del Jardín “Zapatitos Rojos”, donde se observó su extrema dedicación a llenar libros y cuadernos, las maestras para cumplir el programa ocupan la mayoría del tiempo en hacer que los niños estén solo dedicados a este tipo de actividad, sin dejar el espacio para la realización de un juego pedagógico al interior de la clase. Los resultados de esta metodología de enseñanza evidenciaban que los niños

poseían niveles de motivación, aprendizaje y comprensión muy bajos. Observar esta realidad motivo la realización del presente trabajo, el cual se propone mostrar la importancia de estructurar ambientes de aprendizaje en el aula basados en el juego, con el fin de que los niños puedan ser más receptivos en su proceso de aprendizaje en la etapa de preescolar. De igual manera, propiciar actividades que permitan desarrollar la motricidad, la atención, percepción y demás aspectos que se requieren como aprestamiento para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas; así mismo, acercar a los niños al mundo de lo intelectual, mediante ocupaciones prácticas que lleven a comprender la realidad y que posibiliten el desarrollo del pensamiento infantil.

Finalmente, promover el juego como recurso indispensable para desarrollar en el niño la conducta social y su comprensión del rol que le incumbe como miembro del grupo.

Para la consecución de estos objetivos fue necesario un proceso investigativo sustentado en una consulta bibliográfica, un trabajo de campo y la construcción de un marco conceptual para que cada aspecto que se analizara estuviera revestido de toda claridad.

De acuerdo a los propósitos presentados, el presente trabajo está contenido en cinco apartes, en el primero, se presenta el jardín donde se realizó la investigación, así como la unidad de estudio específica, en este caso los niños de transición; así mismo los resultados y las conclusiones obtenidas en las

observaciones de campo. El segundo y tercer aparte hacen referencia a la descripción preocupante y los objetivos que permitirán explicarla y darle una posible solución.

El cuarto aparte esta dedicado a mostrar los antecedentes de cómo ha sido abordada la situación preocupante; resaltando el desarrollo teórico y conceptual que ha girado en torno de ella. El quinto aparte contienen el desarrollo metodológico, las recomendaciones y estrategias para ser aplicadas por los educadores en su labor de adoptar nuevas practicas pedagógicas basadas en el juego para mejorar la percepción y aprendizaje del niño en el preescolar.

1. JUSTIFICACIÓN

La práctica pedagógica es la concreción de un sistema de ideas, su manifestación en un sistema de acciones y relaciones que tienen lugar en la institución, o fuera de ella, para cumplir los objetivos de la educación. Así, la teoría educativa es una forma de concebir la educación, y la práctica educativa es la forma de aplicarla, de concretarla.

Parece entonces muy evidente que haya una estrecha relación entre teoría y práctica, y que debe haber coherencia entre ambas. Pero este vínculo es con frecuencia ignorado y una razón de esto puede ser, por ejemplo, la insuficiente elaboración de una teoría desde el punto de vista pedagógico; otras veces, aunque se haya esclarecido esa instrumentación, puede suceder que los

encargados de aplicarla no hayan profundizado suficientemente en ella. Es decir, que con frecuencia, aún conociendo la teoría, se pierden en el rumbo de la práctica.

Este planteamiento tiene una enorme significación para la práctica pedagógica, que debe instrumentarse reconociendo en primer lugar que existe un tipo de actividad que no puede obviarse, que debe ocupar un plano relevante; sin perder de vista que existen otros tipos de actividad que pueden tener también una influencia decisiva en esta etapa específica del desarrollo. En la edad preescolar, el juego es la actividad fundamental.

Asumiendo el enfoque histórico cultural de esta actividad, se entiende que su origen, naturaleza y contenido tienen un carácter social: el juego, surge y se desarrolla bajo la influencia, intencionada o no, de los adultos; de aquí la consideración de que los educadores pueden contribuir de manera significativa a elevar su potencial educativo, mediante la utilización de procedimientos muy peculiares de dirección pedagógica.

Esos procedimientos de dirección pedagógica no entran en contradicción con el carácter independiente de esta actividad, por el contrario, van encaminadas a potenciarlo. Para ello, el adulto juega con los niños, y desde su posición de copartícipe del juego, mediante sugerencias, proposiciones, y si fuera necesario demostraciones, va conduciendo la actividad hacia el logro de objetivos

educativos, y sin perder de vista además, las necesidades de los niños, sus intereses, propiciando su iniciativa, su creatividad.

Al asumir la teoría del juego como actividad fundamental, es posible ubicarlo en el centro del currículo y proyectar su utilización en diferentes momentos del proceso educativo y de acuerdo con ello, se conciben formas particulares de participación del educador, pero siempre bajo un criterio de intencionalidad, debiendo diferenciarse el juego como tal, de la utilización de procedimientos lúdicos para elevar el tono emocional en una actividad didáctica, para tratar determinados contenidos del programa.

2. SITUACIÓN CONTEXTUAL

2.1 CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA: “JARDÍN INFANTIL ZAPATITOS ROJOS”

El jardín infantil Zapatitos Rojos, se encuentra ubicado en el barrio Álamos Norte en la zona de Engativa, esta rodeado por los barrios : Garces Navas , Zarzamora entre las calle 80 y calle 68 y el pedregal, en un sector donde confluyen varios niveles socio económicos y culturales.

El jardín cuenta con 140 niños. El preescolar recibe niños de 2 hasta 5 años los cuales se encuentran ubicados en los niveles que van de párvulos a transición . En el nivel de párvulos hay 28 niños, en prejardín (1) hay 29 niños, en prejardín (2) 28 niños, en jardín 27 niños y en transición 28 niños . el horario de las actividades es de 7:30 am a 1:30 pm.

Hay una jornada adicional, niños que se quedan hasta las 6:00 pm , en esta jornada se refuerza lo visto durante la jornada normal de clases , se dirigen las tareas y se realizan actividades lúdicas.

2.1.1 Planta Física

La planta física del plantel se encuentra distribuida de la siguiente manera:

Primer piso: en el garaje se encuentra la piscina de pelotas y el lonchero, en el resto de esta planta se ubican también la rectoría, el salón de párvulos, la zona de baños para los niños, el muñequero, el comedor, la cocina y el cuarto de material didáctico.

Segundo piso: se encuentran las aulas de prejardín 1 y 2, jardín y transición, y el cuarto de fotocopias.

Tercer piso: está ubicada la terraza y la arenera.

En general, las aulas de clase son reducidas para la cantidad de niños que asisten a recibir clase y cuentan además con poca luz .

2.1.2 Docentes y parte administrativa

La mayoría de las educadoras de la institución son Licenciadas o están terminando la carrera de preescolar. En su parte administrativa cuenta con:

1. Rectora
2. Secretaria
3. Contador
4. Servicios generales:
 - a. Oficios varios
 - b. Cocina

2.1.3 Pedagogía aplicada

En la institución se practica la enseñanza tradicional que consiste en dictar las clases ceñidas a un horario sin tener la posibilidad de variarlo en forma alguna. De una o de otra forma los maestros deben cumplir con el programa que se establece desde comienzo de año. Se deben trabajar sobre los libros que la institución le exige a los padres a comienzo de año , junto con los cuadernos y hojas guías. Los docentes aplican de forma ceñida la pedagogía señalada en la institución, la cual es formal y basada en cumplir muchas actividades sin tenerse en cuenta la calidad de estas.

Se trabajan cinco dimensiones:

1. Dimensión ética y valores
2. Dimensión estética
3. Dimensión cognitiva
4. Dimensión comunicativa
5. Dimensión corporal

Cada nivel debe obtener unos logros determinados para continuar al siguiente nivel, como lo son: colores, trazos, vocales, letras, picado, arrugados.

Al iniciar el año escolar todas las maestras deben nivelar a los niños, hacerles aprestamiento previo para iniciar el programa correspondiente a cada nivel. Se trabaja sobre la actitud y a la aptitud de los niños.

2.2 PRESENTACION DE LA UNIDAD DE ESTUDIO: CURSO DE TRANSICION

2.2.1 Diagnóstico del grupo

Los alumnos del curso de transición, son niños en desarrollo que presentan características, físicas, psicológicas y sociales propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción. En general tienen formas propias de aprender y expresarse, y gusta de conocer y descubrir el mundo que le rodea.

Cuando los niños interactúan entre si y con los maestro expresan constantemente sus emociones, sensaciones y sentimientos; su autoconcepto y autoestima están determinadas por la calidad de las relaciones que establece con las personas que constituyen su medio social.

Los niños dan cuenta de su aspecto físico, de sus capacidades y el descubrimiento de lo que pueden hacer, crear y expresar; así como aquello que los hace semejante y diferentes de los demás a partir de sus relaciones con los otros.

Es clara la posibilidad de intercambios de ideas, habilidades y esfuerzos para lograr una meta en común. Los niños sienten alegría y satisfacción de trabajar

conjuntamente, lo que gradualmente les permite tomar en cuenta los puntos de vista de los otros.

Manifiestan sus sentimientos y estados de ánimo, como: alegría, miedo, cariño, rechazo, agrado, desagrado, deseo y fantasía, entre otros. Identifican estas expresiones en otros niños y adultos.

Sus interrelaciones con las personas es buena, así como la adquisición y consolidación de los hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental. Gracias a la interacción con los otros, el niño tiene hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece.

La interacción de los niños con los objetos, personas, fenómenos y situaciones de su entorno, le permiten descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos que en un segundo momento puede representar con símbolos; el lenguaje en sus diversas manifestaciones, el juego y el dibujo, son utilizados por ellos como herramientas para expresar la adquisición de nociones y conceptos. Resuelven pequeños problemas de acuerdo a su edad. En ocasiones, expresan sus impresiones sobre el medio natural y social.

A través del movimiento de su cuerpo, los niños demuestran nuevas experiencias que le permite tener un mayor dominio y control sobre sí mismo y descubre las posibilidades de desplazamiento, con lo cual paulatinamente van integrando el

esquema corporal; también estructuran la orientación espacial al utilizar su cuerpo como punto de referencia y relacionar los objetos con él mismo.

2.3 SITUACION PREOCUPANTE

Se observo que la practica pedagógica del plantel se centra en una extrema dedicación a llenar libros y cuadernos, las maestras para cumplir el programa ocupan la mayoría del tiempo en hacer que los niños este solo dedicados a este tipo de actividad sin dejar el espacio para la realización de un juego pedagógico al interior de la clase. Los resultados de esta metodología de enseñanza evidenciaban que los niños poseían niveles de motivación, aprendizaje y comprensión muy bajos.

No se tiene muy en cuenta que los educadores deben usar el juego como estrategia de aprendizaje, como lo manifestaba Froebel “ el niño aprende jugando y jugando aprende a vivir”.

2.3.1 Actividades Realizadas

De acuerdo a este panorama, se propusieron nuevas actividades pedagógicas para el curso... que tenían como base el juego, partiendo del principio de que este último les permitiría a los niños asimilar e interiorizar mejor lo que se les enseñaría en clase. Nueve juegos se desarrollaron a saber:

❖ La gallina ciega.

Objetivo: reconocer los sentidos. Se le vendan los ojos al niño y se le pide que empiece a identificar y pegar los sentidos en la cara dibujada en el tablero.

❖ Títeres: El payaso Plin Plin. Este personaje participa cuando se les va a enseñar los números a los niños. Se le llama el payaso matemático. Se les dice a los niños que cada vez que llegue el payaso, el traerá lo que ellos van a aprender.

❖ Caja de sorpresas: MC. Donals. En esta cajita llegan las vocales, con diferentes dibujos.

❖ Cuentos: Normas y valores. En cada narración se van incluyendo las normas del jardín, o los valores que se quieren trabajar con los niños.

❖ Masa. Se trabaja diferentes conceptos con este implemento hecho por los niños, por ejemplo, pesado-liviano, largo-corto, ancho-angosto.

❖ Casette. Por medio de canciones se trabajan los sonidos de la naturaleza.

❖ Bolsa de regalo. El elefante trompitas cada vez que visita los niños, llega con su bolsa de regalos y muestra sorpresas como números, letras, vocales, valores, etc.

- ❖ Televisor Don “Paco”. En el se trabajaron los proyectos. Por ejemplo, animales, el sistema solar, el agua, etc. Se va pasando cada programa según lo visto.

- ❖ Esgrafiado Mágico. Primero se colorea con crayolas en hojas, cuadernos, cartulinas, luego se pasa a pintar con tempera negra y se deja secar, cada niño dibuja libremente y con un punzón, y poco a poco van apareciendo lo que van dibujando.

- ❖ Pintura Dactilar. Con temperas los niños trabajan sobre papel periódico, se hace como una especie de mural, donde ellos van realizando con sus dedos o manos diferentes trabajos, números, vocales, palabras , etc.

2.3.2 Conclusiones e interpretaciones obtenidas a partir de la actividades realizadas con los alumnos de transición

A partir de lo observado y las actividades realizadas con los alumnos de transición se puede concluir:

- Los educadores del jardín prestaban muy poca atención a esta actividad pedagógica del juego y se limitaban a crearle determinadas condiciones a los niños, en cuanto a espacio y juguetes.

- Era evidente que la deficiente participación del maestro en las actividades del aula estaba limitando de manera significativa las posibilidades educativas del juego, posibilidades que llevan implícito el “saber jugar” por parte de los niños, y el “saber dirigir” por parte de los educadores.

- En el curso de transición a partir de las actividades lúdicas realizadas, el juego alcanzó el rango de actividad fundamental y ocupó el lugar que por tal razón le pertenece.

- Con los procedimientos de dirección pedagógica del juego que se experimentaron, se alcanzaron niveles de desarrollo de los niños en el juego muy por encima de los encontrados inicialmente: los niños llegaron a realizar por sí mismos juegos bien estructurados, con un alto nivel de independencia e imaginación y en los cuales, las relaciones tanto lúdicas como reales eran estables, siendo capaces de resolver por sí mismos las discrepancias que pudieran surgir entre ellos. Se garantizaba así, la influencia positiva de la actividad lúdica sobre la esfera social y la intelectual.

- Las prácticas pedagógicas con carácter experimental llevadas a cabo bajo el principio del juego de roles, permitió elevar el nivel de desarrollo de los niños en esta actividad, es decir, se logró que los niños dominaran los modos de actuar y de relaciones en el juego y a partir de ese dominio, llegaron a ser independientes y creativos en esta actividad.

- La maestra desde su posición de copartícipe del juego, mediante sugerencias, proposiciones, y cuando fue necesario demostraciones, logro conducir la actividad hacia el logro de objetivos educativos, sin perder de vista las necesidades de los niños y sus intereses; propiciando así, su iniciativa, su creatividad y aprendizaje

2.3.2.1 Interpretación general

Como se puede ver, ya el niño es capaz de desarrollar situaciones lúdicas sin limitaciones en la utilización de los objetos necesarios, porque él mismo las busca y les atribuye el significado, según la acción que le interese realizar. En este nivel, además de las relaciones lúdicas se aprecian claramente las reales, sobre todo en el momento de iniciar el juego pues los pequeños se ponen de acuerdo entre ellos para decir a qué van a jugar, qué van a ser cada uno, qué necesitan para desarrollar el argumento elegido y después organizan el lugar que previamente escogieron.

De igual forma, se puede decir que las situaciones lúdicas son más creativas y el niño puede reflejar múltiples vivencias con la incorporación de una variedad de roles, los cuales mantienen relaciones lúdicas estables durante todo el argumento, aún cuando se trata de roles principales y secundarios, es decir, el niño respeta las reglas ocultas en estos e incluso acepta las reglas de subordinación.

Queda claro, que a medida que el niño evoluciona, el aprendizaje adquiere un carácter más sistemático. En la edad preescolar el niño aprende de acuerdo a un programa determinado. Una parte considerable de ese programa está ocupado en actividades lúdicas y productivas. Al mismo tiempo se le exige al niño la asimilación de una determinada cantidad y calidad de conocimientos y hábitos. El aprendizaje del preescolar es de gran importancia para que el niño adquiera una información inicial con vistas al estudio escolar. Enseñar al niño los elementos que constituyen la actividad escolar significan despertar en él el interés por conocer y prepararle para aprender.

A través de lo que el maestro le cuenta o le muestra y a través de lo que ve, el niño obtiene distintas nociones sobre el mundo circundante, que despiertan en él la curiosidad, el interés por todo lo nuevo. Ese creciente interés del preescolar se manifiesta sobre todo en que hace más preguntas y de un tipo distinto. La mayoría de las preguntas revelan ya un deseo de comprender las causas que originan los diferentes fenómenos y su relación mutua. El preescolar pone de manifiesto desde muy temprano un deseo estable de los niños por aprender.

En este caso, lo decisivo es el contenido del aprendizaje de preescolar. Todos los niños muestran interés por las matemáticas, la lengua o las ciencias naturales, pero con la condición de que no se les proporcione datos aislados, sino un sistema de conocimientos que les permita comprender las principales relaciones entre los fenómenos que constituyen la realidad.

Cuando los niños asimilan esas leyes muestran un enorme interés por saber cómo esas leyes generales se manifiestan en cada caso concreto; así comprenden que los estudios son el camino hacia asombrosos descubrimientos.

El interés estable y discriminado por aprender anima al niño a adquirir nuevos conocimientos. Toda esta formación tiene un lugar preferentemente a través del juego y de las actividades de tipo productivo. Para valorar estas actividades de estudio y de trabajo en la edad preescolar hay que tener en cuenta que el niño les concede en muchos casos un sentido distinto al que tienen para el adulto.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Mostrar a los educadores la importancia de estructurar ambientes de aprendizaje en el aula basados en el juego, con el fin de que los niños puedan ser más receptivos en su proceso de aprendizaje en la etapa de preescolar.

3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Propiciar actividades que permitan desarrollar la motricidad, la atención, percepción y demás aspectos que se requieren como aprestamiento para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.
- Acercar a los niños al mundo de lo intelectual, mediante ocupaciones prácticas que lleven a comprender la realidad y que posibiliten el desarrollo del pensamiento infantil.
- Promover el juego como recurso indispensable para desarrollar en el niño la conducta social y su comprensión del rol que le incumbe como miembro del grupo.

4. REFERENTES TEÓRICOS

4.1 EL JUEGO EN EL PREESCOLAR

La relación juego-aprendizaje ha tenido varias posturas ambiguas en lo referente a la enseñanza e el aprendizaje, pues esta ambigüedad declara que el juego puede afectar los logros escolares y llegar a producir indisciplina, y la otra parte dice que el juego enriquece los procesos de aprendizaje dentro del aula y el desarrollo cognitivo en el niño. El maestro debe saber reglamentar y controlar los juegos para que el sentido lúdico no se pierda, debe saber jugar y esto se refleja en todo su ser, pues, debe disfrutar lo que hace.

De acuerdo con Sonia Jarque y Ana Miranda¹, los libros y juegos didácticos llamados materiales educativos son mediadores en la construcción de conocimiento entre el mundo adulto y el universo infantil. A través del juego, el niño aprende, conoce, descubre el mundo, lo representa, lo imagina, lo verbaliza, se apropia de él.

Siguiendo a las autoras citadas², el juego crea disciplina, se interiorizan reglas, se comparte con otros, se elaboran hechos para profundizar conocimiento y así el niño pasa de ser objeto de enseñanza a un sujeto de aprendizaje y conocimiento,

¹ JARQUE Sonia y MIRANDA, Ana. Teorías actuales sobre el desarrollo. Málaga: Ediciones Aljibe. 1999 p.96-97

con propios intereses, gustos, capacidades y potenciales para mayor desenvolvimiento dentro del mundo que habita.

EL jardín ya no es el claustro frío y mecánico, si no un lugar donde se puede acceder al conocimiento par medio de múltiples formas lógicas, sentando bases de experiencias vívidas y una maduración personal hacia grados superiores.

4.1.1 Juguetes, exploradores del conocimiento

Mediante el uso desmedido de la imaginación, los niños inventan fascinantes historias y tienen autorización permanente para adentrarse en el fantástico mundo de los juegos. Una vez sumergidos en la dimensión del disfrute, sin darse cuenta, conocen elementos del mundo real y adquieren conocimientos para el desarrollo de sus personalidades.

Como asegura Luis E. Jara³, la etapa de la niñez constituye el enlace principal de los seres humanos con el entorno que los rodea. En este período, los pequeñines aprenden los conocimientos básicos para vivir en sociedad amparados en la formación de sus padres, quienes generalmente utilizan el recurso de los juguetes para estimular a sus pequeños.

² Ibid. P. 97

³ JARA CUBILLO, Luis E. Juguetes exploradores del conocimiento. Disponible en versión HTML en: <http://www.pricesmart.com/issues/padreshtml>

Estos aliados del conocimiento infantil en realidad son más importantes de lo que popularmente se piensa, ya que su utilización, desde etapas muy tempranas, influye en el desarrollo sociológico de los infantes.

Según la socióloga Murillo⁴, las actividades lúdicas con juguetes favorecen el desarrollo de la observación, la reflexión, el espíritu crítico, la imaginación, enriquecen el vocabulario, fortalecen la autoestima y despiertan la facultad creadora.

Cabe destacar que el juego es un organizador de la realidad y un instrumento de conocimiento que ofrece al infante normas, pautas y valores por seguir en la sociedad.

4.1.2 La edad determina el juguete

Para la experta en psicología infantil Maritza Orlich, "los juguetes son realmente provechosos cuando estimulan la creatividad, mejoran la capacidad de realizar asociaciones mentales y contribuyen al mejoramiento de las actividades motora y cognitivas"⁵.

Una vez que los infantes empiezan a socializar en la etapa preescolar (3-6 años), el juego se transforma en un medio de aprendizaje gracias a la interacción con "chicos" de su edad. Durante este período aprenden a expresarse oralmente y a comprender textos, por este motivo, los conocedores sugieren juguetes que

⁴ MURILLO, citada por JARA, E. En : Juguetes exploradores de conocimiento. Ibid. P.1

⁵ ORLICH, Maritza, citada por JARA. Ibid. P.2

enriquezcan el lenguaje y la memoria, así como aquellos en que los inquietos pequeñines puedan adentrarse en el mundo de los números, las formas y los sonidos.

El ciclo de la niñez generalmente termina en la edad escolar (6-12 años), durante este lapso los pequeños aprenden a razonar lógicamente y desarrollan la capacidad de comprender las relaciones existentes entre todo lo que tienen a su alrededor.

Potenciar todas sus destrezas, reforzar y ampliar los conocimientos adquiridos en la escuela e introducirlos en el mundo adulto de la informática, la física, la electricidad, la química y los idiomas, son las características que se recomiendan a la hora de comprar un juguete para los escolares.

4.2 LOS EDUCADORES Y LOS JUGUETES

En el centro infantil la utilización del juguete como medio didáctico o como objeto de conocimiento, ha de apoyarse en una sólida base respecto a las posibilidades que el juguete puede ofrecer, y de cómo usarlo para alcanzar los objetivos que se propone el educador en sus actividades pedagógicas.

Realmente hablar de un juguete didáctico es casi una tautología, pues cualquier juguete, esté diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en sí mismo un medio de conocimiento del mundo, y un objeto que propicia ese conocimiento.

Por lo tanto, lo único que diferencia a un juguete didáctico de otro que no se dice que lo sea, es que el primero está dirigido y orientado conscientemente a la

consecución de objetivos educativos y concretos, posibilitando dirigir la actividad lúdica de los niños y las niñas de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un objeto específico. De esta manera, cualquier área de desarrollo puede tener juguetes didácticos, y cualquier inteligencia puede promoverse por ellos.

La Asociación Mundial de Educadores Infantiles⁶ considera, que el uso del juguete en el centro infantil por parte de los educadores ha de tomar en cuenta ciertas consideraciones:

El juguete, al igual que cualquier otro objeto de la cultura humana, no refleja directamente su función, sino que requiere de un aprendizaje progresivo, que se da generalmente en la actividad conjunta de los niños y niñas con los adultos. En este sentido, el juguete no enseña a jugar, aunque su fin sea muy evidente. Es el educador, con su paciencia y comprensión infinita, es quien pone en contacto al niño y la niña con el mundo de los juguetes, y les enseña las acciones que están impresas en su significación.

Todo educador ha de conocer profundamente los objetivos y metodología de cada juguete, para dirigir de manera más eficaz el proceso de apropiación por los niños y niñas de su significación constante.

El niño y la niña han de tener posibilidades de entrar en contacto por sí mismos con los juguetes, y tratar por su propio esfuerzo de "descubrir" su función, pero el educador ha de estar presto a brindar el nivel de ayuda que se requiera caso de

⁶ ASOCIACIÓN MUNDIAL DE EDUCADORES INFANTILES. Estudio del juego y el juguete. Disponible en versión HTML en: http://www.waece.com/juego_yjuguete/estudio_sexoyjuguetes.html.

que no sepan, o no puedan, aprender directamente su función.

Todos los niños y niñas han de jugar con todos los juguetes, para posibilitar la estimulación de todas sus inteligencias.

Los niños y las niñas han de aprender a compartir los juguetes, por lo que la educadora ha de aplicar los mejores manejos educativos cuando alguno quiera tenerlos solo para sí. Una buena medida es estimular a los pequeños a jugar de manera conjunta con un mismo juguete, o disfrutarlo por un tiempo y luego legarlo a los otros.

Un mismo juguete va a transformar su utilización en la medida en que se dan las diferentes etapas evolutivas, por lo que los educadores han de ampliar su rango de uso, conjuntamente con los cambios que se operan en los niños y las niñas. Por eso, los juguetes han de guardarse, o intercambiarse con los otros grupos etarios, y de esta manera se potencia su acción sobre los diferentes procesos y cualidades psíquicas.

El educador ha de orientar y hacer ver a los niños y niñas las posibilidades que puede tener cualquier juguete, y no solamente la de su función evidente.

Los educadores han de crear juguetes artesanales, utilizando todas las técnicas al alcance y los materiales de desecho y reciclables, aunque existan posibilidades de su adquisición industrial. Los niños y niñas pueden cooperar en la elaboración de los mismos.

4.2.1 Los juegos y juguetes en el programa educativo

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

Como afirma la pedagoga Maria E Morales⁷, el educador debe asegurar que la actividad del niño o la niña sea una de las fuentes principales de sus aprendizajes y su desarrollo, teniendo un carácter realmente constructivo en la medida en que es a través de la acción y la experimentación cómo el niño y la niña, por un lado, expresa sus intereses y motivaciones y, por otro, descubre propiedades de los objetos, relaciones, etc. Es de todos conocido que la forma de actividad esencial de un niño y la niña sano consiste en el juego. Jugando, el niño o la niña toma conciencia de lo real, se implica en la acción, elabora su razonamiento, su juicio.

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

⁷ MORALES, Maria E. El juego: teoría y práctica. II Encuentro Internacional de Educación Inicial y Preescolar. Centro de Referencia Latinoamericano para Educación Preescolar. Organización de Estados Americanos OEI para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Disponible en versión HTML en: <http://www.pricessmart.com>

Marginalizar el juego es privar a la educación de uno de sus instrumentos más eficaces; así lo han entendido Manjun, Fröebel, Montessori, Decroly⁸, creadores de un importantísimo material lúdico destinado, sobre todo, a estas edades. Esto no quiere decir, naturalmente, que las demás edades deban quedar excluidas del juego; lo que ocurre es que éste cambia al compás de la madurez general del sujeto y de la evolución de los intereses infantiles.

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

Dado que la forma de actividad esencial de un niño es el juego, se empleara éste

⁸ MANJUN, FRÖEBEL, MONTESSORI, DECROLY, citados por MORALES, Maria. El juego...Ibid. p,3.

como recurso metodológico básico, incorporándolo como base de la motivación para los aprendizajes y como forma de favorecer aprendizajes significativos

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

Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su participación en las actividades que a priori pueden resultarle poco atractivas, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias. A través del juego descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia. La actividad lúdica permite el ensayo en una situación en la que el fallo no se considera frustrante.

4.2.2 El juguete y la formación de la personalidad del niño

Si el juguete reviste tal importancia a los fines del desarrollo físico y psíquico del niño y la niña, es obvio que su elaboración debe relacionarse estrechamente con las sucesivas etapas de la formación de su personalidad, que en cada período plantea necesidades y motivos particulares, los cuales es necesario conocer bien para saber a donde dirigir la estimulación. En este sentido se da una correlación entre el uso que el niño o la niña dan al juguete y las particularidades del desarrollo de la personalidad en el período. Así, un buen juguete puede servir en las sucesivas etapas de la vida, sin necesidad de estar creando nuevos y más variados juguetes, pues lo que cambia es la manera como los niños y niñas los utilizan en las diferentes edades. Un mismo objeto-juguete puede usarse durante mucho tiempo, pero irlo haciendo cada vez más complicado, de modo tal que implique una continua estimulación, nuevos elementos que obligan al niño y la niña a hacer un ejercicio mayor de su imaginación y originalidad. De acuerdo con la Asociación Nacional de Educadores Infantiles ⁹, al insertar el juguete en una actividad de juego cada vez más compleja, el mismo objeto requiere de nuevas acciones psíquicas, esto permite que mantenga su nivel de estimulación, continúe ejerciendo un efecto sobre los procesos y propiedades psíquicas, y actúe sucesivamente en las distintas fases del desarrollo de su personalidad.

Por esto es muy importante que los juguetes se adapten a los distintos niveles de

⁹ ASOCIACIÓN NACIONAL DE EDUCADORES INFANTILES. Op cit. P, 6.

edad y a los intereses infantiles. Por lo general se presta atención al desarrollo del juego, mientras que la naturaleza de los objetos que intervienen en dicho juego reciben una consideración secundaria. Sin embargo, el niño y la niña conciben invariablemente al juguete desde el punto de vista utilitario, para que le sirvan en el juego, y cuantos más usos puedan concebirles, más los preferirán y durante más tiempo les interesarán.

El mejor juguete es aquel que más se corresponda con el desarrollo psíquico y físico del niño y la niña, y el que de mejor manera satisfaga las necesidades y motivos que caracterizan su personalidad en formación. Por esto es indispensable un conocimiento profundo de las particularidades del desarrollo infantil para crear juguetes verdaderamente promotores de este desarrollo.

Esta misma Asociación¹⁰, afirma que por su propio devenir evolutivo el niño y la niña han de encontrar nuevas formas de acción en los mismos objetos y juguetes, pero el adulto ha de elaborar algunos que les obligan a utilizar recursos físicos y mentales de sus potencialidades. No es de olvidar que ningún objeto por sí mismo enseña a los niños y niñas a actuar, se requiere el concurso del adulto que es el que los pone en contacto con este mundo de los objetos, y les enseña las formas de actuación históricamente concebidas para estos objetos. En este caso es bueno recordar que el juguete no enseña a jugar, al igual que un objeto cualquiera no demuestra por sí mismo su función, es necesaria una actividad conjunta del niño y el adulto para que, en el propio proceso de su acción, el pequeño asimile las relaciones y funciones que están impresas en la estructura del objeto. En esta

¹⁰ ASOCIACIÓN NACIONAL DE EDUCADORES INFANTILES. Ibid. P.7

actividad conjunta el adulto, al ubicar algunos juguetes que se adelantan un poco al nivel actual de desarrollo del niño y la niña, estimula sus zonas de desarrollo próximo o potencial, y se da como resultado un mayor nivel de desarrollo. Luego los niños y niñas aplicarán por sí mismos los conocimientos adquiridos, generalizarán relaciones, y descubrirán por su propia acción nuevos medios y formas de actuación con los juguetes, en un ininterrumpido proceso de crecimiento y desarrollo.

5. DISEÑO Y ENFOQUE METODOLOGICO

En primera instancia se considero un panorama de las diferentes teorías que se han tejido alrededor del juego y su aporte al desarrollo del aprendizaje en el preescolar, con el fin de tenerlas como guías de interpretación de la situación preocupante que fue observada.

Luego se determinaron las técnicas de recolección de la información, que básicamente se centraron en la observación, así como en la interacción con los alumnos a través del aula de clase. La aplicación de estas técnicas permitieron el acceso a las formas de expresión de los niños. Sin duda a través de sus actividades escolares diarias y sus narraciones, se fueron ofreciendo las claves para comprender las dimensiones de la problemática.

5.1 REGISTRO DE LA INFORMACIÓN: DIARIO DE CAMPO

Toda la información recolectada fue registrada en el diario de campo. Esta herramienta de trabajo permitía concentrar las descripciones relevantes que eran observadas, así como las actividades realizadas y algunas notas interpretativas. En general, el diario de campo permite exponer los datos obtenidos, proporcionando de manera ordenada, coherente y sistemática la mayor parte de la información para la explicación de la dinámica del fenómeno.

5.2 ALGUNOS PROCEDIMIENTOS EFECTIVOS PARA VINCULAR EL JUEGO AL PROCESO DE APRENDIZAJE EN PREESCOLAR

Las valoraciones que se hagan de los niños ayudarán a decidir qué juego y procedimientos serán más convenientes con cada uno de ellos, y el trabajo pedagógico será más efectivo.

Es importante tener presente que el pequeño habrá alcanzado un nivel determinado, cuando sea capaz de hacer por sí mismo, sin la ayuda del adulto, lo que se establece en cada uno de los indicadores y cuando se haya observado que esa manera de jugar es la que caracteriza sus actividades lúdicas, es decir, no se manifiesta esporádicamente.

A continuación se ofrecen los indicadores para valora el juego de roles en sus diferentes niveles de desarrollo.

| Indicadores | 1 ^{er} nivel | 2 ^o nivel | 3 ^{er} nivel | 4 ^o nivel | 5 ^o nivel |
|--------------------------------|--|--|---|--|---|
| 1. Carácter de las acciones. | Realizan acciones de su vida diaria por imitación de las que le muestra el adulto. | Realizan acciones lúdicas aunque son aisladas o repetitivas. | Realizan varias acciones lúdicas referidas a un mismo tema pero no vinculadas en un orden lógico. | Vinculan sus acciones lúdicas de manera lógica y con ellas conforman el argumento del juego. | Sus acciones lúdicas se vinculan en secuencias lógicas que enriquecen el argumento. |
| 2. Adopción del rol. | | El rol solo se manifiesta en la acción que realizan. No se atribuyen el nombre de este. | Se atribuyen el nombre del rol en correspondencia con las acciones que están realizando. | Se atribuyen previamente un rol y actúan en consecuencia con este. | Asumen roles diversos con los que reflejan de manera creadora la actividad de los adultos. |
| 3. Utilización de los objetos. | Utilizan para cada acción los mismos objetos que van a emplear los adultos. | Utilizan los objetos socialmente destinados para cada acción o juguete representativo de estos | Incidentalmente utilizan objetos sustitutos e imaginarios. | Utilizan variados objetos sustitutos e imaginarios. | Utilizan diversos objetos sustitutos e imaginarios para enriquecer las situaciones lúdicas que crean. |

La valoración del desarrollo alcanzado por los niños en el juego puede hacerse mediante la observación sistemática de esta actividad y además, se pueden crear situaciones pedagógicas para comprobar lo que está sucediendo con alguno de sus componentes en particular. Por ejemplo, si se quiere saber con más certeza qué posibilidades tienen de utilizar objetos sustitutos se les puede decir a los niños que todos los juguetes, por cualquier motivo, se quedaron encerrados y no se les pueden dar; entonces se les propone que jueguen utilizando los materiales de desecho que se les va a ofrecer, como cajitas vacías, pedacitos de papel, de tela, lápices o bolígrafos gastados. Quizás habrá algunos niños que simplemente digan que así no se puede jugar; otros que intenten agrupar las cajitas, ordenarlas, separar los distintos tipos de objetos, pero es muy probable que ya muchos los utilicen para hacer acciones lúdicas y les den el significado que les convenga para realizar el rol que eligieron.

Si se desea conocer con más precisión las posibilidades que los niños poseen para organizar un juego con otros participantes y compartir los juguetes con ellos y solucionar los conflictos que surjan, resulta efectivo reunir tres o cuatro niños y ofrecerles un solo juguete para que jueguen. Esto será mucho mejor si el juguete es bien atractivo. Así, los niños se ven en la necesidad de compartirlo, de ponerse de acuerdo con los demás y todos participan. No obstante, se pueden encontrar actitudes diferentes: algunos se mostrarán posesivos, otros ante la imposibilidad de obtener el juguete tratarán de obtenerlo por medios amistosos o no, pero

seguramente muchos de ellos ya serán capaces de buscar una solución para que sus compañeritos también jueguen, por ejemplo: "Primero tú y después yo".

5.2.1 Elección de juegos y juguetes

A la hora de elegir los juegos y juguetes que serán utilizados como medio pedagógico para la clase, el maestro debe tener en cuenta:

1. Se adapte a los gustos, preferencias y personalidad de los niños.
2. Se adecue a su edad y nivel de madurez. Debe aparecer la edad recomendada a la que el juguete está dirigido.
3. Tenga una construcción sólida y segura, sin piezas que puedan desprenderse o perderse.
4. Fácil de manejar. Con el tamaño idóneo para que los niños lo puedan mover y manipular.
5. Sea estimulante, "amistoso" y agradable. Que los niño le guste tocar, probar, jugar.
6. Permita convertir a los pequeños en protagonistas del juego, y además le gratifique compartirlo y hacer partícipes de él a otros niños y adultos.
7. Estimule la imaginación y la creatividad e incremente sus destrezas y habilidades.
8. No fomente actitudes violentas ni sexistas.

9. Ofrezca varias posibilidades lúdicas para que los niño no se aburran.

10. Contenga instrucciones claras y sencillas

BIBLIOGRAFÍA

ASOCIACIÓN MUNDIAL DE EDUCADORES INFANTILES. Estudio del juego y el juguete. Disponible en versión HTML en: http://www.waece.com/juego_yjuguete/estudio_sexoyjuguetes.html

FILMUS, Daniel; GONZÁLEZ CUBERES, María Teresa; SAN MARTÍN DE DUPRAT, Hebe; FERNÁNDEZ, Lidia; CANOSA, Marisa; RODRÍGUEZ DE PASTORINO, Elvira. [y otros EDUCACIÓN INICIAL- Los contenidos en la enseñanza: aportes para el debate metodológico y el análisis institucional /].-- Buenos Aires: Novedades Educativas, 1995.

GARCÍA SICILIA, J.; IBAÑEZ, Elena; JUÁREZ, Adoración; LINAZA, José; MARCHESI, Alvaro; MAYOR, Juan; MONFORT, Marcos; VEGA, José Luis [y otros]. Psicología evolutiva y educación infantil. Buenos Aires: Santillana, 1997

GONZÁLEZ CUBERES, María Teresa Al borde de un ataque de prácticas: la enseñanza, construcción e interacción /. -- Buenos Aires: Aique, 1996.

.

JARA CUBILLO, Luis E. Juguetes exploradores del conocimiento. Disponible en versión HTML en: <http://www.pricessmart.com/issues/padreshtml>

JARQUE Sonia y MIRANDA, Ana. Teorías actuales sobre el desarrollo. Málaga: Ediciones Aljibe. 1999

KAMII, Constance; DE VRIES, Rheta. La teoría de Piaget y la educación preescolar . Madrid: Visor, 1991.

MORALES, Maria E. El juego: teoría y práctica. II Encuentro Internacional de Educación Inicial y Preescolar. Centro de Referencia Latinoamericano para Educación Preescolar. Organización de Estados Americanos OEI para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Disponible en versión HTML en: <http://www.pricessmart.com>

NUN DE NEGRO, Berta La educación estética del niño pequeño: nivel inicial y primer ciclo de la educación general básica. Buenos Aires: Magisterio del Río de la Plata, 1995.-- (Colección Respuestas Educativas).

OLARIETA, Claudia R.; ITKIN, Silvia N. El espacio del juego y el jardín de infantes... -- Buenos Aires: Humanitas, 1993. -- (Colección Cosmovisión).

REGGIO Emilia y MARICHALAR, Inés. La inteligencia se construye usándola. Escuelas infantiles. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia-Ediciones Morata, 1995. -- (Educación Infantil y Primaria).