UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FRANCISCO MORAZÁN
VICE-RECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN CURRÍCULUM

TESIS DE MAESTRÍA

EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDÁCTICO A NIVEL DE EDUCACIÓN PREBÁSICA

Tesista:
TANIA MELINA EUCEDA AMAYA

Asesores:
MSC. NELLY MARADIAGA
DR. JORGE ALBERTO AMAYA BANEGAS

Tegucigalpa, M.D.C. Noviembre de 2007

EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDÁCTICO A NIVEL DE EDUCACIÓN PREBÁSICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL FRANCISCO MORAZÁN
VICE-RECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
DIRECCIÓN DE POSTGRADO
MAESTRÍA EN CURRÍCULUM

TÍTULO DE TESIS

EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDÁCTICO A NIVEL DE EDUCACIÓN PREBÁSICA

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

MASTER EN CURRÍCULUM

Maestrante:
TANIA MELINA EUCEDA AMAYA
Tesista

Asesores:
MSC. NELLY MARADIAGA
DR. JORGE ALBERTO AMAYA BANEGAS

Tegucigalpa, M.D.C. Noviembre de 2007

RECTORA

MSC . LEA AZUCENA CRUZ

VICE-RECTORA ACADÉMICA

MSC. IRIS MILAGRO ERAZO

VICE-RECTOR DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

DR. LÁZARO FLORES

VICE-RECTORA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO

DRA. GLORIA LARA PINTO

VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO

MSC. DAVID ORLANDO MARIN

SECRETARIO GENERAL

MSC. OSCAR MUNGUIA

DIRECTOR DE POSTGRADO

DR. TRUMAN MEMBREÑO

ÍNDICE

Págs.

INTRODUCCIÓN…… 1

CAPÍTULO I
LA EDUCACIÓN PREBÁSICA……. 6

1.1 Concepto…… 6
1.2 La Educación Pre-escolar en América Latina…… 7
1.3 La Educación Pre-escolar en Honduras……. 13
1.4 Formas y Centros en los que se imparte la Educación Pre-escolar…… 22
1.5 Planes de Estudio y Marco Curricular…… 23
1.6 Acceso a la Educación Pre-escolar: Edades y ciclos…….. 26

CAPÍTULO II
EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA HISTÓRICO……. 35

2.1 Concepto de juego según varios autores……. 35
2.2 Historia del juego…… 37
2.3 Importancia del juego……. 43
2.4 Teorías del juego……. 45
2.5 Clasificación del juego…… 48
2.6 Importancia del juego simbólico en la edad preescolar…….. 49

CAPÍTULO III

EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDÁCTICO…… 53
3.1 El juego y su evolución…….. 54 3.2 Tipos
de juegos en la escuela……. 56
3.3 El juego desde el punto de vista didáctico……. 65
3.4 El juego simbólico……. 71
3.5 Teoría de Jean Piaget acerca del juego simbólico……. 74
3.6 Formas de utilización del juego simbólico en la enseñanza prebásica.. 84
3.7 Organización de espacios educativos mediante el juego simbólico….. 89
3.8 Juegos de mesa…….. 90
3.9 Construcciones…….. 91
3.10 Rincón o taller de psicomotricidad……. 92

CAPÍTULO IV
UTILIZACIÓN DEL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA
DIDÁCTICO A NIVEL DE LA EDUCACIÓN PREBÁSICA……. 99

4.1 Análisis en función del Currículo Nacional de Educación Prebásica.. 99
4.2 Análisis de Resultados……. 116

CONCLUSIONES…….. 148

BIBLIOGRAFÍA…… 151

ANEXOS…… 171

Instrumento de Investigación No. 1
Instrumento de Investigación No. 2

INTRODUCCIÓN

"El maestro… no da su sabiduría, sino mas bien su fe y su afecto"
Jalil Gibrán

En el siglo XXI, los cambios científicos, tecnológicos y el proceso de globalización exigen un sistema educativo de calidad que permita formar ciudadanos que respondan a las exigencias del momento; así la Educación Prebásica se convierte en el pilar fundamental del ciudadano que queremos formar; y es en este nivel educativo donde debe vivir el educando experiencias significativas y de calidad que le proporcionen una formación integral en su desarrollo psicosocial, afectivo, psicomotor; y la aprehensión de valores y actitudes para su incorporación a la sociedad en una forma adecuada.

Reconocer el papel rector de la educación es, por tanto, una posición de compromiso para el educador, pues representa la influencia más calificada para iniciar la formación de la personalidad. Siguiendo el enfoque histórico cultural, la personalidad se forma y el proceso de su formación ocurre desde que el niño nace y continúa hasta llegar a la edad adulta; su formación tiene lugar en las diferentes actividades que el individuo realiza y en las relaciones que mantiene con sus semejantes, prácticamente desde el nacimiento, en la comunicación que a partir de ellas establece. Pero este proceso no ocurre de igual forma en todas las edades ni en todos los tipos de actividades; existen diferentes tipos de actividades fundamentales para cada momento del desarrollo.

En los primeros años de la vida del niño es cuando se desarrollan y asimilan en forma consciente e inconsciente los esquemas, valores y conceptos que constituyen los cimientos de toda educación posterior y que condicionan el desarrollo integral de la personalidad.

Es importante que en esta etapa de la vida, el niño reciba los conocimientos y desarrolle sus habilidades y destrezas en un clima de libertad y afectividad.

En el nivel prebásico, el juego es la actividad fundamental. De ahí la importancia del estudio de este tema, considerando el enfoque histórico cultural de esta actividad, entendemos 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, sin perder de vista además, las necesidades de los niños, sus intereses, propiciando su iniciativa y su creatividad.

Garaigordobil, M. (1995:2) expone que los datos provenientes de numerosos estudios, planteados desde distintos marcos epistemológicos, permiten concluir que el juego, esa actividad por excelencia de la infancia, contribuye de forma relevante al desarrollo integral del niño, el juego desempeña un papel importante en el desarrollo intelectual, ya que a través de las variadas actividades lúdicas que realiza el niño a lo largo de la infancia, crea y desarrolla estructuras mentales, que posibilitan una vía de desarrollo del pensamiento abstracto, ensaya conductas más complejas, siendo un estímulo para la atención y la memoria. Además el juego fomenta el descentramiento egocéntrico, promueve la creatividad y la imaginación del niño, desempeñando una función muy positiva en el desarrollo del lenguaje.

En lo referente al desarrollo social, también es un hecho confirmado que las actividades lúdicas son un relevante instrumento de comunicación y socialización, ya que cuando los niños representan el mundo del adulto, descubren la vida social de los adultos y las reglas por las que se rigen estas relaciones, aprenden los derechos y los deberes de cada rol, así como distintas funciones sociales, preparándose para el trabajo. Además, en el juego interactúa con otros compañeros, lo que le permite ampliar sus formas de comunicación, desarrollar su capacidad de cooperación, y sus habilidades sociales. Otra función socializadora del juego se

deriva de ser un estímulo para el desarrollo moral, ya que diversos estudios han evidenciado que esta actividad es escuela de autodominio, de voluntad, y de asimilación de normas de conducta.

Por otro lado, los trabajos de enfoque psicoanalítico, enfatizan otra importante contribución de la actividad lúdica infantil al desarrollo afectivo-emocional (Winnicott, 1982). Como resultado de sus observaciones se constata que el juego es una fuente de placer que estimula la alegría de vivir, además de una vía de liberación de la ansiedad que se deriva de fuentes externas (experiencias difíciles en la realidad) e internas (sexualidad-agresividad). Esta función del juego como instrumento de expresión emocional y de descarga de tensiones, hace que esta actividad promueva el equilibrio psíquico y la salud mental.

Entendiendo la importancia del juego en el desarrollo del niño, nos planteamos el siguiente **problema de investigación**:
¿Cómo utilizan, didácticamente, los maestros de Educación Prebásica el juego?

De ahí la **tesis**:
"El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Prebásica".

El **Objetivo General** propuesto es el siguiente:
Describir la importancia y el uso del Juego desde el punto de vista didáctico, en el nivel de Educación Prebásica.

Del objetivo general propuesto se derivan los siguientes **objetivos específicos**:

- Describir la importancia del Juego en el desarrollo integral del educando
- Establecer lo que conocen los docentes de Educación Prebásica sobre el Juego
- Analizar la forma de utilización del Juego en Educación Prebásica

Hipótesis

El Juego aporta una serie de ventajas en el desarrollo cognitivo, afectivo, psicomotor y social del educando.

Preguntas de Investigación

¿Cuál ha sido la evolución histórica de la Educación Prebásica en Honduras?

¿En el juego se expresan las condiciones socioculturales de cada momento histórico?

¿Cuál es la importancia del juego en la educación?

¿Cómo se utiliza el juego en la Educación Prebásica?

Metodología

Se realizó un estudio cualitativo y cuantitativo, de carácter descriptivo; a través de una recopilación documental bibliográfica y una investigación de campo mediante la aplicación de un cuestionario y entrevista a docentes del nivel Prebásico, tomando como población los docentes de este nivel que trabajan en Tegucigalpa, seleccionando una muestra de 50 docentes que laboran en instituciones públicas y privadas, detalladas a continuación:

INSTITUCIÓN PÚBLICA	No. DOCENTES	INSTITUCIÓN PRIVADA	No. DOCENTES
Jardín de Niños Rafael Núñez Lagos	3	Saint Riveiros School	3
Jardín de Niños Enriqueta de lázarus	3	Instituto Cristiano Monte de Sión	3
Escuela Guía Técnica No. 8 José Trinidad Reyes.	5	Escuela Nueva Generación	3
Jardín de Niños Rosinda Mondragón	3	Escuela Lincoln	3
Jardín de Niños Mundo Infantil.	3	Jardín Católico Emiliani	3
Jardín de Niños Cerro Grande	5	Jardín Los Corderitos de Dios	3
Jardín de Niños Monseñor Jacobo Cáceres	3	Evergreen School	3
		Discovery School	4
TOTAL	25	TOTAL	25

La presente Tesis está estructurada en cuatro capítulos, así:

Capítulo 1: **La Educación Prebásica**, en el que se hace un breve recorrido histórico sobre el desarrollo de la educación prebásica a nivel de América Latina y Honduras.

Capítulo 2: **El Juego desde el punto de vista histórico**, aquí se analiza la historia del juego a través del tiempo y se dan a conocer conceptos del juego de acuerdo a diferentes autores.

Capítulo 3: **El Juego desde el punto de vista didáctico**, en el cual se hace un análisis del juego como factor central del aprendizaje y generador de la adaptación social.

Capítulo 4: **Utilización del Juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Prebásica**, en este capítulo analizamos cómo se plantea la utilización del juego a nivel del currículo nacional de Educación Prebásica y la forma cómo los maestros utilizan el juego en su actividad didáctica.

Finalizando con las conclusiones respectivas.

CAPÍTULO 1

LA EDUCACIÓN PREBÁSICA

"un país que piensa en grande invierte en los más pequeños"
UNICEF

1.1 CONCEPTO

A través del tiempo, la educación relacionada con los primeros años de vida, ha recibido diferentes nombres: educación inicial, educación parvularia, casas-cuna, guarderías, kindergarten, educación infantil, pre-escolar, jardines de niños, educación Prebásica. Esto se explica en función a la atención que se da a los niños fuera del ámbito familiar en relación a las necesidades sociales y estilos de vida en correspondencia a los diferentes momentos históricos y sociales.

Actualmente el término que se utiliza es el de Educación Prebásica; por lo que utilizaremos este término, entendiendo que anteriormente se denominaba Educación Pre-escolar, Kindergarten, Jardines de Niño, etc.

El Currículo Nacional de Educación Prebásica (CNPB, p. 14), conceptualiza la Educación Prebásica como el proceso que ofrece al educando, una atención integral en un ambiente de calidad que favorezca su crecimiento y desarrollo en el aspecto personal, físico, cognitivo, socioemocional, psicomotriz, lenguaje verbal, oral y gestual; considerando al educando como un ser único, con una serie de inteligencias a desarrollar; con necesidades, intereses y características propias.

Actualmente la Educación Prebásica comprende las edades de cero a seis años, organizada en dos ciclos:

NIVEL PREBÁSICO	
PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO
0 a 3 años de edad (no obligatorio)	De 3 a 6 años de edad Duración 3 años (sólo último año obligatorio)

Fuente: Tomado del Módulo: La Educación Prebásica con Calidad. Plan Todos con Educación de Calidad-EFA. Secretaría de Educación. 2007

A nivel de la Secretaría de Educación se le brinda mayor atención al segundo ciclo, teniendo carácter de obligatoriedad la preparatoria (5 a 6 años).

1.2 LA EDUCACIÓN PREBASICA EN AMÉRICA LATINA

En el Siglo XXI la educación juega un papel fundamental cuando pensamos en el desarrollo socioeconómico de nuestros países, por eso se dice "En la educación nos jugamos el futuro"; porque el sistema educativo que se adopte debe permitir formar personas creativas, emprendedoras, productivas, capaces y con conciencia social. Por eso los primeros años de vida son sumamente importantes, es la etapa de desarrollo del cerebro, ya que según Peralta, M.V. (2006:1) los más recientes aportes de la neurociencia nos han enseñado que las tres cuartas partes de las conexiones neuronales que el ser humano usará a lo largo de su vida para todo tipo de aprendizajes y comportamientos se formará en los tres primeros años de la vida. He aquí la importancia de brindar oportunamente la educación Prebásica, no hay que esperar a que el niño tenga tres, cuatro o cinco años para que vaya al nivel Prebásico, desde que nace incluso antes de que nazca, hay que iniciar una oportuna intervención pedagógica. A veces la Educación Prebásica puede ser muy activa, muy integral, muy participativa y muy relevante, pero en nuestro país, la mayoría de los niños inician su actividad educativa hasta los cinco años.

En América Latina con la independencia y organización de las repúblicas la influencia europea se hace sentir con criterios pedagógicos a través del legado de Comenio, Pestalozzi, Froebel, Montessori y Owens quienes fueron grandes pioneros de la educación infantil en Europa. Su ideario resultó desafiante, porque todos ellos se anticiparon a su época, creando la educación infantil en un tiempo en que no existía ni la sicología ni la antropología ni la sociología, sólo a partir del saber pedagógico y con el paradigma de la educación activa, convencidos de que un niño tenía que aprender haciendo, cuando aún en los niveles educativos superiores esta idea resultaba aún desconocida.

A partir de los años 50 del siglo XX, cuando comienzan a establecerse centros piloto en algunas escuelas normales de algunos países, se empieza a descubrir que la educación infantil puede ser de gran ayuda para dar respuesta a agudos problemas sociales. Los gobiernos incrementan la cobertura de la educación infantil, más como una forma de alimentar a los niños y garantizarles la salud básica, que como una propuesta educativa específica.

En la actualidad, el desequilibrio entre cobertura y calidad comienza a equilibrarse y se va generalizando la idea de que, aunque un programa de atención integral a los niños no puede dejar de atender temas de salud o de higiene, la inversión no será rentable si no tiene un componente educativo de gran calidad.

Actualmente, tenemos que hacer grandes esfuerzos para lograr la participación de la familia y de la comunidad en la educación de sus hijos. Antes la educación de los más pequeños estaba totalmente centrada en la familia y en la comunidad.

Los pueblos originarios de nuestro continente practicaron desde siempre el principio de “aprender haciendo”. Junto a su madre en la huerta y junto a su padre en el campo o en el mar, niños y niñas aprendían haciendo cosas significativas, concretas, vitales. En los últimos veinte años, preocuparse del niño desde que nace, o incluso desde antes que nazca, se considera un principio en la educación occidental. Los antropólogos y los etnohistoriadores han recogido antecedentes interesantes de este principio en la América originaria. Por ejemplo, entre los pueblos nómadas del Canal del Beagle –donde se acaba América, por

donde Charles Darwin pasó dando la vuelta al mundo-, desde hace dos mil años, apenas nace un niño la madre nombra una “madrina”, que será quien le ayude a hacerle ejercicios al bebé: la “bicicleta”, todo tipo de masajes. Muchos años después, la educación occidental le llamaría a eso “estimulación temprana” (Ibid: 2).

Hoy sabemos que los niños pueden aprender desde el vientre materno -donde ya captan movimientos, sonidos, luces y sombras-, existe actualmente una Asociación Mundial de Educación Prenatal.

En 1850 educadores europeos vinieron a América Latina y dieron a conocer los jardines de infantiles –en especial, los froebelianos- que estaban naciendo en Europa.

En este período se trabajó con niños de 4 a 6 años, con tres ideas centrales: un niño activo, una familia participante y una educación integral. Domina el principio de la individualidad: cada niño es único. Y aunque no es lo mismo el principio de una educación activa a mitad del siglo XXI que hoy, aquellos pioneros enunciaron ya el principio fundamental de que el niño tiene que aprender pensando, sintiendo y actuando.

Fundamentalmente las ideas educativas froebelianas llegaron a América Latina. En casi todas las escuelas normales de América Latina se enseñó y se sigue enseñando al alemán Federico Froebel y a la italiana María Montessori. Después entraron las ideas del belga Ovidio Decroly.

Las ideas pedagógicas de Froebel, expuestas en su obra fundamental *La educación del hombre*, están inspiradas en la filosofía idealista de Schelling y Krause, pero a la vez tiene un marcado carácter místico simbólico que hace difícil su comprensión y su expresión. Por otra parte, sus concepciones didácticas están también concebidas desde un punto de vista de la naturaleza y las ciencias naturales. Su teoría se basa en la unidad del espíritu y la naturaleza, del espíritu y del cuerpo, que constituye en último término la idea de la divinidad. El fin de la educación consiste en “suscitar las energías del hombre como ser progresivamente consciente, pensante e inteligente, ayudar a manifestar en toda su pureza y perfección, con espontaneidad

y conciencia lo divino que hay en él". "El fin de la educación es el desenvolvimiento de una idea fiel a su vocación, pura, sana y por lo tanto, santa". Pero la idea genial de Froebel, anticipada en cierto modo por Rousseau, es el descubrimiento del valor de la primera infancia para la educación y para la vida del hombre; en ella se basa su concepción educativa del jardín de infantes. En ella se apoya también la importancia que atribuye al papel de la madre en la educación, coincidiendo en esto con Pestalozzi. Otra idea genial de Froebel es el reconocimiento del valor del juego para la educación. Mientras en ésta sólo se había tratado de ejercicios y trabajos, Froebel vuelve a la idea originaria de la escuela como *ludus*, recreo. El juego es para él "el más puro y espiritual producto de esta fase del crecimiento (la primera infancia).

La educación para Decroly debe estar ante todo al servicio de la vida; el lema de su escuela era precisamente el de la "escuela para la vida por la vida". Pero dentro de este fin general, común a todos los partidarios de la educación nueva, el método Decroly tiene varias características propias. En primer lugar, la idea de la integración y globalización de la vida anímica frente a la atomización de la pedagogía anterior. Para él el niño percibe el todo antes que las partes, y éstas sólo tienen sentido en función de una totalidad o estructura. En segundo lugar, y como consecuencia de esto, Decroly rompió con la separación tradicional de las materias de estudio y creó el programa de las "ideas asociadas" y "centros de intereses", basados en las necesidades del niño, que Decroly reduce a cuatro: la necesidad de alimentarse, la de vestirse, la de protegerse y la de recrearse. En realidad, estas necesidades son muchas más, pero pueden agruparse en las mencionadas. Otra de las ideas esenciales del método Decroly, basada en la misma idea de la integración o globalización, la de la lectura ideo-visual, por la cual se dan a leer al niño frases con sentido, generalmente órdenes, antes que palabras o sílabas, que él analiza posteriormente. Es característico también del método Decroly el ambiente de actividad y libertad que reina en la escuela. En ella, los alumnos se agrupan espontáneamente para realizar sus trabajos, bajo el control del maestro. (Luzuriaga Lorenzo, 1966, p. 108).

María Montessori obtuvo sus ideas sobre cómo manejar y educar a los niños de sus observaciones de los mismos en diferentes etapas de su desarrollo y de su contacto con niños de diferentes culturas. Identificó lo que ella consideraba que era normal en todos los niños como "las características universales de la infancia", con independencia de dónde habían nacido los niños o de cómo se habían educado. Luego comenzó a actuar como intérprete para los niños de todo el mundo, aconsejando a los adultos que adoptaran un nuevo enfoque con ellos y trataran el período de la niñez como una entidad en sí misma, no simplemente como una preparación para la edad adulta.

Estas características se pueden resumir como sigue:

Todos los niños tienen una mente "absorbente"
Todos los niños pasan por períodos "sensibles"
Todos los niños quieren aprender
Todos los niños aprenden por medio del juego/trabajo
Todos los niños pasan por diversas etapas del desarrollo
Todos los niños quieren ser independientes (Britton Lesley, 2000, p. 19)

En esta etapa, la cobertura era "de muestra" y no existía el menor propósito de dar cobertura a toda la población infantil. Los jardines infantiles eran anexos de las escuelas normales, experiencias piloto. Se empiezan a formar entonces las primeras maestras de párvulos y se inicia la profesionalización de este nivel.

En los años 50 del Siglo XX comienza a medirse la mortalidad y la morbilidad infantil y se descubren índices muy altos. Esto causó un gran impacto. Hay que tener en cuenta que hasta el día de hoy la población latinoamericana de 0 a 6 años sigue sin estar registrada totalmente y no conocemos la cantidad de niños de esas edades en muchos países.

Esto hace pensar que la educación infantil podría contribuir a defender la vida de los niños y que los jardines infantiles servirían para que los niños no anduvieran por las calles, desnutridos y sucios. Pero, como la educación formal es muy cara –un aula, una profesora y un cupo- comienzan a instalarse modalidades no formales, más económicas. Modalidades

comunitarias, con madres y agentes comunitarios actuando como educadores. Los aportes de la comunidad fueron muchos, pero no porque la comunidad estuviera en condiciones de darlos, sino porque el Estado no se comprometía aún con este nivel educativo.

No existía institucionalidad para la educación parvularia. Los Ministerios de Educación, de Salud, de la Familia, de Bienestar –los que en los distintos países de América Latina asumen hoy este tema- no tenían aún una sección, un departamento o un servicio de educación infantil. Comienzan a aparecer en estos años, y fue hasta los años 80s –cuando el crecimiento económico colapsó y siguió creciendo la población y la mortalidad infantil- cuando empezaron a llegar del extranjero los primeros currículos para aplicarlos en la educación parvularia. Algunos de estos currículos venían acompañados de bastantes recursos. Eran diferentes a los currículos pioneros, los Froebelianos, montessorianos y decrolianos. Empieza a aparecer por nuestros países el currículo cognitivo, los currículos basados en la personalización, muchos currículos basados en planteamientos españoles. Y aunque se comienza a buscar calidad en estas propuestas curriculares, el esfuerzo mayor se dirige a instalarlas, no a evaluarlas.

La palabra “guardería” comienza a emplearse en esta etapa en América Latina, expresando el propósito de “guardar” a los niños, de protegerlos y salvarlos. Hasta el día de hoy está vigente el término y cuesta mucho desterrarlo. Obviamente, no es el mejor concepto para definir una educación de calidad, porque limita el jardín infantil a una institución donde el niño juega para que “no le pasen cosas” sin expresar que allí se le educa. Ya en estos años, algunos países venían usando o empiezan a usar otras palabras: jardines infantiles, jardines maternales, jardines de niños, kindergarten.

En el año 2000, en el marco de la Convención de los Derechos del Niño, los gobiernos de América Latina comienzan a evaluar la calidad de la educación inicial, también los padres de familia toman conciencia sobre la importancia de la educación inicial; ya no se concibe la educación infantil como el lugar donde se guarda y se cuida a los niños o sólo se les prepara para la educación básica y aunque es importante cuidarlos y prepararlos para después, los

padres empiezan a entender la relevancia de esta etapa de la vida y el sentido que tiene, en sí misma, la educación de sus hijos en estos años.

El desafío actual es la cobertura y la calidad, buscando que el niño se desarrolle plenamente, y que viva sus seis primeros años de vida a plenitud.

1.3 LA EDUCACIÓN PREBÁSICA EN HONDURAS

Tal como planteamos en el apartado anterior, la educación infantil en el siglo XXI ya no se considera con funciones asistenciales, de guarda o custodia de los niños, ni de preparación para la escolaridad siguiente; sino como un entorno de aprendizaje, socialización y estimulación que favorezca el desarrollo integral del educando.

En nuestro país, aunque se inicia la Educación Prebásica en forma tardía, actualmente se le está dando gran importancia, lo que podemos constatar analizando su evolución histórica.

En el período colonial la educación en Honduras estaba en manos de las órdenes religiosas. Durante el período independista se emiten los primeros lineamientos para la Educación Primaria. Según el Informe de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI, 2000), al proclamarse la independencia nacional, surge formalmente la generalización pública de la enseñanza. El 30 de octubre de 1822 el Dr. Juan Lindo, en su carácter de Gobernador Político Superior e Intendente de la Provincia de Honduras dicta una orden para la apertura de escuelas de primeras letras a las que debían asistir todos los niños desde los cinco a los catorce años sin distinción alguna. Disposición que no es cumplida (OEI, 19-21).

En 1829 surge la primera institución de segunda enseñanza del país con el nombre de Colegio Tridentino de Comayagua.

En 1830, como Jefe de Estado, Francisco Morazán plantea: “La educación es el alma de los pueblos y abono de los ejércitos de la libertad” y decretó la organización de la instrucción pública (primera Ley de Educación), la que impulsó después cuando fue Presidente Federal de Centroamérica.

El Dr. Juan Lindo, siendo Presidente de la República, autorizó el 14 de diciembre de 1845 el funcionamiento de la “Sociedad del Genio Emprendedor y del Buen Gusto”, que sería elevada al rango de Universidad de Honduras el 19 de septiembre de 1847, quedando establecida la educación superior en el país. En el mismo año, el 23 de marzo, fue emitida la segunda Ley de Instrucción Pública.

En 1863 el presidente José María Medina decretó la creación de institutos de segunda enseñanza en los departamentos de la República. También emitió la tercera Ley de Instrucción, el 21 de febrero de 1866.

En 1875 Don Ponciano Leiva fundó el Colegio San Carlos en Santa Rosa de Copán y el Colegio La Independencia en Santa Bárbara; además emitió el primer Reglamento de Instrucción Pública.

En la administración del Dr. Marco Aurelio Soto, enmarcada dentro del proceso de reforma liberal, la educación fue declarada laica, gratuita y obligatoria, y por primera vez quedó estructurado el sistema educativo en los niveles primario, secundario y superior. Fueron creadas las primeras escuelas especializadas y se desarrolló un vasto programa de fundación de colegios de segunda enseñanza. El primer Código de Instrucción Pública fue emitido el 12 de febrero de 1882, fecha en la que se acordó también la fundación de las secciones de educación normal en las escuelas secundarias.

El 12 de enero de 1889 quedó instalado el Ministerio de Educación Pública, se orientó la educación a los métodos de observación e inductivo en la enseñanza de las ciencias, y se alternaron los estudios académicos con el aprendizaje de un oficio, arte liberal o mecánico.

En 1907 se funda la primera escuela de párvulos en el país, aquí se inicia la Educación Prebásica.

En la presidencia del general Manuel Bonilla se realizó el primer censo escolar, las primeras bibliotecas escolares y sus normas, para el fomento de la lectura y el pluralismo cultural; asimismo efectuó un esfuerzo pionero por importar los mejores libros de texto.

Una de las medidas más relevantes fue normar la selección de maestros con criterios de idoneidad e imparcialidad. Igualmente trascendentales fueron: la emisión del primer Reglamento General de Instrucción Primaria; la creación de las primeras escuelas normales de señoritas y de varones, que proyectaron una filosofía educativa modernista y positivista, aunque centrada en el maestro, memorista, con una disciplina basada en el rigor y una didáctica rígida; la creación de las escuelas primarias en los cuarteles; la inspección escolar; las primeras escuelas primarias rurales, y el inicio de la formación de profesionales y técnicos.

Durante la administración del general Tiburcio Carías Andino la escuela hondureña fue objeto de impulsos y alientos hacia una *escuela nueva*, con programas de enseñanza primaria adecuados a la época y reformas a los programas del magisterio para introducir el estudio de los métodos pedagógicos contemporáneos. En tal sentido también creó los cursos de perfeccionamiento del magisterio nacional (1933), e impulsó la cultura física y la educación musical.

En 1937 nació una escuela especial para sordomudos, y en 1942 la Escuela de Ensayos No. 1 en la que se puso en práctica el *método de los centros de interés*, y se desarrolló el Programa de Maestros Asociados. En la organización y funcionamiento de este centro de enseñanza comienzan a aplicarse los principios de la *escuela nueva*.

En 1942 hubo una campaña de alfabetización de adultos, tanto en las poblaciones urbanas como en las rurales, que permitió en 1945 una matrícula de 35,000 adultos en las escuelas nocturnas. En el mismo año se fundó la primera escuela normal rural.

La educación hondureña en la segunda mitad del siglo XX puede ser descrita a partir de procesos que se entrecruzan para permitir una caracterización, y que son los siguientes: la expansión de la cobertura del sistema formal, la diversificación de los tipos de instituciones y de los programas educativos, la tendencia a la modernización en los aspectos propiamente curriculares, y la sucesión de políticas educativas y de reformas en la gestión.

En 1953 se define una nueva clasificación de la educación así: educación preescolar, educación primaria, educación de adultos, extraescolar, educación media y educación superior.

Es de hacer notar que para este año en la clasificación de la Educación ya se toma en cuenta la educación preescolar, es decir se reconoce la educación preescolar como un nivel en la educación formal.

En 1957 la Universidad Nacional Autónoma de Honduras adquiere su autonomía y se crea –con el auspicio de la UNESCO- la Escuela Superior del Profesorado "Francisco Morazán" para la formación, profesionalización y actualización de los docentes del sistema educativo nacional. Se emite el decreto No. 173, mediante el cual se instituye la centralización administrativa y financiera de la educación primaria, que continúa en 1958. La primera etapa se concreta con la reforma de la educación media realizada en 1959 con la creación del ciclo común de cultural general, cuya duración es de tres años y cuyo fin es la orientación hacia la educación profesional y el ciclo diversificado.

En 1965 se crea la Oficina de Planeamiento Integral de la Educación, como unidad dependiente del sistema de educación, con competencia sobre el proceso educativo encomendada por las leyes de educación en lo relativo a la investigación, planificación y evaluación de los programas.

En 1966, mediante la emisión de la Ley Orgánica de Educación, el sistema educativo fundamenta su estructura en un cuerpo de leyes que comprende los tres niveles, no solamente en el aspecto educativo propiamente dicho sino en los beneficios que proporciona el ejercicio

de la docencia. En el año de 1967 se continúa con la revisión y reforma de los planes y programas de estudio para la educación primaria a través de COREPLA (Comisión Coordinadora para la Revisión y Reformas de Estudio).

En 1972 se creó la Comisión Nacional de Reforma de la Educación (según acuerdo No. 126-EP) como cuerpo técnico de alto nivel integrado mediante nombramiento del poder ejecutivo a través del Ministerio de Educación, con representantes de la Universidad Nacional Autónoma de Honduras, los colegios de maestros y profesores, el Consejo Superior de Planificación Económica y el Ministerio de Educción. La Comisión tendría por finalidad el estudio, la orientación y la dirección técnica de los procesos de reforma de la educación nacional en los niveles de parvularia, primaria, media y Escuela Superior del Profesorado "Francisco Morazán", estableciendo las relaciones necesarias para la coordinación con la Universidad Nacional Autónoma y con todos los centros de nivel medio superior dependientes de otras secretarías de Estado.

En 1976 se crea la Unidad de Educación Preescolar como una unidad de la Sección Pedagógica de la Dirección General de Educación Primaria. Estructurándose en tres ciclos: Prekinder, Kinder y Preparatoria (atendiendo directamente el ciclo de Preparatoria en los jardines oficiales y los tres ciclos en jardines privados).

En 1979 se realizan las primeras acciones tendientes a la elaboración de un Programa para la Educación Preescolar en sus tres ciclos, por docentes de diferentes departamentos del país.

En ese mismo año se crea el Programa de los Centros Preescolares de Educación No Formal CEPENF, como una alternativa a la demanda de la Educación Preescolar existente en los barrios, colonias marginales y zonas rurales, financiados por Organizaciones no Gubernamentales, UNICEF y municipalidades.

En 1983 se organizó la Sección Preescolar, dependiente de la Dirección General de Educación Primaria en la Secretaría de Educación Pública. En 1993 se elaboró el Plan de Estudios correspondiente.

En el año de 1990 se crea el programa no formal de Centros Comunitarios de Iniciación Escolar (CCIE), para dar mayor cobertura de niños y niñas del área rural y urbano-marginal en este nivel.

En este mismo año se elaboran guías didácticas para atender los programas de la modalidad no formal en el ciclo de Preparatoria (CEPENF, CCIE).

En 1993 se establece la Sección de Educación Preescolar como actividad número 13 dependiente de la Dirección General de Educación Primaria y se crean las coordinaciones como Supervisoras de Educación Preescolar en las Supervisiones Departamentales.

En su lucha por mejorar la educación en el país, la Secretaría de Educación inició desde 1994 la implementación de un nuevo modelo educativo: la Escuela Morazánica, la cual formaba parte del Plan Nacional de Desarrollo Educativo 1994-1997.

El modelo en referencia implica profundas reformas de fondo y de forma que se espera den origen al ciudadano que Honduras necesita para el desafío futuro.

A partir de 1996 se incorporó en la estructura del sistema educativo nacional el nivel de educación básica, ampliando los seis grados de la educación primaria actual a nueve grados, lo que conlleva una profunda transformación curricular en cuanto a contenidos, métodos y materiales educativos.

En el marco de la política de Modernización del Estado, desaparece la estructura de las Direcciones Generales de los diferentes Niveles de Educación, creándose entonces las Direcciones Generales Integradas y la creación de 18 Direcciones Departamentales con sus estructuras propias.

En 1998 surge el Programa Hondureño de Educación Comunitaria (PROHECO) –constituido legalmente, mediante acuerdo No. 008 de fecha 5 de mayo de 1998- como una respuesta a la necesidad urgente de brindar educación a aquellas comunidades más postergadas de la nación, implementando una estrategia de participación comunitaria con la finalidad de incorporarlas activamente en los procesos de desarrollo educativo a través de asociaciones educativas comunitarias.

En 1999 se organiza la Comisión de Educación Prebásica dentro del Departamento de Diseño Curricular de la Dirección General de Servicios Pedagógicos, quienes elaboran lineamientos, propuesta y programa del Currículo de Educación Prebásica tomando en cuenta la Transformación del Sistema Educativo Nacional, con participación directa de personal especializado y con experiencia en este nivel (CNPB).

En 1999 se organiza el Foro Nacional de Convergencia (FONAC); en el marco de sus funciones, creó una comisión de educación encargada de coordinar las acciones de los actores principales del proceso educativo, tanto público como privado, formal y no formal y miembros de todos los niveles del sistema. El trabajo de esta comisión durante más de un año y medio dio como resultado la presentación de la "Propuesta de la Sociedad Hondureña para la Transformación de la Educación Nacional".

En las Leyes Educativas, Título II, Capítulo I de la educación preescolar, en su artículo 19 dice: "La Educación Preescolar es la que recibe el niño en las escuelas de párvulos o jardines de infancia, con el objeto de guiar sus primeras experiencias, estimular el desarrollo de su personalidad y facilitar su integración al medio. Art. 20 La Educación Preescolar se impartirá en un período de tres años".

Los objetivos generales de la educación preescolar son los siguientes:

1) Promover el desarrollo de actividades, hábitos, conocimientos, destrezas, aptitudes y habilidades que favorezcan la formación integral del niño.

2) Inculcar en el niño ideales de amor y respeto a sí mismo, a la familia y a su patria.
3) Fortalecer el dominio del idioma español como elemento básico de la comunicación.
4) Favorecer la libre expresión para estimular el sentido crítico y la creatividad.
5) Estimular en el niño la formación de actividades hacia la investigación científica y tecnológica.
6) Proporcionar en el niño experiencias que faciliten su autonomía y contribuyan a satisfacer sus necesidades e intereses.
7) Proveer al niño de experiencias que le preparen para la educación sistemática en los niveles educativos posteriores y para todas las situaciones de la vida.
8) Fomentar en el niño actitudes para la conservación, protección, mejoramiento y uso racional de los recursos naturales existentes en su medio ambiente.
9) Promover en el niño una actitud positiva hacia la organización cooperativa del trabajo.
10) Orientar al niño para que cuide de su salud física, mental y espiritual

1.4 FORMAS Y CENTROS EN LOS QUE SE OFRECE LA EDUCACIÓN PREBÁSICA.

Actualmente la Secretaría de Educación atiende este nivel a través de dos modalidades de estudio: formal y no formal. La modalidad no formal es atendida por los Centros de Educación Preescolar no Formal CEPNF y Centros Comunitarios de Iniciación Escolar CCIES. La modalidad formal se imparte en establecimientos de las Secretarías de Educación Pública e instituciones del sector privado. Se ofrece en tres ciclos de estudio en los que se agrupan niños de acuerdo a su etapa de desarrollo, a partir de los tres años y medio, con una duración promedio de 10 meses para cada ciclo.

Los Centros Comunitarios de Iniciación Escolar (CCIES) operan en el área rural. Bajo esta modalidad se atienden a educandos de seis años de edad que no han tenido acceso a la modalidad formal, preparándoles para su ingreso al primer grado de nivel de educación básica en un ciclo de estudio de dos meses de duración. Éste se realiza en el período vacacional (diciembre y enero) en las escuelas primarias, centros comunales u otros espacios disponibles en la comunidad, donde los alumnos son atendidos por voluntarios de segundo año de

educación normal y de la comunidad, previa capacitación en el uso y manejo de la guía didáctica y del cuaderno de trabajo del niño. Además de la capacitación a los voluntarios y de la dotación de materiales educativos, se supervisa y evalúa el proceso.

1.5 PLANES DE ESTUDIO Y MARCO CURRICULAR

En el Diseño Curricular Nacional para la Educación Prebásica (p.9) se plantea que la educación preescolar nació con los métodos activos y participativos. En la actualidad se refuerza con mucho énfasis la necesidad de las actividades significativas para el aprendizaje pero además se menciona la interacción de experiencias dentro de un enfoque de pedagogía constructivista, ello significa que el niño es el protagonista y constructor de su propio aprendizaje, el maestro se convierte en el guía, facilitador y orientador de aprendizajes del niño y la niña proporcionando las oportunidades y creando las condiciones más adecuadas para que el aprendizaje se produzca en un ambiente agradable e interesante.

La percepción del niño de preescolar se hace del todo a las partes, por tanto debe mediar el interés del niño para que haya un aprendizaje efectivo. Para su funcionamiento se rige mediante reglamentos y disposiciones internas.

La labor docente se realiza a través de centros de interés y de unidades didácticas no muy extensas y suficientemente interesantes para acaparar la atención de los niños.

1.6 ÁREAS DE APRENDIZAJE

Los contenidos de aprendizaje se enmarcan en las áreas socioafectiva, psicomotriz e intelectual de lenguaje.

Área psicomotriz. Está destinada a la ejecución de motores básicos, incluye objetivos que favorecen el desarrollo de los grandes y pequeños músculos, propician el reconocimiento del esquema corporal, ayudan a definir y ejecutar la lateralidad dominante y la coordinación

visomotriz como proceso básico mediante el cual el niño se identifica con el medio que los rodea.

Área socioafectiva. Comprende el proceso de socialización por el cual el niño se adapta al ambiente social que lo rodea y se hace partícipe del mismo; propicia el conocimiento de su yo, la estructuración de relaciones inter-individuales, apropiación de valores, y el fomento de una conciencia patriótica.

Área intelectual. Esta área representa el conjunto de procesos por medio de los cuales el niño organiza mentalmente la información que recibe a través de sus sentidos y de su razonamiento, lo que le permite resolver situaciones nuevas con base en experiencias pasadas. De esta manera es que el ser humano se adapta a su ambiente: se estructuran progresivamente en el niño las condiciones básicas para el aprendizaje de la Lectoescritura, Matemáticas y Ciencias Naturales de primer grado.

Área del lenguaje. Como instrumento básico de comunicación es imprescindible en todas las actividades y áreas educativas. Es evidente que existe interacción entre el nivel mental y progreso educativo; hay un alto grado de correlación entre el dominio del lenguaje y el proceso en todas y cada una de las demás áreas. El lenguaje comprende el sistema de comunicación del niño, que está integrado por tres componentes: lenguaje receptivo, lenguaje perceptivo y lenguaje expresivo.

1.7 EVALUACIÓN

En la educación preescolar la acción evaluativa respeta la espontaneidad con que el niño realiza todas sus actividades. La evaluación permite al educador tener un concepto claro y preciso de los educandos, y establecer una acción coordinada con los padres de familia para que refuercen las acciones educativas cuando se requieran.

Se promueve la autoevaluación en forma natural, espontánea, favorable y abierta.

Las etapas que se siguen en la evaluación del alumno de preescolar son:

Evaluación diagnóstica

Proporciona un perfil individual o de grupo que permite conocer el nivel de madurez en que se encuentran los niños al inicio del año escolar; los resultados contribuyen a planificar las acciones educativas en función de los intereses y necesidades del educando.

Evaluación formativa

Se realiza en forma continua durante el proceso de la acción educativa. Permite al maestro determinar el nivel de progreso del educando, orientar y reorientar la acción educativa, reajustar los objetivos en función de las necesidades de los educandos, superar ineficiencias de los recursos empleados y explicar la presencia de logros, dificultades y/o retrocesos para reajustar.

Evaluación final

Permite determinar el logro de los objetivos que se formularon al inicio del proceso educativo.

A partir del mes de agosto, a los niños del tercer nivel se les aplica el test ABC con el propósito de nivelarlos para su ingreso al primer grado.

Al respecto, podemos ver que se concibe la evaluación diagnóstica como si fuera sólo al inicio del año escolar y no lo especifica como algo que se puede dar antes de iniciar cada tema.

La evaluación final se plantea muy conductista, ya que se visualiza como para ver si se lograron los objetivos y no se ve el proceso en forma integral.

1.8 ACCESO A LA EDUCACIÓN PREBÁSICA: CICLOS Y EDADES

El objeto de enseñanza del nivel prebásica lo constituyen los niños de 3.5 hasta 6.5 años. Se agrupa a los niños, de acuerdo a su etapa de desarrollo, en tres ciclos de estudio (prekinder, kinder y preparatoria). La Secretaría de Educación atiende únicamente el ciclo preparatorio, mientras que la administración privada, sí da atención a los tres restantes.

Según el Informe de la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI, p. 43) los establecimientos que imparten educación preescolar deben contar con personal legalmente autorizado para desempeñar la función docente. Los miembros de este personal deben ser egresados de la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán (UPNFM) como maestros de educación primaria con una especialidad en educación preescolar. Sin embargo, se aclara que el mayor porcentaje de maestros que atienden el nivel (89%) sólo ostenta el título de maestro de educación primaria, pero está legalmente autorizado por la Secretaría de Educción, ya que a estos docentes se les capacita con el propósito de elevar la calidad del servicio que se brinda a este nivel, tanto en la modalidad formal como no formal.

A pesar de ser considerado como nivel educativo opcional, el sector público es el que ha tenido mayor incidencia en la atención a este nivel. La cobertura de la administración privada ha evidenciado un incremento modesto del 3.2%. En cuanto al género, podemos observar que en 1999 el número de niñas matriculadas fue de 104,652 en comparación con los niños que alcanzaron una matrícula de 98,152, lo que demuestra que no existe discriminación al respecto en el ámbito nacional (OEI, 2000).

La tasa bruta de matrícula en el nivel pasó del 17.10% en 1990 al 38.85% en 1999; en el área urbana su crecimiento fue del 17.10% en 1990, y del 38.85% en 1999; mientras que en el nivel rural (donde opera básicamente la oferta no formal) la tasa bruta de matrícula pasó del 9.81% en 1990 al 34.75% en 1999, con un incremento durante el período del 24.9% y promedio anual de 2.7% (OEI, 43).

El Programa Hondureño de Educación Comunitaria (PROHECO) proporciona servicios educativos de preescolar y de educación básica a las comunidades rurales más pobres que no cuentan con centros educativos, y fomenta la participación de las comunidades organizadas para mejorar la eficiencia interna en la administración de los recursos y prestación de los servicios educativos. Está siendo financiado por el Banco Mundial a través del Proyecto Mejoramiento de la Educación Básica PROMEB, que en 1999 atendió 2,898 niñas y 2,946 niños, haciendo un total de 5,844 atendidos.

A los alumnos se les integra participando en actividades deportivas. En el año de 1996 participaron 2,870 alumnos de 75 escuelas en campeonatos de atletismo y juegos recreativos a nivel central en las escuelas públicas y privadas del país.

Actualmente se trabaja en los fundamentos para la política curricular básica, a fin de promover un currículo actualizado y flexible en el nivel desconcentrado, que lleve implícito la formación integral del alumno con la participación comunitaria y la coordinación con las diversas organizaciones locales, de distritos, departamentales y nacionales para el logro de los siguientes objetivos:

- Preparar al educando para el ingreso a la educación básica
- Incentivar el proceso de estructuración del pensamiento lógico, la imaginación creadora, la expresión corporal y la comunicación verbal y escrita.
- Promover y fortalecer el proceso de maduración de los niños en aspectos sensoriales y motrices, la manifestación lúcida y estética, y la iniciación deportiva y artística.
- Construir una imagen positiva y equilibrada de sí mismo y adquirir hábitos básicos de comportamiento.

La Educación Prebásica pretende estimular al niño en la formación de hábitos, adquisición de conocimientos y desarrollo de habilidades que favorezcan su desarrollo integral; sienta las bases de una incorporación positiva del niño a la sociedad, a partir de la satisfacción de sus necesidades e intereses.

Este tipo de educación la recibe el niño en las escuelas de Educación Prebásica con el objetivo de guiar sus primeras experiencias, estimular el desarrollo de su personalidad y facilitar su integración al medio.

La Secretaría de Educación define el calendario y horario escolar, éste comprende un período de 10 meses, iniciando en febrero y finalizando en noviembre, en un horario de 3 horas diarias en las cuales se realizan actividades iniciales, juegos de trabajo por rincones y actividades recreativas de patio.

A pesar que numerosos estudios han destacado la importancia de los estudios de educación prebásica, éstos no tienen el carácter obligatorio que si tiene la educación básica, excepto el último año.

El 12 de junio del año 2000 el FONAC (42) presentó su "Propuesta de la Sociedad Hondureña para la Transformación de la Educación Nacional", con respecto a la educación prebásica consideran que a este nivel se continúe profundizando sistemáticamente la educación inicial con enfoque integral y sentido permanente para los niños de 3 a 5 años de edad propiciando el desarrollo bio-psico-socio-cultural de los educandos a partir de la situación real del desarrollo de su personalidad. Este nivel también es necesario para facilitar la participación con mejores posibilidades en los procesos de la educación básica.

Todos los niños tendrán acceso obligatorio, por lo menos, al tercer año de la educación pre-básica (preparatoria), para lo cual, el Estado creará las condiciones y dotará de los recursos necesarios en los centros de carácter público.

Se crearán así mismo, instancias de coordinación para desarrollar acciones educativas propias de este nivel en los subsistemas formal, no formal e informal.

La Secretaría de Educación, como principal responsable de la educación, propiciará la gestión entre comunidad, empresa privada, ONGs, Comisión de Educación Alternativa No Formal y otras entidades pertinentes, para la ampliación de cobertura y el logro de la calidad en este nivel.

En el año 2002 con el plan de Educación para Todos "Todos con la Educación" que se fundamenta en la iniciativa de acción rápida, con apoyo del Banco Mundial, se concibe una intervención rápida para resolver los problemas de disparidades en el acceso a la Educación Prebásica.

El avance en el logro de las metas del componente de Educación Prebásica en el marco del Plan "Todos con Educación de Calidad" (EFA), hasta ahora alcanzado propone en su Plan Operativo Anual 2007 que las acciones realizadas en los años 2005 y 2006, demostraron el aporte significativo de esta modalidad alternativa de los Centros Comunitarios de Educación Prebásica CCEPREB, en lo referente a la ampliación de la cobertura escolar en el año 2006 se dio la apertura de 500 nuevos centros regulares y 270 Centros de Instrucción Básica que facilitaron el ingreso de 12,350 educandos lo que permitió ampliar la cobertura que actualmente es alrededor del 65%.

Para dar sostenibilidad a estos logros, se necesita desarrollar en el año 2007 un plan que incluya estrategias de fortalecimiento para los CCEPREB organizados en años anteriores y continuar con la apertura de 1,133 centros nuevos, con el ingreso de 17,000 escolares para alcanzar al final del 2007 una cobertura del nivel del 75% estas acciones contribuyen al logro de la meta de: **Universalizar un año de educación prebásica obligatorio**, fortalecimiento de la inserción de los educandos al nivel de la educación básica, evitar la repitencia en los tres primeros grados de educación básica y mejorar el rendimiento académico en español y matemáticas.

La modalidad del paquete didáctico que ha sido utilizada en los CCEPREB es el de Educación Prebásica Interactiva (PREPI) que es el que utiliza la Fundación Ricardo Ernesto Maduro Andrews (FEREMA), el que se implementa a través de talleres dirigidos a enlaces

departamentales quienes son los responsables de capacitar a los educadores comunitarios en sus departamentos. La distribución la realiza la empresa proveedora hasta la Dirección Departamental y las Direcciones Municipales hacen la entrega al educador comunitario en cada CCEPREB.

Esta experiencia surge en el año 2004 CARE a través del Proyecto de Hondureños Asociados para la Calidad de la Educación (PROHACE) en coordinación con FEREMA, la Dirección Departamental de Educación y los Alcaldes Municipales de ese período validan el Proyecto de Educción Prebásica Interactiva PREPI en 32 comunidades atendiendo una población de 640 alumnos (Informe FEREMA, 2007).

En el 2005 se amplía a 114 centros, alcanzando un total de 146 con una población de 1,833 alumnos, en la actualidad se mantiene la misma cobertura en 14 municipios del Departamento de La Paz.

Es importante anotar que el nivel Prebásico cada día ha ido aumentando su cobertura, con la participación del sector privado y público; tal como se ha planteado en el apartado anterior.

Todos estos esfuerzos permiten logros significativos como los siguientes:

- Amplía la cobertura del nivel Prebásico
- Asegura el acceso a la edad correspondiente de niños y niñas al primer grado
- Mejora el rendimiento académico de los niños que ingresan a primer grado
- Mayor participación coordinación de actores en el proceso educativo
- Movilización de recursos
- Desarrollo de herramientas metodológicas
- Mayor solidaridad de la población estudiantil de educación básica para acompañar a los niños de Educación Prebásica para que asistan a sus clases.
- Mayor conciencia de los padres frente a la Educación Prebásica de sus hijos

Ya se ha analizado la evolución histórica de la educación Prebásica, mostrando su importancia y cómo poco a poco se va tomando conciencia de su necesidad para el desarrollo integral del alumno, ahora se tratará de estudiar en el siguiente capítulo las teorías acerca del Juego.

CAPÍTULO 2
IMPORTANCIA HISTÓRICA Y TEORÍAS DEL JUEGO

"El niño convierte en juego todo lo que hace"
J.L. Stone y J. Church

Lúdico es todo lo relativo al juego, generando aprendizaje a través del juego individual y colectivo. Tomando en cuenta que nuestro objetivo es describir la importancia del juego en el desarrollo integral del educando, a fin de mostrar la importancia del juego como metodología de enseñanza, iniciaremos presentando diferentes concepciones de juego.

2.1 CONCEPTO DE JUEGO SEGÚN VARIOS AUTORES

Bolontrade, M.E. (2001:11), da a conocer diferentes conceptos sobre juego, de los cuales daremos a conocer los siguientes:

El juego es una intensa actividad lúdica, con la necesidad de moverse y socializarse, es una acción creativa, vital y sobre todo tiene un tiempo, un lugar y un espacio definido por el niño (**Piaget**).

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente expresadas. Acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente (**Huizinga**).

El juego es la actividad propia del niño y su forma de conocer el mundo. El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño (a). Es su actividad natural y una necesidad para su desarrollo (**Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. UNICEF**).

“El juego simbólico es la asimilación de lo real al yo y a sus deseos… para evolucionar hacia los juegos de construcción y de reglas que señalan una objetividad del símbolo y una socialización del yo…” (**Piaget**)

“El juego crea el hábito de la virtud y el orden transformando todo esfuerzo en una cierta alegría y placer” (**Schiller**)

Juego es la actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ella se derivan, sin prestar mayor atención a los beneficios posteriores que de ella puede obtenerse (**Spencer**).

El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales (**Vygotsky**).

Tomando en consideración los autores anteriores se puede concluir que el juego es una actividad placentera, de disfrute personal, en la que el educando busca relacionarse, divertirse, sentirse libre, seguro de sí mismo dentro de los límites del espacio, tiempo y el lugar donde se encuentra. Es una actividad propia de él. Por medio del juego busca conocer el mundo. El juego es indispensable para el crecimiento, desarrollando sus áreas afectivas, psicomotoras, cognoscitivas y sociales, siendo estas herramientas básicas para manejar múltiples problemas y emociones ante las exigencias de la vida y para las cuales no se encuentra preparado.

El juego ha sido una actividad muy importante a través del tiempo, veamos a continuación la historia del juego.

2.2 HISTORIA DEL JUEGO

A nivel histórico, el juego es una expresión de todas las civilizaciones; a lo largo de la historia el juego expresa conceptos tales como el rito, lo sagrado, expresa lo cultural, social de un pueblo. Así el juego representa a una sociedad determinada.

El juego infantil estudiado desde el punto de vista educativo es relativamente reciente, pero desde la antigüedad el juego es estudiado como un fenómeno social; Platón (427-347 a.c.) en su obra “Las Leyes” señala que después de los tres años es conveniente que los futuros constructores utilicen juguetes auténticos a tamaño reducido, mostrando con esto el valor práctico del juego.

Se han encontrado tableros de juego en las sepulturas de Reyes en Ur de la época del 2500 a.C. (Glonnegger, 1996). En las tumbas de altas personalidades, se han encontrado numerosos juegos, lo que hace referencia a la importancia que se le daba al juego para el viaje al más allá o muerte.

En el antiguo Egipto, se hacían muñecas de marfil, plata y oro, vestidas con hermosos trajes, pero sólo as podían tener las hijas de altos dignatarios. En el Egipto faraónico existían artesanos que fabricaban muñecas para las niñas pobres, empleando como materia prima ciertas cañas de tallo resistente, color dorado que crecían a orillas del Río Nilo.

Díaz Vega (1987, p.18) señala que para los niños había silbatos, figuras en miniatura y pelotas hechas de cuero y rellenas de afrecho. El caso es que existían juguetes para todos, hasta para el más grande, quien se podía recrear jugando el chatarunga, que significa cuatro-cuerpos, y que era un juego militar que posteriormente lo practicaron los persas, quienes lo darían a conocer en Europa. Para la Edad Media las piezas adquirieron los nombres con los que hoy las conocemos: el rey, la reina, las torres, los caballos, el alfil y los peones, que eran los símbolos de aquella época.

En la Grecia Clásica también se puede observar juegos, así Homero relata en la Odisea cómo Ulises, arrojado por una tempestad a una isla, fue despertado por las risas de Nausicaa, la hija del rey de los Feacios, que jugaba a la pelota con sus doncellas. Según el relato, Ulises introdujo en Ítaca los juegos de pelota, que luego se extenderían por toda Grecia. (Enciclopedia Larousse, 1981)

Tanto Platón como Aristóteles sugirieron que los niños deberían recibir herramientas de juguete, para entretenerse y preparar así sus mentes para las futuras actividades que como adultos tuvieran que desempeñar. Creían estos primitivos filósofos que la sociedad podría de esta manera conformar las futuras actitudes de sus jóvenes ciudadanos o influir en ellas.

En Grecia los juegos olímpicos, que se realizaban en Olimpia, constituían el mecanismo para realizar tratados de paz o de alianzas, así como la realización de negociaciones comerciales; esto es la base de lo que conocemos hoy como las famosas olimpiadas.

La Roma imperial con sus famosos guerreros y deportistas van a ser la referencia para los juegos de esa época. (Díaz Vega : 22)

Los mosaicos del siglo IV de la Plaza Armerina, en Sicilia, muestran que los niños de esos tiempos imitaban los juegos y los deportes. La práctica infantil se fortalecía bajo la expectativa de convertirse en un héroe, a quien se le idolatraba por sus victorias, que eran consideradas como verdaderas proezas, ya que muchas de éstas eran obtenidas ante una clara desventaja de condiciones, lo que apoyaba más el valor del triunfo.

Los jóvenes pronto imitaban los juegos y los deportes que fascinaban a sus mayores. Así como los cazadores adultos atrapaban toros y rinocerontes, los muchachos cazaban liebres con lanzas.

El furor de las carreras de carros se extendía también a los niños, que corrían por los patios de las villas de sus padres. Los muchachos más jóvenes, dice Horacio, podían ser vistos enganchando ratones a un pequeño carro. Tácito se lamentaba de que los jóvenes prefirieran estos juegos a los estudios; “La verdad es que me parece que… esta pasión por los gladiadores y caballos, casi se concibe en el seno de la madre”.

Mientras tanto, las niñas eran educadas para el cumplimiento de las futuras labores del hogar. Los juguetes que se les obsequiaban eran vajillas de té, muñecas, silbatos, etc. Se les envolvía en un ambiente de sutilezas, que a la postre daba como resultado la delicadeza y el gusto refinado de la mujer romana.

En Europa en la época Feudal, el juego de la baraja era una pasión en la corte, apostando fortunas completas, mostrando el despilfarro, lujo y ociosidad de los nobles. (Díaz Vega: 28).

En Francia, que después sería la cuna de las muñecas más bellas del mundo, nació en el Siglo XIV un hermoso bebé, llamado más tarde Fashion Baby. Este muñeco, elaborado algunas veces de pasta de cartón, era ataviado con las ropas francesas de última moda. En 1391, el rey Carlos VI de Francia envió algunos de estos bebés a la reina de Inglaterra, Ana de Bohemia, para mostrarle las últimas tendencias de la moda en la corte francesa. Algunos modistas parisienses siguieron el ejemplo del rey y continuaron enviando Fashion Babys o Petite Poupées a Inglaterra, para dar a conocer a los ingleses la moda francesa y abrir mercados.

Años después, las Fashion Doll llegaron a Venecia, y luego a las colonias Americanas. A través de estas muñecas, el continente americano conoció la moda europea a la que pronto empezó a imitar.

Con el desarrollo del Sistema Capitalista los juguetes se producen en serie, siendo Alemania el país de los juguetes, (Díaz Vega : 34)

En el Siglo XV era la ciudad alemana de Nuremberg el gran centro para la fabricación de juguetes. Los fabricantes de juguetes de dicha ciudad pronto adquirieron fama mundial. Los artesanos especializados unieron sus esfuerzos en la fabricación de objetos que solían ser verdaderas obras de arte. Hacían uso de materiales como oro, plata, hierro, cobre, latón, plomo, níquel, madreperla, marfil, madera, seda, piel, trapos y catón. Tenían que ser, pintores, mecánicos, armadores, carpinteros, joyeros, sastres, zapateros y peinadores.

Los gremios de fabricantes de juguetes de los siglos XVI al XVIII, produjeron en Nuremberg, en Ulm y en Augsburgo maravillosas casas de muñecas, instrumentos musicales en miniatura y una variedad de juguetes interesantes. Los juguetes alemanes de madera, especialmente los de Oberammergan, eran muy solicitados en el Siglo XVII.

Es precisamente en Nuremberg, en 1578, donde se autorizó a los joyeros y fabricantes de vajillas la manufactura de reducciones para los niños, que obviamente correspondían a las clases más acomodadas.

La demanda de juguetes atractivos aumentó sustancialmente en el Siglo XVIII, debido al mejoramiento gradual de las condiciones de vida de los artesanos, quienes podían comprar para sus hijos, modestos juguetes producidos comercialmente. La gran divergencia entre los juguetes de los niños ricos y de los pobres, empezó a hacerse menor a partir de entonces, aunque obviamente aún había algunas extravagancias, como muñecas extraordinariamente equipadas, o ejércitos completos de soldados modelados.

Para este entonces, Nuremberg era muy conocida en Europa y América por la calidad de sus juguetes.

En la segunda mitad del Siglo XIX, los juguetes de madera fueron firmemente desplazados por la popularidad de los de metal, la principal área de producción se mantuvo en Alemania, particularmente en Wurttemberg y Nuremberg.

Para 1900 los juguetes alemanes encuentran a su principal comprador en Estados Unidos al llegar a América dichos objetos, que con anterioridad solamente habían podido ser adquiridos en Europa.

Actualmente los juguetes alemanes conservan un lugar muy importante en el campo de la producción en serie, ya sea por su calidad en el diseño, como por sus terminados.

Con el desarrollo del capitalismo y por ende la Industrialización; los juguetes son producidos en forma masiva en todas las naciones industriales produciéndose juguetes de madera, metal, plástico, con mecanismos de movimiento y sonido. La mercadotecnia actual convirtió al juguete en un fenómeno comercial que mediante la programación televisiva de personajes representados mediante juguetes, convirtió el juego en un éxito comercial a nivel mundial.

2.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego posee funciones esenciales para la formación del ser humano, entre las que podemos enunciar:

- SIRVE PARA EXPLORAR: El juego es un medio para explorar el mundo que rodea a quien juega y también a sus propias actitudes.
- REFUERZA LA CONVIVENCIA: El alto grado de libertad que el juego permite, hace que las relaciones sean más saludables y dependiendo de la orientación que el juego ofrece, puede modificar y mejorar las relaciones interpersonales.
- EQUILIBRA CUERPO Y ALMA: Debido a su carácter natural actúa como un circuito autorregulable de tensiones y relajaciones.
- PRODUCE NORMAS, VALORES Y ACTITUDES: Todo lo que sucede en el mundo real puede ser utilizado dentro del juego a través de la fantasía. El juego nos puede formar en varias direcciones y cada una de ellas puede hacer escuela.
- FANTASÍA: Transforma lo siniestro en fantástico, siempre dentro de un clima de placer y diversión.
- INDUCE A NUEVAS EXPERIENCIAS: Permite aprender a través de aciertos errores, pues siempre se puede recomenzar un nuevo juego.
- VUELVE A LAS PERSONAS MÁS LIBRES: Dentro de un juego existen infinitas posibilidades, que permiten a las personas que juegan estructurarse y desestructurarse frente a las dificultades.

De esta manera, el juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida de que el niño

jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y los dedos) adelantan al manipular los objetos del juego.

Las habilidades mentales se agudizan cuando el juego pide solución de problemas y demuestra la causa y el efecto. Los niños aprenden acerca de las formas, colores, tamaños y otros conceptos a través del juego. El lenguaje brota en cuanto el niño interacciona con otros y emplea palabras para sus objetos y actividades favoritas de entretenimiento.

El aprendizaje de seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y de competir, son habilidades sociales importantes que se dominan a través del juego.

El juego también desarrolla las habilidades emocionales por medio del placer que experimentan los pequeños, el compañerismo con otros, y a través de los sentimientos durante el juego de personajes imaginarios. La autoestima, tan crucial para la felicidad duradera y el éxito, también se incrementa cuando los niños logran metas por medio del juego.

El juego estimula la creatividad y la imaginación, así como también permite que los niños amplíen los horizontes de su mundo. Quizás, lo más importante de todo es que el juego es diversión. Años más tarde, cuando recordamos nuestra niñez, son los momentos felices que hemos pasado jugando con gente especial lo que recordamos con más cariño.

Es evidente la importancia del juego para la construcción de la identidad. Se requiere el espacio y el tiempo para que los niños sean ellos mismos, para que se descubran en largos períodos de ocio y fantasía, para que puedan pensar por cuenta propia desarrollando su creatividad. Son los momentos en los cuales se dan los cimientos para la formación de la vida interior y de la autenticidad.

2.4 TEORIAS DEL JUEGO

El juego tiene gran relevancia en el desarrollo infantil; en La Educación se ha tomado conciencia de esto, lo que ha permitido estudiar el tema del juego desde diferentes teorías.

Landazabal, Maite: 1994, nos permite visualizar las siguientes teorías:

Período Clásico

- Teoría del recreo: el juego como actividad estética y de recreación. En esta teoría se concibe el juego como una actividad estética cuya finalidad es el recreo. F. Schiller.

- Teoría del exceso: el juego como descarga de energía sobrante. Aquí se concibe el juego como una inversión artificial de la energía, que al no tener aplicación natural queda tan dispuesta para la acción que busca salida en actividades superfluas a falta de autentica. H. Spencer.

Teorías Biologistas

- Teoría general del juego como preejercicio. Según esta teoría el juego es una especie de aprestamiento para realizaciones futuras, se juega como entrenamiento para la lucha por la vida.

- Teoría sobre la Función Simbólica. K Groos plantea que hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos lúdicos es aún inaccesible al sujeto (la niña al no poder cuidar bebés verdaderos, juega con sus muñecas); para Piaget no es el preejercicio el que explica el símbolo, sino la estructura del pensamiento del niño.

Análisis Psicoanálitico

S. Freud analiza el juego desde cuatro perspectivas:

- El juego como elaboración de experiencias traumáticas mediante la repetición simbólica.
- El juego como placer.
- El juego como disfraz de lo libido, realizador de deseos y vía de descarga
- El deseo de ser mayor como motor del juego.

Análisis Psicogenetista

- El juego como asimilación de la realidad al yo. J. Piaget. Juegos sensoriomotores y juegos simbólicos.
- El juego como exploración jubilosa de cada nueva función. L.S. Vygotski.
- El juego como prueba para la personalidad infantil. J. Chateau

La Escuela Soviética

- Juego y desarrollo de las funciones psíquicas superiores. L.S. Vygotski.
- Naturaleza y origen histórico – social del juego de rol. D.B. Elkonin.
- La relevancia de la teoría de la imaginación creativa de Vygotski.

En síntesis estas teorías analizan el juego desde el punto de vista biológico y social permitiendo al niño: (Garaigordobil : 79).

- Recrearse, descargar energía excedente y descansar
- Ejercitar funciones que necesitará en la vida adulta
- Descargar tensiones
- Expresar sentimientos, deseos, necesidades, fantasías conscientes e inconscientes
- Elaborar la ansiedad derivada de sus experiencias en la realidad y de las tensiones de su mundo interno.
- Fantasear un dominio del yo y practicarlo en un espacio intermedio entre fantasía y realidad.
- Avanzar hacia nuevas etapas de dominio

- Abrir una tercera área de experiencia, el área de lo simbólico, área en el que se opera la experiencia cultural del hombre.
- Explorar la realidad, acomodándose a ella
- Desarrollar el pensamiento que conduce a la abstracción. Probarse a sí mismo y afirmar su personalidad.
- Desarrollar su imaginación creadora y su creatividad.

2.5 IMPORTANCIA DEL JUEGO SIMBOLICO EN LA EDAD PREBÁSICA

El juego simbólico es el tipo de juego más utilizado en el nivel de Educación Prebásica, ya que durante su desarrollo y crecimiento el niño busca imitar a través de gestos simbólicos al resto de las personas o cosas que tienen relación con él. Los niños imitan actividades de su entorno familiar fuera del contexto habitual, pero al principio este juego no es social, sino individual. Jugar a fingir, permite a los niños separar el significado de la acción.

Los niños que juegan de forma simbólica, están traduciendo su experiencia en símbolos y luego los combina según reglas específicas (jugar a papás y mamás) y representar un papel en el juego simbólico involucra, que el jugador o participante tenga que cumplir con las obligaciones implícitas en dicho papel y ejercer derechos con relación a él y deberes con los que participan con él, sean estos personajes reales o imaginarios. El juego simbólico se ve entonces alimentado por elementos que extrae de la realidad ya que representa entre otras cosas, hechos que en la vida real le causaron impresión, imitando finalmente los seres, situaciones u objetos que encuentra en la vida diaria.

Este juego se enriquece en la medida que el niño amplia su mundo y sus horizontes con el medio o el entorno que le rodea.

Las fuentes de conocimiento sobre lo que representa el niño, pueden ser diversas, lo que hace parecer que en el juego del “como si”, no existirá nada nuevo y el niño actúa durante la actividad lúdica con los conocimientos que ya tiene, siendo todo lo contrario ya que es

necesario que previo a la representación de uno u otro personaje o papel el niño haya adquirido conocimiento a fin de que el mismo escoja libremente su papel así como los recursos a utilizar, el momento y el tiempo a emplear.

Es precisamente durante su representación, cuando el niño adopta conductas o pautas sociales y se somete a reglas de comportamiento propias de lo que interpreta, con lo cual la idea global que el niño tiene del personaje o el objeto al que imita, interpreta o representa, se amplia y se hace cada vez más precisa gracias a la actitud activa y dinámica que el niño va adoptando durante este tipo de juego.

Las relaciones de la vida social, fuera del juego son tan complicadas para él, que en el juego forman parte de la vida del niño, y es así como consigue asimilarlas de forma natural, sin sentir el peso que representa esta imposición.

Eso es posible por que el niño representa un papel en su juego y lo realiza convenientemente con el conocimiento de que el sigue siendo el mismo aunque interprete otras funciones de otros sujetos u objetos. En el juego simbólico, el niño actúa según el papel que representa, y por otro conserva su Yo personal, lo cual permite que observe su actuación "desde fuera" es decir que objetiva sus acciones, (las que son de otras personas) y las percibe y controla más fácilmente.

Por lo anteriormente expuesto, es que resulta importante que el niño realice juego simbólico y represente otras funciones y otros papeles facilitándole el análisis de sus acciones en la "persona de otro".

Por otra parte, este juego contribuye a la concienciación del hecho de que los objetos en el juego se presentan de forma diferente a como son en realidad.

Una condicionante impuesta por el propio niño durante este tipo de juego es la regla o reglas a las que se somete voluntariamente, lo que da como resultado a una restricción de su propia

conducta, controlando sus impulsos en lo que respecta a sus deseos en el juego simbólico, con el propósito de cumplir su papel.
Además de lo mencionado antes, el pequeño busca cumplir con las reglas colaborar con sus compañeros a través del juego, permitiendo por tanto que los participantes del juego se relacionen socialmente entre sí, reproduciendo entonces las relaciones sociales de la vida real.

Garaigordobil (1990), citando a Piaget, explica que Los Juegos Simbólicos son fundamentales para comprender y asimilar el entorno que rodea a los niños de edad preescolar. Con el desarrollo de las actividades de roles, representaciones, simulaciones, e imitaciones, los niños aprenden y ponen en práctica conocimientos sobre lo que esta bien y lo que esta mal y sobre los roles establecidos en la sociedad adulta. De igual manera, el desarrollo del lenguaje va muy asociado a este tipo de juegos pues los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados. Además favorecen la imaginación y la creatividad incidiendo definitivamente en la socialización infantil y en su desarrollo cognitivo en general.

En conclusión, el juego tiene tal importancia para el desarrollo integral del educando, ya que a través de éste aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal; en base a esto se estudiará en el siguiente capítulo el juego desde el punto de vista didáctico.

CAPÍTULO 3

EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDÁCTICO

"En el aprendizaje, hay que explicar primero cómo consigue el sujeto construir e inventar, no sólo cómo repite y copia".
Piaget

La escuela es el ámbito ideal para el juego, esto significa ver el juego no como un pasatiempo, sino utilizar el potencial de educar a través de lo lúdico. Mediante el juego se puede modificar la conducta y actitudes de los niños; ya que el juego en los niños está relacionado con el conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones.

Los niños desde muy temprano comienzan a jugar, algunos autores aseguran que desde que están en el útero, y plantean cómo se realiza el juego en las diferentes etapas de la vida de los niños y niñas (Brown, G, 1994:5)

- Al nacer: juega con las miradas, ya que establecer una relación con los otros a través de la mirada.
- 01 mes: Acompaña objetos con la mirada y también sonríe a sus padres
- 02 meses: Las relaciones con las personas incluyen los primeros sonidos
- 03 meses: Ya tiene la capacidad para asegurar objetos colocados en sus manos. Ejercita con eso la motricidad y el tacto.
- 04 meses: El juego de la escondida comienza a hacer su aparición, para lo que utiliza las sábanas. Comienza a tomar objetos espontáneamente.
- 07 meses: Participa más activamente de las formas jugadas. Recoge y juega con objetos en el suelo. Ejercita nociones de distancia, altura, causa y efecto.
- 09 meses: Fase de las imitaciones, ya consigue imitar gestos y sonidos
- 12 meses: Ya consigue unir, separar, tomar y encajar cosas. Las formas jugadas son más activas, pues comienza a andar y decir las primeras palabras.
- 18 meses: El contacto con el agua, la tierra, la arena le producen mucho placer, auxiliándolo en su desarrollo. Comienza a percibir los sonidos que salen de los objetos.

- 2 años: Participa con otros niños, pero sus juegos no son en grupos, cada niño juega por su lado.
- 3 años: Le comienzan a gustar los juegos de apilar, por ejemplo: cubos. Su imaginación es cada vez más amplia.
- 4 años: Juega en forma cooperativa. La fantasía está siempre presente, siendo común el "amigo imaginario". Muchas veces confunde la fantasía con la realidad.
- 5 años: Comienza el gusto por los juegos de reglas. La competición se vuelve más frecuente.
- 6 años: Gusta de ganar siempre. Siente placer por los juegos de contacto corporal. Es un momento de nuevas relaciones, pues está saliendo de la fase egocéntrica.
- 7 años: Comienza a gustar de los juegos de equipo y es un momento ideal para comenzar con las nociones de cooperación y respeto mutuo. Da mucha importancia a las reglas de los juegos; y pasa más tiempo discutiéndolo que jugando. La tendencia es que no quieran mezclarse niños y niñas (es nuestra obligación como docentes que esto no suceda).

No existe una precisión matemática en cuanto a las edades descritas, ya que estamos hablando de humanos y los humanos no somos exactos. La descripción de las edades sólo sirve para tener una idea, y así poder establecer una relación entre juego y los niños.

Las formas de juego se van modificando yendo del placer funcional al juego de "hacer como si" (simbólico, de ficción) hasta los juegos de reglas que duran hasta la edad adulta en que el lenguaje y el creciente grado de socialización vuelven al individuo más preparado para manejarse con la realidad.

Vale recordar que cuando hablamos de cooperación, tenemos que tener claro el momento mental que el niño atraviesa: él está en la fase que Piaget llamó egocentrismo y no es que el niño sea egoísta, por eso la importancia de presentar la cooperación en esta fase.

El profesor debe dar oportunidad a los niños y niñas para que trabajen en grupos, ofreciéndoles tareas cooperativas, para que ellos se puedan reconocer y reconozcan el papel que cada uno representa en el mundo; esto nos lleva a estudiar los diferentes tipos de juegos.

3.1 TIPOS DE JUEGOS INFANTILES

Piaget investigando sobre el desarrollo de la inteligencia y teniendo como base la evolución de las estructuras mentales, plantea que existen cuatro tipos de juegos infantiles que se van sucediendo:

- Juego ejercicio
- Juego simbólico/dramáticos
- Juego construcción
- Juego de reglas

Juego Ejercicio: Aparece entre los 0 y 1 años de edad, es el período llamado sensorio-motriz, y será parte integrante de la estructura de los juegos siguientes. Es la primera forma de juego del ser humano.

Juego Simbólico: Aparece aproximadamente entre los 1 y 7 años de edad. Es la representación corporal de lo imaginario, donde predomina la fantasía y se establece una unión con el mundo real a través de la actividad psicomotriz. Los niños ejercitan al mismo tiempo la capacidad de pensar y también sus habilidades motoras. El desarrollo del lenguaje también es experimentado, por eso es importante que el profesor estimule el uso de vocabulario cuando los niños y niñas juegan. El juego simbólico auxilia a los niños estimulando la disminución de las actividades centradas en sí mismo, permitiendo una socialización creciente. Por todo esto es que la Escuela debe ofrecer a los niños la posibilidad de jugar, de fantasear, ofreciéndoles los espacios, oportunidades y una variada cantidad de elementos.

Juego Construcción: Aparece entre los 4 y 7 años aproximadamente. Es de gran importancia porque producen experiencias sensoriales, potencia la creatividad y desarrolla habilidades. Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. En este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que vive. Los materiales que utilice son de suma importancia, por eso hay que ofrecerles

materiales variados, pues de su utilización se sucederán descubrimientos, creaciones, invenciones, y todo esto lo llevará a establecer un conocimiento significativo. Trabajando en grupos los niños comenzarán a interactuar con otros, dando inicio a la cooperación. Debemos estimular la verbalización, cuestionando sobre las construcciones, pero siempre dejando que las realicen libremente. En el juego de construcción la fantasía es continua, pero los niños cada vez más pueden distinguir entre ésta y la realidad. Podemos decir que en esta etapa sucede lo que Vygostsky dice: "es un encuentro de lo individual con lo social". (Vygostsky; 1979:10).

Juego de Reglas: Sucede entre los 7 y los 11 años. En esta fase la competición entra con más fuerza, pues las personas no alcanzan a disociar entre juego y competición, creyendo que una no puede vivir sin la otra. Este tipo de juego se utiliza para la competición, pero también para los de cooperación (esperando el turno, respetando al otro, etc.). Hasta los 7 años las reglas son inflexibles y sagradas, después comienza a ser producto de acuerdos y modificadas por consenso. El juego de reglas va ser parte de la vida también del adulto, ya que es una actividad lúdica de un ser socializado. Un juego es considerado de reglas cuando se estable:

- Un objetivo claro a ser alcanzado
- Existencia de reglas
- Intenciones opuestas
- Posibilidades de realizar estrategias

Es importante enseñar a los niños y niñas a respetar reglas de juego, de manera tal que permitamos:

- Que los niños y niñas discutan, o dialoguen las reglas del juego, aunque esto lleve más tiempo que el juego mismo, pues estarán ejercitando la moral, lo que los llevará a ser cada vez más autónomos.
- La participación del profesor en los juegos como un igual, dando y recibiendo ideas de nuevas reglas.

- Estimular a que resuelvan como van a ser constituidos los equipos para evitar las exclusiones.

Los juegos de reglas tienen un nítido e intencional carácter social. Es importante que cuando se eligen las reglas los niños, todos si es posible den sus puntos de vista.

Al dar oportunidades de construir las reglas, también estamos trabajando y desarrollando su actividad, autonomía, independencia y cooperación.

Los profesores debemos tener cuidado en cuanto a los juegos que ofrecemos a los niños, ya que la mayoría de las veces son competitivos. Debemos mostrar otras maneras de jugar y vivir, a través de los juegos cooperativos. Los niños ya de por sí son muy competitivos por la cultura dominante que los rodea.

La escuela prioriza la mayoría de las veces la competición, dando valor a quien llega primero y excluyendo a quien pierde.

Brotto (1999) nos dice lo siguiente sobre los juegos cooperativos: “Juegos cooperativos son un abordaje filosófico pedagógico creados para promover la ética de la cooperación y la mejoría de la calidad de vida para todos sin excepción”.

Orlick, T. (1995) señala: “...cuando participamos de un determinado juego, somos parte de una sociedad, que nos puede formar en direcciones diferentes”.

Pensemos entonces ¿Qué dirección nos interesa?; ¿Será que en la dirección que estamos nos llevará a una construcción de un mundo mejor para todos?; ¿Cooperar o competir?. Esa es la cuestión. Nosotros muchas veces estimulamos la competición sin límites, reforzamos los campeonatos escolares en los que sólo participan algunos, los elegidos. ¿Será que sólo existe esa alternativa? El argumento siempre utilizado por la mayoría es que los niños necesitan aprender a perder, sólo que en la práctica sucede una especialización en pérdidas, pues con las

actuales estructuras, son más los que pierden que los que ganan. Por esto es importante comenzar a cambiar las reglas de juego para tomarlas menos discriminatorias.

Evitando la competencia

Hay infinidad de actividades que podemos realizar en la escuela a partir de los juegos cooperativos, como por ejemplo:

- Pedir la opinión de los alumnos de los juegos y deportes que más les gustan
- Proponer la construcción de murales cooperativos, con fotos y dibujos realizados por ellos.
- Confeccionar un período con todas las buenas noticias, palabras cruzadas, poesías, etc.
- Localización en el globo terráqueo de los países que en su forma de vivir sean más cooperativos.
- Confeccionar los materiales a ser utilizados, explicando la importancia de los trabajos en grupos.
- Crear juntos un símbolo para cada equipo, canciones, gritos de paz, etc.
- Mirar juntos con los alumnos vídeos que tengan mensajes positivos, y luego hacer juntos reflexiones sobre los mismos.
- Presentar juegos cooperativos, y a partir de los mismos estimular la creación y transformación de otros juegos (competitivos), volviéndolos más cooperativos.
- Utilizar la música y el baile, como forma de integrar y aproximar a los niños.
- Mostrar otras formas de practicar el deporte, eliminando su carácter competitivo y mostrando otras alternativas que existen para jugar en la escuela.

Este es un trabajo que llevará mucho tiempo, que no se verán sus resultados de un día para el otro, pero al final todos serán los ganadores. Los alumnos que participen de estas actividades se divertirán mucho, elaborarán y formarán nuevos conceptos, todo de una manera lúdica, y en el futuro, con certeza tendremos personas más felices, que respeten y valoricen a las otras personas.

Tenemos la obligación de enseñar a nuestros niños a amar la escuela, a las personas y a los aprendizajes, y no sólo a tener buenas notas y a vencer en los juegos.

Los adultos, y en especial los profesores, debemos minimizar el ganar, estimulando el placer y la diversión, sacando de lado el binomio: ganadores-perdedores.

Kamii (1991) habla sobre lo que representa siempre perder para los alumnos: “Perder no es confortable cuando es sinónimo de FRACASO”.

Habilidades desarrolladas con la cooperación

- Habilidades intelectuales: Imaginar, preguntar, concentrar, decidir y adivinar.
- Habilidades interpersonales: Explicar, entender, retribuir y ayudar.
- Habilidades de relación con los otros: Respeto, apreciación, paciencia y apoyo.
- Habilidades físicas: Hablar, oír, observar, coordinar y escribir.
- Habilidades personales: Alegría, comprensión, discreción, entusiasmo y sinceridad.

Existen cuatro componentes esenciales para que un juego cooperativo sea un éxito, según Orlick (1978):

- COOPERACIÓN: Está ligada a la comunicación, cohesión, confianza y desarrollo de las capacidades de interacción social. Y a través de ellas los niños aprenden a compartir, a tener empatía, preocuparse por los sentimientos de los otros y poder relacionarse con los demás.
- ACEPTACIÓN: Está ligada a una elevada autoestima. En los juegos cooperativos todos son aceptados por lo que son y no por puntos que pueden conseguir.
- COMPROMISO: Sentimiento de pertenencia, de ser parte de un todo. Sensación de contribución y satisfacción de poder estar jugando.
- DIVERSIÓN: Nunca debemos perder de vista cuál es la razón principal por la cual los niños participan de los juegos: para divertirse.

Si ponemos énfasis en que ganar es la única cosa que importa, que no interesa los medios que se usen, estaremos reforzando la cultura competitiva. Si por el contrario, mostramos que las personas son más importantes que los juegos, estaremos cumpliendo de nuestra parte, un movimiento de transformación real, intentando hacer del mundo un mejor lugar.

Como dice Emmanuel Kant "Toda reforma interior o todo cambio para mejorar dependen exclusivamente de la aplicación de nuestro propio esfuerzo".

Rincones de Trabajo

Otra organización del trabajo infantil es lo que se llama rincones de trabajo, que tienen la siguiente finalidad contrastando con las de los rincones de juego:

- Fomentan la concentración
- Mantienen el silencio
- Autonomía en el estudio, realizan individualmente las propuestas sin consultar con otro ni comparar.
- Autonomía en el aprendizaje, el niño es capaz de decidir solo, sin influencia de nadie, qué tarea desea realizar.
- Desarrollan la capacidad de organizarse y planificar

3.2 EL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDÁCTICO

En la actualidad el juego está considerado como elemento educativo de máxima importancia. El juego es la forma preferida de expresión infantil, en la que el niño proyecta su mundo. En él reproduce sus vivencias y relaciones con su entorno, e intenta imitar al adulto.

No se puede hablar de juego sin hablar de aprendizaje, pedagogos como ROUSSEAU han afirmado que el juego es el método más eficaz de aprendizaje. El niño a través del juego va conociendo y perfeccionando sus capacidades y aprende a modificar su entorno de forma activa. Es parte importante del desarrollo armónico infantil y lo es de tal manera que para el

docente es imprescindible el conocimiento de los intereses lúdicos, su evolución y observación sistemática; por eso, es importante conocer las características del juego.

Características del Juego Infantil

Se puede asegurar que la actividad fundamental del niño es el juego; es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficientes para la misma.

El niño juega por el placer de hacerlo, no busca otro objetivo, para él, el juego es una fuente de alegría y diversión. Otro aspecto que caracteriza al juego infantil es el hecho de producirse de forma espontánea, es decir, no requiere una motivación y preparación; el niño siempre está preparado para iniciar otro tipo de juego.

Aunque muchos juegos se lleven a cabo con juguetes, no es imprescindible un material de apoyo, ni la compañía de otros niños o adultos.

El niño elige libremente su actividad lúdica, no se siente obligado a jugar, y si así lo fuera dejaría de hacerlo.
En algunas ocasiones tiene una función catártica ya que puede servir para liberar tensiones.

En el juego encontramos un medio para el aprendizaje, pudiendo ejercitar en él muchas facultades del conocimiento del entorno y relaciones sociales.

Importancia del Juego en el Desarrollo del Educando

Por medio del juego se favorece el desarrollo de la motricidad, los sentidos, las facultades intelectuales y la adquisición de hábitos sociales y de cuidado de sí mismo.

Desarrollo físico: En algunos juegos se ejercitan funciones motrices, como la sincronización de movimientos, la coordinación motriz o el desarrollo muscular.

Desarrollo social: El niño necesita de sus iguales para jugar y aprender a jugar. Mediante el juego se estimula la expresión y se favorece la comunicación de otros niños entre sí o con el adulto. El compartir con otros niños, el respetar el turno de juego, todo ello le ayuda a superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás.

Desarrollo emocional: Como el juego infantil es expresión, a través de él el niño manifestará alegría, emociones, agresión, tristeza, etc.

Desarrollo mental: El niño mediante el juego agudiza su inventiva; se pone en alerta y, ante los problemas que se le presenten, intentará resolverlos en brevedad. Además en el juego el infante desarrolla su fantasía y realidad.

Es indudable el valor que el juego aporta al niño en la edad escolar. Cuando el juego es un fin en sí mismo, el niño logra su autocomplacencia. El juego representa en el niño normal una autoestima y observa las posibilidades que tiene de lograr ciertos objetivos.

Cuando es un objetivo didáctico, si el profesor utiliza el juego con ciertas características, logrará que el niño aprenda, logrará que se divierta y al mismo tiempo, logrará que aprenda ciertas conductas motrices, sociales, afectivas que van implícitas en el propio juego.

A la hora de poner a jugar a los niños, el docente tendrá en cuenta:

La elección del juego, que se realizará con respecto a la edad, posibilidades físicas, carácter de los niños, estación del año.

Preparación del juego, no improvisar, conocer perfectamente el juego, revisar el material, tener en cuenta el número de alumnos, etc.

Al realizar el juego, explicar con claridad, formar equipos por designación, detener el juego si se realiza de forma incorrecta y conseguir que el juego se recuerde de forma agradable.

El Juego como Actividad Organizada

Incorporar el juego en el ambiente escolar significa sistematizarlo, ya que es un juego que pretende alcanzar unos objetivos previamente determinados o afianzar los ya conseguidos. Los juegos serán más reglados cuanto mayor sea el individuo.

Cuando se utilicen como medio metodológico, los juegos deben ser fáciles de comprender, y con las reglas enfocadas a la utilización de los movimientos que queremos que se ejecuten.

El Juego puede ser Dirigido

Como medio educativo, los diferentes estudios psicológicos han descrito la evolución de los intereses infantiles y su paralelismo con el juego, de tal manera que si la educación ha de responder a las necesidades e intereses infantiles para mejorar su actuación, el juego se considerará el mejor medio educativo para aprender.

Como medio de aprendizaje, el juego entrena al niño en la adquisición de habilidades cada vez más difíciles y superiores y fija hábitos anteriores. Cada juego con el que el niño se enfrenta, le exige haber aprendido con anterioridad otras conductas. Además se ha demostrado que aquello que el niño aprende por medio del juego, se transfiere a otras conductas no lúdicas.

Como recurso didáctico, no se puede considerar el juego como la finalidad de la educación, sino uno de los medios más eficaces para educar. Sirve como punto de apoyo en la educación, para que cada alumno alcance su desarrollo; por medio de él se puede conseguir:

- Motivar y mantener el interés
- Actitudes positivas hacia el aprendizaje y con los compañeros
- Conocer al niño, pues sus comportamientos y motivos se manifiestan claros y conscientes.
- Adecuar el aprendizaje a los intereses y necesidades infantiles

Papel del Docente

El docente debe ser el estimulador, es decir, el iniciador del juego. “Es de extrema importancia la alegría que el adulto ponga en los juegos, ya que es la forma más directa de irradiarla hacia los niños, así como la flexibilidad ante cualquier sugerencia de uno de los participantes”.

El papel del docente implica una participación de dos tipos:

Participación **directa**:

En la selección de juegos
Iniciador y organizador del juego
Integrar a niños aislados
Establecer las reglas

Participación **indirecta**:

Observar sus progresos y consecuciones para ir incorporando nuevos juegos y de etapas superiores de desarrollo.
Disponer los materiales
Organizar espacios y tiempo
Crear actitudes adecuadas
Observar los comportamientos de los niños mediante el juego

Ya vimos que la utilización del juego en la actividad docente requiere seleccionar el tipo de juego, de acuerdo a los objetivos y la importancia del docente en la participación y dirección del juego. Ahora estudiaremos la utilización del juego simbólico desde el punto de vista didáctico.

3.3 EL JUEGO SIMBÓLICO

El juego durante la infancia constituye un ejercicio preparatorio porque a través de las actividades lúdicas se adquiere una gran cantidad de conocimientos y habilidades útiles para la vida. Los juegos que realizan los niños dependen de su nivel de desarrollo intelectual. Jugar es necesario para la maduración del niño y ésta no se alcanza hasta el final de la infancia.

La esencia de este tipo de juegos de imitación se halla en la capacidad de simbolizar, es decir, en la creación de representaciones mentales, que serán de gran utilidad para enseñar al niño a desenvolverse en su vida futura.

Juego Pre-Simbólico

En los dos primeros años de vida el juego consiste en repetir y variar sus movimientos, mediante los cuales el niño obtiene placer. Se denomina juego funcional o motor porque se basa en el descubrimiento y dominio de las capacidades motoras. En esta etapa los juguetes deben producir sorpresa, avivar los sentidos, llamar la atención y provocar movimiento.

Juego Simbólico

A partir de los dos años comienza una nueva etapa para el niño que se refleja claramente en sus actividades lúdicas. Es el juego simbólico. Representa el pensamiento egocéntrico del niño que, mediante el juego, deforma la realidad para satisfacer sus necesidades (Galego, Vanesa, 2006: 2).

Conforme el niño se va desarrollando se puede observar claramente como este tipo de juego se va haciendo cada vez más complejo. El adulto puede ver este progreso en la representación que hace el pequeño de la realidad, que es cada vez más exacta. Luego el juego pasa de ser individual a realizarse en grupo y se reproducen situaciones de la vida cotidiana.

Potencialidades educativas

El juego simbólico tiene una gran trascendencia en el desarrollo intelectual del niño porque a través de él el niño desarrolla la capacidad de simbolizar, lo que contribuye a la comprensión, asimilación y desenvolvimiento con éxito de cualquier tipo de aprendizaje futuro. Por ello, es esencial conocer la esencia de este tipo de juegos para promoverlos y conseguir el máximo provecho de las capacidades intelectuales.

Además, el juego simbólico favorece la comprensión y asimilación del entorno que rodea al niño. En las primera etapas, la naturaleza de este tipo de juegos se centra en el estilo de vida más cercano al niño (la familia, el colegio, los amigos, etc...) y, posteriormente, en aspectos más alejados a su estilo de vida (jugar a profesiones, a personajes ficticios, etc...).

Imitar a los adultos

Mediante la simulación de acontecimientos imaginarios se aprende y se ponen en práctica conocimientos sobre lo que está bien y lo que está mal. Para ello, se representan roles personales y profesionales que tienen como referencia el mundo adulto. El juego simbólico favorece el desempeño de figuras adultas y las representaciones de sus roles correspondientes.

Desarrollo del lenguaje

Puesto que cualquier escenario lúdico se considera que es un buen espacio para el desarrollo de la comunicación, no se puede ignorar el hecho de que mientras juegan están continuamente verbalizando porque están compartiendo sus fantasías. Razón por la que la creatividad y la imaginación también se desarrollan.

Este tipo de juego promueve la socialización ya que es una condición básica que el niño comparta este tipo de juegos con niños de edades similares. Compartir esta experiencia lúdica contribuye a compartir sentimientos, a saber escuchar y a resolver en grupo los problemas que surgen espontáneamente del mismo juego.

Los coches, las muñecas, las naves espaciales, los juegos de médicos, ...son algunos tipos de juguetes que propician el desarrollo de este tipo de juegos. Algunos de los aspectos que se deben de tener en cuenta para comprobar que el niño evoluciona de manera saludable se basan en la observación de cómo juega, a qué juega y con quién juega.

Teoría de Jean Piaget acerca del Juego Simbólico

Si el niño jugando con su cuerpo y con los objetos desarrolla sus habilidades físicas y, él logra formar con la práctica las huellas mentales de su experiencia, pronto hará de estos conocimientos su propio motivo de juego.

Recordemos como alrededor del año repite acciones en momentos que no son los habituales, por ejemplo, acostarse para hacer como si fuera a dormir, usar la cuchara como si fuera a comer, las cuales pueden ser consideradas el nacimiento de conductas simbólicas, es decir son la representación de un hacer algo como se da en la vida cotidiana, pero jugando.

Estas son conductas que hablan de una transición del Juego de Ejercicio al Juego Simbólico.

En el Juego Simbólico Piaget distingue también varios estadios y tipos que evolucionan y que es común que se sobrepongan unos a otros, pero en los que puede percibirse la evolución del desarrollo mental, afectivo y social del niño.

- Después de las conductas en que el niño “juega a hacer”, empieza a proyectar estas acciones a objetos nuevos, les atribuye sus propias conductas y generaliza la acción, por ejemplo si en la etapa anterior hacía como que dormía, ahora hace como que su gato duerme o hace como que la muñeca camina o llora, situaciones que identifica en sí mismo, pero que ahora juega a que otros las hacen.

- En esta época Piaget menciona un tipo de juego que es complementario al anterior y que consiste en la imitación de conductas que el niño ve en los otros. Estas acciones las

observa y las copia, todos recordamos al niño que imita al gato, usa los zapatos de mamá, se pinta como mamá, lee el periódico como papá, etcétera.

Ambos tipos de juego consisten en aplicar su experiencia propia o imitada a objetos nuevos y viceversa. Este ir de la conducta concreta a la conducta "como si", es el inicio de la simbolización, determinante como la característica humana por excelencia, el lenguaje. Porque realizar una conducta que "significa algo" en otro momento, lo prepara para poner una palabra (símbolo), en el lugar de un objeto, una persona y una acción.

La simbolización es la relación entre un objeto, persona o acción tangible en un plano imaginado. La simbolización se da cuando un niño logra tener una representación mental de los objetos, aun cuando se hallan ausentes, punto culminante y determinante de lo que es pensar.

La función simbólica del juego enriquece el placer del ejercicio y la imitación de conductas le ayuda a la realización de deseos, la compensación ante las frustraciones y la posibilidad de repetir las experiencias que le deja la vida.

- Otro tipo de juego que podemos observar en los niños alrededor de los dos años, es el traspaso de características o acciones de un objeto a otro, es decir ya no es su experiencia directa, sino la de otro la que representa en un objeto nuevo. Por ejemplo toma una piedra y dice que es un perro y lo mueve como un perro, toma un gato y dice que es un biberón y se lo da a la muñeca, toma su gato y dice que lee el periódico como papá, toma su muñeca y dice que sonríe como mamá.

- En la evolución del juego infantil podemos descubrir un tipo de juego que prolonga y supera el adelanto antes descrito de imitar acciones de otros y que es la imitación de los otros, pero sin que ellos estén delante, por ejemplo actúa como la tía, o imita al vendedor, no sólo lo que hace sino que juega a ser el otro. Copia el objeto evocado simbólicamente, lo cual implica un paso más en el manejo simbólico del pensamiento.

- Es importante detenernos en este momento de la evolución del juego para ver claramente su función, el niño no copia o imita mecánicamente, sino que asimila al otro y juega a que es el otro. Actúa “como si fuera el otro”, entrelazando plenamente realidad y fantasía.

Alrededor de los dos años comienza a utilizar el lenguaje y a decir en vez de hacer, anuncia la acción verbalmente antes de hacerla. Es un gran paso lograr el esquema simbólico de las acciones y las palabras, pues el niño empieza a jugar también con las ideas como lo hace con sus músculos y sus acciones. Porque lo que es juguete para el ejercicio motor, lo es el símbolo y la palabra para la imaginación y en su mente se estrenan las palabras que nombran cosas y seres y con estas palabras hace malabares y destrezas y pronto construye frases que son simiente de su lenguaje interior, es decir su pensamiento.

A través del símbolo convertido en palabras el niño empieza a evocar las cosas, a nombrarlas y a expresar sus deseos e intereses en su diaria interacción con el medio ambiente en el que vive, a través de su juego. Y se hace experto en la representación de la vida jugando a la comidita y a la mamá, a la bicicleta y a la modista.

Las implicaciones de estas nuevas adquisiciones a través del juego simbólico son múltiples, valiosas y variadas. A partir de este momento y hasta los 4 años aproximadamente, el juego se hace cada vez más complejo utilizando y jugando con las palabras, imitando y representando a las personas y animales, jugando con lo real y lo imaginario.

Una de las funciones del juego en esta primera etapa del juego simbólico, es reproducir la realidad a placer como él quiere que ésta sea, corrigiéndola conforme a sus deseos, usando el inconmensurable don sólo dado a los humanos de reproducir la vida modificándola, a través de la imaginación.

Las representaciones que el niño hace en el juego al evocar lo vivido, lo imitado y lo aprendido, posteriormente con el dominio del lenguaje son verbalizadas al mismo tiempo que actuadas. Y él cuenta en el juego y juega contando y puede adelantarse a los hechos diciéndoles y diciéndolos puede efectuar los hechos.

Con el Juego Simbólico él desarrolla diversas combinaciones de acciones, ideas y palabras y poco a poco enriquece su experiencia no sólo con su destreza corporal, sino también con múltiples juegos vocales, frases, descripciones y cuentos elaborados a su voluntad.

Piaget plantea la importancia del juego simbólico en el desarrollo del pensamiento cuando podemos observar en el juego infantil un desarrollo en espiral que cada vez se hace más rico y complejo; un juego que, con cada aprendizaje, el niño es impulsado hacia nuevas metas y nuevos logros.

De los 2 a los 7 años, el niño pasa de un juego de ejercicio al nacimiento de las acciones simbólicas: esto significa que a través del uso del lenguaje empieza a expresar y representar cosas y personas, deseos y acciones realizadas o que están aún por realizar.

A partir de esta edad el juego se vuelve sumamente complejo por las combinaciones que desarrolla y es donde se complica distinguir las etapas por las que pasa, porque la estimulación que recibe del medio, su nivel de madurez y la experiencia que ha acumulado hacen que cada niño pase por estas etapas lúdicas, con diferente intensidad, proyectando sus propios deseos y problemáticas y con un ritmo acorde a su personal manera de ser.

Por eso ya no es clara la frontera entre la asimilación de acciones propias y la imitación de animales, personas y personajes fantásticos, pues estos elementos están íntimamente unidos e integrados en la personalidad del niño. Lo importante aquí es que ya puede hacer la reconstrucción de escenas enteras y no simples imitaciones aisladas.

Algunos ejemplos de este tipo de juegos son las conversaciones de la niña sobre lo que vio en el parque o en casa de su tía, y platica consigo misma o con sus juguetes: así toma un muñeco como un amigo y lo mueve como si éste actuara en realidad o con un carro hace como que le carga la gasolina, les presta su voz a los animales y juega carreras con ellos.

O cuando el niño pone a su carro a ver por la ventana y él mismo dice y recrea todo lo que ve. También juega a darle de comer y le platica extensamente, animándolo a comer como si fuera él mismo y juega imitando a su madre. Por ejemplo: “una cucharadita más” o le canta para dormir a la muñeca. Con este tipo de juego combina escenas reales con escenas y hechos imaginarios, construye sus historias y cada vez las escenas se hacen más complejas.

El juego se hace más organizado, largo e hilado, conforme crecen los pequeños; pueden incluso inventar un animal o un personaje y hablar con él o hacer historias con él. Esta situación se va complicando a medida que adquiere información. Por ejemplo: puede ser un personaje de la televisión que le sirve de soporte para todo lo que necesita e incluso de pretexto para no realizar lo que no le gusta hacer.

Incluso alrededor de los 4 años no es raro que tengan un amigo imaginario o compañero simbólico, con quien comparten lo alegre y lo doloroso que se le presenta a lo largo del día.

Posteriormente puede observarse un grado más en el nivel de complejidad: cuando el niño a través del juego quiere “corregir” la realidad más que reproducirla, empieza a haber una intencionalidad de cambiar las cosas y hace historias y escenas como una compensación de sus frustraciones. Por ejemplo, si no se le deja entrar en el área del baño, juega que entra en el baño y lo disfruta, hay una elaboración lúdica que lo compensa de las prohibiciones.

Este tipo de juegos compensatorios es muy frecuente entre los pequeños preescolares: cuando desean ser los malos de los cuentos, admiran a los fuertes y desean ser como ellos y tener hazañas de valentía y arrojo, como una protección ante sus miedos y debilidades verdaderos.

El niño desarrolla estas fantasías compensatorias, porque se convierten en una catarsis que lo ayudan a deshacerse de tensiones provocadas por las exigencias cada vez más fuertes del medio familiar y escolar (si es que ya es enviado a la guardería o al jardín de niños), y los repite tantas veces como le es necesario hasta que se cansa del juego e intenta otra variante o uno nuevo.

Esta función de catarsis desahogo puede verse cuando juega a que otro niño o su carro tienen un papá malo y el niño le pega a "ese papá". Este juego, además de ayudarlo a manejar su miedo, también lo compensa en una especie de desquite, después de una reprimenda (justa o injusta) de su propio padre ante una travesura, y que él reproduce en el juego y no actúa en realidad, porque ya aprendió que no debe o no le conviene hacerlo.

Con el juego intenta aislar el contexto desagradable y así la situación que no le gusta puede ser asimilada progresivamente y poco a poco incorporada. Por eso el niño repite los juegos una y otra vez, hasta que logra acomodar estas vivencias.

Por ejemplo, el hecho de tener que vacunarse o usar unos zapatos con plantillas que le incomodan, el pequeño empieza a vivirlo con su muñeca, a la que arropa y cura; o a decirle que debe usar esos zapatos porque es bueno. Así el juego tiene su propia función de reproducir las escenas en las cuales se siente amenazado, para permitirle asimilarlas y vencerlas después.

Reproduce la situación amenazante como es en realidad para permitirse a sí mismo asimilarla, pues ha comprendido que tiene que aceptarla, lo cual indica que en el niño existe ya un apego mayor a lo real y puede prever consecuencias futuras.

Los juegos que tienen un aspecto simbólico evolucionan de manera imperceptible, pero son grandes pasos en el desarrollo cognoscitivo y reflejan también aspectos importantes de su desarrollo emocional. Son juegos que en general el niño realiza solo, porque cuando los niños son pequeños pueden estar jugando juntos pero en realidad cada uno realiza sus acciones de forma independiente de los demás.

Estas actividades lúdicas son precedentes de otra etapa, en la que el juego se hace realmente colectivo. La última etapa del juego simbólico se observa cuando los infantes comparten con otros amiguitos o hermanos un juego en el que se combina la realidad y la fantasía, pero que al ser compartido tienen que ponerse de acuerdo y este hecho nos habla de su integración a la vida social.

El niño que está cercano a los 7 años desarrolla un juego con otros niños con los que comparte un simbolismo colectivo y por tanto una adecuada socialización; por ejemplo, ven juntos un libro con ilustraciones y comentan acerca de lo que ven, pueden participar en obras de teatro y los niños más pequeños van integrándose a los juegos de niños mayores, aunque sea por breves momentos. Es una etapa importante que concuerda con la entrada a la educación básica.

3.4 FORMAS DE UTILIZACIÓN DEL JUEGO SIMBÓLICO EN LA EDUCACIÓN PREBÁSICA.

El tipo de juego característico del niño de tres años es el juego simbólico o juego de ficción ("hacer como sí). Se trata de una de las cinco conductas que caracterizan la aparición de la función de representación, aproximadamente en la mitad del segundo año de vida (las restantes son: la imagen mental, la imitación diferida, el lenguaje y el dibujo).

El juego simbólico depende de la posibilidad de sustituir y representar una situación vívida en otra supuesta. Por ejemplo, hacer "como si" comiera, pero utilizando un carro. Constituye una asimilación deformante de la realidad, a diferencia de la representación adaptada, que supone un equilibrio entre asimilación y acomodación. En efecto, el niño se ve continuamente obligado a adaptarse al mundo social de los adultos y a un mundo físico que todavía no comprende bien. Por consiguiente, no llega a satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su yo en esas adaptaciones, como lo hace el adulto. Resulta indispensable, entonces, para su equilibrio emocional, contar con un tipo de actividad cuyo objeto no sea la adaptación a lo real sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo.

Esta función la cumple el juego simbólico, que transforma lo real por asimilación casi pura, a las necesidades del yo.

En los primeros juegos simbólicos puede observarse que el niño:

- Ejerce simbólicamente sus acciones habituales (por ejemplo: hacer “como si” comiera, etc.).
- Atribuye a los otros y a las cosas esos mismos esquemas de conducta (por ejemplo, “hacer dormir” a su carro, “hacer pasear” a su muñeca, etc.).

Más tarde, aplica en forma simbólica esquemas que no pertenecen a la acción propia, sino que han sido tomados por imitación de otros modelos (el papá, la mamá, la maestra, etc.) Por ejemplo, hace “como si” arreglara el auto, se pintara los labios, hablara por teléfono.

El niño practica esos juegos por el placer de ejercer sus poderes y revivir sus experiencias. Son un modelo de expresión y afirmación del yo.

Los juegos simbólicos que practican espontáneamente los niños de 3 años al comenzar el año tienen las siguientes características:

- Se realizan en forma individual (juego solitario) o al lado del otro pero sin interacción (juego paralelo).
- No hay juego organizado ni socializado (cada uno actúa separadamente, como en un “monólogo colectivo”).
- Cada uno utiliza su propio símbolo (cada uno representa las cosas de la realidad con símbolos distintos).
- Los roles son casi siempre los mismos (todos son “mamás” o “papás”, etc.).
- No hay coherencia, orden ni sucesión lógica y secuencias de las acciones.
- No existe intencionalidad (actúa por la satisfacción de jugar, sin interesarse por el resultado).

A medida que el niño se desarrolla, el juego simbólico va evolucionando en forma natural y paulatina, favorecido por los procesos de su pensamiento, que va superando el egocentrismo, y por su mayor nivel de socialización. Alrededor de los cuatro años, el juego simbólico adopta las siguientes notas distintivas:

- Los niños comienzan a aceptar el simbolismo del otro y comparten esa ficción.
- Paulatinamente, se va registrando una tendencia a la objetivación de los símbolos (necesidad de una imitación cada vez más cercana a la realidad).
- Los roles se hacen más variados. El juego se torna más socializado, comienza la interacción.
- Se observa mayor orden y coherencia
- El sentido del juego no se agota en el simple placer: existe ya cierta intencionalidad, en relación a un motivo de juego propuesto.

Dada la importancia del juego en la vida del niño, es preciso que el maestro lo favorezca. Al respecto, es particularmente efectiva la influencia de su estímulo en el perfeccionamiento del simbolismo del niño, cuando éste orienta y organiza su juego, favoreciendo la coherencia y estructuración. En este sentido, el maestro utilizará el Juego Centralizador y más adelante el Juego Trabajo con sus niños.

A partir de los cuatro años, o cuatro años y medio, los juegos simbólicos sufren una transformación. A medida que el niño va superando su egocentrismo y adaptándose a las realidades del mundo físico y social y aprehendiendo el mismo, comienzan a desaparecer las deformaciones y transposiciones simbólicas ya que, en lugar de asimilar el mundo a su yo, somete éste a su realidad.

El niño encuentra cada vez más interés en la existencia real, y ésta le ofrece los medios para satisfacer las necesidades afectivas e intelectuales de su “yo” para “compensar”, “liquidar”, etc., situaciones insatisfactorias. Así, la asimilación simbólica (la ficción) se vuelve cada vez menos útil. El símbolo se aproxima cada vez más a lo real, y pierde su carácter de

deformación, convirtiéndose en una simple representación imitativa de la realidad o "representación adaptada".

El juego del niño se desarrolla ahora en dirección de la actividad constructiva o del trabajo propiamente dicho. Esto es posible por la organización mental del niño, y se pone de manifiesto a través de distintas formas de expresión: dibujo, modelado, armado con distintos elementos, representaciones dramáticas, etc.

Las notas distintivas que definen la actividad lúdica en esta etapa son las siguientes:

- Existe preocupación creciente por la veracidad y exactitud en la imitación de la realidad.
- El niño valoriza el producto obtenido a través de su actividad, más que la actividad misma.
- El juego adquiere mayor orden, secuencia y continuidad. Este orden y coherencia se ponen de manifiesto también en las construcciones materiales que realiza el niño en esta etapa.

A su vez, los progresos en la socialización contribuyen a que se registren las siguientes características.

- El simbolismo va haciéndose más colectivo (simbolismo de varios)
- Los roles se diversifican y se diferencian cada vez más (mecánicos, bomberos, doctoras, etc.).

El recurso metodológico que utilizamos en el jardín para canalizar y favorecer esta evolución del juego y efectuar su aprovechamiento pedagógico es el Juego Trabajo, que permite organizar los espacios educativos, tal como lo veremos en el siguiente apartado.

3.5 ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS EDUCATIVOS MEDIANTE EL JUEGO SIMBÓLICO.

En Educación Prebásica existe una forma de organizar el aula, ya sea desde el punto de vista del espacio, la metodología, las actividades y el horario a los que se les llama “rincones” o espacios educativos.

En ellos se desarrollan los objetivos fundamentales de las tres áreas de la Educación Prebásica, así como gran parte de las actividades.

Los “rincones” se organizan teniendo en cuenta el espacio, los materiales con que se dispone en el aula y la edad de los alumnos. Normalmente es posible organizarlos, aunque sea de forma sencilla, se constituyen en una herramienta pedagógica muy útil.

Según Piaget, por medio del juego, los niños encauzan las tensiones y la necesidad de afecto. Estos juegos les sirven a los niños para arreglar los problemas, para cambiar los papeles, jugando a ser otro.

El juego simbólico se desarrolla a través de varios rincones distribuidos por el aula, aquí se presentan los más utilizados:

Casita

En este rincón están los juguetes relacionados con la casa, muñecas, cocina, “cacharritos”, tocador, casita de muñecas, cunas, teléfonos, plancha.

Coches

Se organizan calles, en las cuales se colocan carros, se pueden utilizar aviones, barcos, etc.

Juegos de Mesa

Cerca de la alfombra y de las colchonetas colocadas en una estantería están los rompecabezas, juegos de mesa como dominó, lotos, bloques lógicos, etc.

Disfraces

En un baúl se tienen diferentes disfraces .

Rincón de Muñecas

Es en el “rincón de muñecas” donde aprovechan el momento para ser otro, para meterse en otros papeles. Juegan a ser padres, se visten y se cambian de ropa, toman el rol de adultos, imitan lo que viven, se inventan otra lengua, otro modo de ser y de actuar. Sólo su fantasía y sus vivencias personales entran en juego.

Por medio del juego simbólico, los niños aprenden infinidad de cosas. Por ejemplo, en la cocina, jugando a preparar la comida, los niños coordinan, manipulan, aprenden. Conocerá las materias primas, la diferencia entre la comida cruda y preparada...

Cuidarán el bebé y a veces el propio niño será el bebé. Aprenderá las relaciones de amor y amistad y muchísimas cosas más.

La consecución de la lengua se fundamenta en este proceso de simbolización. La lengua facilita los acuerdos con sus iguales. Estos acuerdos facilitan los objetivos comunes, los papeles, las reglas del juego.

Construcciones

Se tienen construcciones de madera, legos y banco de carpintero. Las construcciones que se hacen aquí son juegos que se mueven entre el juego simbólico y la abstracción. Mediante ellos, los niños pasan por varios niveles de abstracción.

Las construcciones se hacen tanto en el plano vertical como en el horizontal. En las construcciones grandes, los niños desarrollan las nociones de espacio: arriba-abajo, dentro-fuera, a un lado-al otro.... y empiezan a coordinar los movimientos.

Los juegos de construcciones:

- Facilitan el juego en grupo
- El juego libre aumenta la creatividad
- Dan la oportunidad de realizar el juego simbólico
- Facilitan la coordinación ocular y manual.

Mediante estos juegos el niño aprende a controlar el cuerpo: presionar, tomar, manipular; mejorando la motricidad fina. Desarrollan la capacidad de análisis y de síntesis, por medio de la integración y desintegración (el todo-la parte). Aumentan la capacidad de atención para reproducir modelos. Cuando no hay modelos, facilitan la utilización de la memoria visual. Ayudan a interiorizar la noción de espacio.

Rincón o Taller de Psicomotricidad

Este taller está basado en el método de Bernat Aucouturier. De modo que el material y la organización del aula se fundamentan en los 3 juegos siguientes:

Juego senso-motor: Rincón de lo sensorial. La base de este juego es el movimiento

Juego simbólico: Rincón de los juegos de seguridad interior y del juego simbólico en sí mismo.

Juego de representación: Rincón donde se representa el papel que quiere cada uno, para ello utilizan telas, y los recursos que poseen.

Taller de Plástica

Objetivos que se trabajan en los distintos rincones del aula-taller de plástica:

- Desarrollar destrezas manuales utilizando distintos instrumentos: lápiz, punzón, tijeras, etc.

- Desarrollar la coordinación viso-motora utilizando distintas técnicas: picar, ensartar, coser, dibujar, escribir.
- Experimentar con diferentes materiales
- Plasmar por medio de diferentes materiales las creaciones de su imaginación

Lo más importante es reforzar la expresión libre y la creatividad. El proceso de creatividad es muy personal. Por ello, el profesor no puede intervenir proponiendo modelos, corrigiendo trabajos ni tampoco sugiriendo lo que deben hacer.

La creatividad de los niños es muy amplia, así pues, él debe elegir qué hacer. Muchas veces, son las preguntas y las valoraciones de los adultos las que encaminan el proceso de creación, olvidando que lo verdaderamente importante es el proceso mismo y no el fruto.

El niño tiene que tener el material a mano y tener la oportunidad de investigar las posibilidades que tiene ese mismo material.

Es muy importante ofrecerle mucho y variado material, así como distintos instrumentos, cambiarlo a menudo, cuidarlo y mantenerlo; (pinceles limpios, puntas afiladas, pinturas bien presentadas y clasificadas, rotuladores en buen estado...). En definitiva orden, limpieza y buena presentación. Todos estos pequeños detalles mejoran los resultados y proporcionan hábitos artísticos.

Biblioteca

El rincón de la biblioteca conviene situarlo cerca del lugar de descanso ya sea la alfombra, las colchonetas, usando el mueble expositor para colocar los libros y cuentos de forma atrayente para los alumnos.

Bibliografía

Existen numerosas colecciones de cuentos infantiles, los más adecuados para esta Etapa son los de imágenes y los que tienen el texto breve, con letras grandes acompañadas de dibujos.

En las bibliotecas infantiles es típico encontrar libros como los siguientes:

Cuentos Tradicionales

"EL GRAN LIBRO DE LOS CUENTOS". Editorial Molino. Recopilación de cuentos populares, redactados de forma sencilla y con bellas ilustraciones.

"EL LIBRO DE LAS VIRTUDES DE LOS NIÑOS". William J. Bennett. Ediciones B Grupo Z. Recoge relatos de hoy y de siempre, de diversos países, agrupados por temas y con bellísimas ilustraciones de Michael Hague.

En la Biblioteca de la UPNFM se encuentra la siguiente bibliografía para educación Prebásica:

- Me gusta jugar con los libros. Santurismo, Liliana.
- Un juego para cada día del año. 365 días al año. Juegos de interior, juegos de exterior, juegos para fiestas al aire libre, juegos para viajes, juegos de piscina y playa, juegos para pensar, juegos magia, juegos de mesa y juegos para fiestas.
- El juego como expresión de libertad. Gustav Bally.
- Manual de terapia de juegos. Charles E. Schaefer y Kevinj O'Connor Schaefer.
- El juego en grupo. Tchakarova Ivanka.
- Los niños de 2 a 4 años en el parvulario.
- El jardín de la infancia minuto a minuto. Timy Baranoff
- Jardín de infantes hoy. Bosch Lidia
- Libro para educadores de niños en edad preescolar. Doreen J. Croft/Robert D. Hess.
- El jardín de infants. Madeleine Faure.
- La educación de los niños de 3 a 7 años. Un manual para los padres y los maestros de parvularios o guarderías infantiles. David Fontana
- La educación preescolar Teoría y práctica.
- Educación Preescolar y desarrollo psicológico. Barrara Biber
- Cómo enseñar a través del juego. Bandet-M. Abbadie.
- Un jardín de infantes mejor siete propuestas. Bosch-Cañeque-Duprat-Galperín-Glanzer-Menegazzo-Pulpeiro.

- Teoría y práctica de la educación preescolar. Celia C. De Germani.
- Experiencias de juego con preescolares. María de la Borja Sole
- Guía para un efectivo programa del jardín de infantes. David y Mary Mindess.
- La educación infantil. Métodos, técnicas y organización. Anna Gasso Gimeno.
- El rincón del juego 5 años. Pam Schiller-Lynne Peterson.
- La escuela infantil a los cinco años. L. Selmi A. Turrini.
- Escuelas infantiles. Reggio Emilia.
- La inteligencia se construye usándola.
- Rincones de actividades en la escuela infantil (0 a 6 años). María José Laguia, Cinta Vidal.
- El juego en educación preescolar, desarrollo social y cognoscitivo del niño. Antonio Cabrera Angulo.

Rincón de Experiencias

Éste es el rincón donde los alumnos pueden realizar experiencias, por ejemplo:

- Plantar semillas y observar su crecimiento
- Cuidar de las mascotas como peces, tortugas
- Observar hojas de los árboles, fósiles y otros objetos de la naturaleza

Carteles

Los rincones deben estar señalizados con carteles que ayuden al alumno a reconocerlos fácilmente.

Colocados en lugar visible al lado del rincón que señalizan y a la altura de los niños. Con dibujos y el nombre del rincón.

También pueden usarse pequeños carteles para que los niños se los coloquen en el cuello cuando vayan a jugar en él, limitando su número al espacio y los juegos de que disponga el rincón.

Rincón del Artista

Los alumnos que deseen trabajar en este rincón deben encontrar en él toda clase de materiales con los que puedan expresar sus habilidades artísticas y manuales como:

- Pinceles, caballete, pinturas de témpera o dedos
- Papel continuo, folios
- Ceras blandas y duras.

Los dibujos se exhiben. Todos los niños tienen un trabajo expuesto. Cada alumno puede tener un dibujo como símbolo: un tren, el sol, una casa; al dibujarlos en grande y colorearlos se forma un mural.

El mural sirve para recrear un paisaje que cambia con las estaciones del año.

Estos espacios educativos o rincones de juego crean un mundo, para los educandos, en el cual realizan sus sueños, crean un mundo de ficción en el cual expresan sus deseos y cumplen sus necesidades; que no lo pueden hacer en el mundo real, pero con esto están desarrollándose y alcanzando una madurez física y emocional.

Así el juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional, mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del alumno y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de la dirección y de las relaciones sociales.

A lo anterior hay que agregar que los adelantos tecnológicos han creado un panorama en la modificación digital que alcanza todas las esferas de la vida, las computadoras están presentes en el mundo laboral, personal, educativo, construyéndose juguetes en base a esta tecnología; los videojuegos son su máxima expresión, ya sea mediante computadoras o aparatos especiales que presentan juegos cada vez más atractivos, convirtiendo la tecnología digital en algo muy importante para la educación.

Si bien el juego electrónico todavía no está totalmente generalizado en nuestro país, la educación privada prebásica facilita el acceso al juego electrónico. Estos juegos forman parte de los materiales que están dentro de las mochilas o loncheras de los niños que asisten a los centros privados, permitiéndoles un desarrollo psicomotor, por ejemplo, en la utilización de los dos dedos pulgares o la modificación del lenguaje; así como cuando aparecieron las calculadoras, lo más importante para el niño era aprender a usarlas y no comprender el concepto de suma y resta; actualmente es más importante que el niño conozca cómo usar la computadora, por ejemplo, ubicar las letras y los números que enseñarle a hacer el gráfico de las letras o de los números; el juego toma un nuevo giro, ya que lo importante es que el niño aprenda a operar los juguetes en cuanto a su sistema electrónico, hoy en día podemos ver a niños desde muy corta edad operando juguetes a nivel digital.

En el siguiente Capítulo estudiaremos cómo utilizan los maestros el juego, tanto en el sector público como en el privado.

CAPÍTULO 4

UTILIZACIÓN DEL JUEGO DESDE EL PUNTO DE VISTA DIDÁCTICO A NIVEL DE LA EDUCACIÓN PREBÁSICA.

El juego para el niño es tan fundamental como el derecho a la salud, seguridad o educación.
ONU.

4.1 CURRÍCULO NACIONAL DE EDUCACIÓN PREBÁSICA

En el diseño curricular nacional para la Educación Prebásica (CNPB:13) se define la educación prebásica como el proceso que ofrece al niño una atención integral en un ambiente de calidad que favorezca su crecimiento y desarrollo en los aspectos personal, físico, cognitivo, socioemocional, psicomotriz y del lenguaje verbal, oral y gestual; considerando al niño como un ser único con una serie de inteligencias a desarrollar, con necesidades, intereses y con características propias del momento donde se encuentran

Estableciéndose como objetivos generales los siguientes:

- Apoyar y preparar la integración del niño a la educación básica, favoreciendo el desarrollo de competencias, habilidades, conocimientos, valores, actitudes y destrezas que los habilite para una inserción exitosa para la vida.
- Contribuir al conocimiento y al manejo de la interacción del niño estimulándolo para participar en acciones de integración y mejoramiento en la familia, comunidad y centro educativo.
- Promover el desarrollo personal del niño a través de situaciones y oportunidades que le permitan ampliar y consolidar su autoestima y personalidad.
- Favorecer en los niños la curiosidad hacia aprendizajes oportunos, pertinentes y desafiantes que le facilite potenciar su disposición e interés de manera creativa y constante.

- Promover en los niños la identificación y valoración de sus características personales, necesidades, fortalezas y oportunidades que les permita favorecer una imagen positiva de sí mismos.

El currículo de Educación Prebásica establece las siguientes áreas de desarrollo (P:41):

Área de Desarrollo Personal y Social

El área de desarrollo personal y social contiene los aspectos perceptivos y motores implicados en las tareas que realiza el niño, el conocimiento del cuerpo y la configuración del concepto de sí mismo y los aspectos cognoscitivos, afectivos y relacionales implícitos en la adquisición de hábitos y destrezas de trabajo, de salud y de convivencia en el grupo social al cual pertenezca.

Los aspectos perceptivos y motores incluyen las coordinaciones motrices de pequeños músculos del organismo, incluyendo el habla; ya que consiste en una articulación de sonidos que portan una actividad muscular y una coordinación de diferentes músculos para producir sonidos.

La construcción del concepto de sí mismo, que es uno de los aspectos centrales de esta área, se basa en el conocimiento del cuerpo, representando el primer referente de la conciencia del niño sobre sí mismo.

Este proceso proviene también de la diferenciación del yo –otro y del yo- mundo externo, que le permite apropiarse del ser corporal, del ser psicológico y del ser social, a través del reconocimiento de la individualidad. Estos procesos empiezan a consolidarse cuando el niño desarrolla la capacidad de expresar verbalmente algunos de los elementos de su identidad y algunas características propias, corporales y psíquicas.

La identidad personal incluye, además de la construcción y aceptación progresiva de una imagen global cada vez más ajustada de sí mismo, a la adquisición de un buen nivel de autoestima que le permita actuar con autonomía, iniciativa y seguridad en situaciones diversas de su vida cotidiana.

El desarrollo personal y el concepto de sí mismo dependen de la adquisición organizada de percepciones sobre sí mismo y de la forma como lo perciba de los demás.

La educación prebásica se considera como una de las etapas cruciales de construcción de la identidad y autoestima propia del niño porque es el inicio de la escolaridad y representa para él la primera ocasión de trascender el ambiente familiar a otros ambientes similares que lo enfrentan a otras exigencias relacionadas con los adultos, con sus iguales o con las responsabilidades en la realización de otras tareas.

La adecuación de estas exigencias, la propuesta de tareas variadas e interesantes, las estrategias que favorecen el aprendizaje significativo de los contenidos y la interacción satisfactoria con los demás niños son los instrumentos educativos principales.

Área de Desarrollo de la Relación con el Entorno (CNPB:65)

Las personas viven e interactúan en un espacio y en un tiempo determinado: en un entorno formado por individuos, relaciones, normas sociales y otros elementos y condiciones impuestas por la naturaleza.

La finalidad básica de esta área es propiciar un conocimiento más objetivo y analítico del entorno social y natural, y desarrollar las capacidades de autonomía, actuación e inserción a la realidad del niño.

En esta área hay que propiciar aprendizajes que ayuden al niño a saber tomar decisiones, a prepararse para un mundo sometido a constantes transformaciones y a identificar los comportamientos que rigen los grupos y las estructuras sociales, para que gradualmente pueda

pensar y actuar libremente en forma coherente y crítica, con la capacidad de presentar propuestas y respuestas comprometidas con la realidad.

El entorno hace referencia al contexto formado por personas y organizaciones sociales, pero también por elementos, objetos y producciones. Más allá del entorno social, el niño debe poder analizar el entorno físico, principalmente, desde la perspectiva del mundo social y de las relaciones e interdependencias creadas entre los dos.

El entorno social está constituido por sistemas diversos (familia, casa, centro educativo, calle, pueblo, ciudad y otros) con funciones determinadas rigiéndose por normas, costumbres y convenciones específicas.

Este entorno cuenta también con numerosos objetos, aparatos y producciones creadas por los avances de la técnica, que facilitan y hacen más cómoda y rentable su forma de vida. El niño ha de conocer las funciones y utilidades de estos elementos y ha de comenzar a construir algunos de ellos en función de sus posibilidades y de sus intereses.

El entorno físico está constituido por un conjunto de elementos (aire, agua, tierra, seres vivos e inertes y otros) que se relacionan en sistemas concretos. El niño debe conocer el entorno físico a partir de la observación, de la exploración, del análisis directo y de vivencias para poder relacionarlo con la vida de las personas y de la sociedad.

El centro educativo debe proporcionar al niño momentos y actividades para que actúe sobre la realidad: manipular, observar y explorar elementos, a través de esta interacción, reconoce y compara las características físicas de los objetos (color, forma, peso y otros) descubre los efectos de su actuación y de los demás.

En relación con los seres vivos (personas, animales y plantas) hay que trabajar la observación y la exploración directa en el medio natural para que el niño pueda reconocer las características físicas y sepa las principales funciones vitales: nutrición, crecimiento, respiración, reproducción, desplazamientos y otros.

Para facilitar la interrelación de los contenidos hay que tomar como eje los espacios presentes en la sociedad física y social, los espacios cotidianos (casa, escuela, calle y otros), pero también los que el niño pueda conocer directamente como producto de su experiencia por los diferentes canales: pueblo, ciudad, campo, bosque, selva y otros.

La Educación Prebásica debe darle un lugar prioritario a la observación y al análisis por parte del niño a estos espacios, elementos, organizaciones sociales y pautas de funcionamiento (normas, costumbres, hábitos y otros).

El niño debe observar y reconocer los cambios que experimentan los elementos de su entorno: los ciclos de la vida de los seres vivos, el desgaste de los objetos habituales, las construcciones y materiales de su entorno, el niño también debe desarrollar la capacidad de anticipación y de orientación en las rutinas temporales habituales (mañana, tarde, noche, ayer, hoy, mañana y otros) y utilizar algunas formas sociales del tiempo (días de la semana, días de fiesta, vacaciones y otros).

En definitiva se trata de fomentar que el niño sea, en la medida de sus intereses y de sus posibilidades, un individuo informado sobre los hechos de su entorno y que plantee numerosas preguntas sobre las características y mecanismos del entorno que intenta captar y entender.

Área de Desarrollo de la Comunicación y Representación (CNPB:93)

El área de comunicación y representación incluye las disciplinas consideradas tradicionalmente útiles para representar diferentes tipos de experiencia (lenguaje, matemática, música, plástica y otras). Todas ellas deben de ocupar un lugar destacado en las actividades diarias para que el niño pueda expresar las experiencias con todos los medios que tiene a su alcance.

Las formas de representación son los canales a través de los cuales el individuo transmite al exterior las conceptualizaciones interiores. Tienen, por lo tanto, una función de mediación con

el mundo y se pueden materializar por medio de la lengua, la danza, la pintura, las matemáticas y otros.

Las formas de representación son un nexo entre el individuo y el entorno, de forma que esta área se convierte en un ámbito de relación entre las dos otras áreas de la Educación Prebásica.

Las formas de representación además de su función mediadora, tienen un carácter comunicativo inherente ya que ayudan a articular los contenidos que se expresan.

Las formas de representación son objeto de conocimiento con entidad propia en cualquier nivel. Deben tener un tratamiento específico porque a medida que el niño las domina y las utiliza, aumenta las posibilidades de acceso a diferentes ámbitos de experiencia, a categorías distintas de significados y a experiencias de su universo personal.

Es importante subrayar que el Centro Educativo de Prebásica ha de ofrecer a todos los niños la posibilidad de acceder a las diferentes formas de representación en múltiples situaciones para que puedan explicitar todas sus potencialidades.

En Prebásica las formas de representación se encuentran agrupadas en una misma área por eso hay que educar al niño con una visión amplia y no restrictiva de la representación y de la comunicación.

El niño debe poder comunicarse a través de las diferentes formas de representación expresando sus ideas, sentimientos e intenciones con los medios que tiene a su alcance. Debe aprender que en algunos contextos, unas formas de representación son más adecuadas que otras.

Entre los tres y seis años el niño debe aprender que debe actuar en el mundo de formas diversas y que la experiencia que le ofrece, los significados que va obteniendo de la interacción con el entorno físico y social, se comunica y se representa por sistemas muy diferentes.

Esto es lo que permite el desarrollo integral del niño, a nivel afectivo, social, cognoscitivo y psicomotor.

Ambiente físico

El currículo de Educación Prebásica (P:34) considera que el espacio físico es diferente en cada centro educativo, éste se ve reflejado de acuerdo al lugar en donde se encuentra y las posibilidades y potencialidades que los distintos miembros de la comunidad educativa le proporcionan.

El espacio físico lo conforman distintos lugares que se deben tener presente en el momento de organizar el grupo de niños considerando sus necesidades educativas.

Algunos espacios educativos que le pueden proporcionar aprendizajes a los niños son: patio, cocina, baño, sala de clase, plazas, centro de salud, parques, casa de la cultura, canchas deportivas, entre otros.

Lo importante no es la cantidad de los espacios sino las posibilidades que les brinden a los niños para desarrollar su creatividad y potenciar sus aprendizajes.

Los espacios físicos educativos tanto los externos como los internos deben ser atractivos, variados, amplios, funcionales y responder a las necesidades de bienestar de los niños y estar en concordancia con el Currículo Nacional de Educación Prebásica.

La labor del docente es generar un ambiente físico educativo en el cual los niños participen en su organización, su equipamiento y en la toma de decisiones de los elementos que forman parte de la decoración. Para enriquecer el espacio en donde los niños permanecen diariamente es fundamental que se incorporen elementos personales de gran significado para ellos como son sus juguetes preferidos, recuerdos, fotos, otros.

En el Módulo La Educación Prebásica con Calidad (P:26) se establece que el constructivismo, en la lógica de Piaget, Vigostsky y Ausubel, es una vía para aprender a aprender, a conocer, a hacer, a ser y pensar, ya que se le concibe como un espacio para desarrollar una actividad mental en el niño, que implica el descubrir o construir un nuevo conocimiento a partir de una idea o experiencia anterior, en condiciones socioculturales y para toda la vida.

La construcción del conocimiento en la escuela debe darse considerando el triángulo interactivo: el papel mediador de la actividad mental constructiva del alumno (saberes previos y su estructura mental) los contenidos curriculares como saberes preexistentes socialmente construidos y culturalmente organizados en el currículo, y, el papel del docente como guía y orientador de la actividad mental constructiva del alumno en la asimilación de aquellos contenidos.

Así, el enfoque metodológico en la Educación Prebásica parte del principio de que el niño es una totalidad, es activo y con una individualidad propia. Se le considera el centro del proceso educativo y deben ofrecérsele condiciones adecuadas para que su desarrollo se cumpla en forma integral, fomentando su autonomía, su socialización, sus sentimientos, sus valores y sus actitudes.

Las técnicas metodológicas deben propiciar la participación activa del niño en su propio aprendizaje y a su propio ritmo.

El docente debe ser un facilitador de experiencias. Su papel varía de acuerdo con las necesidades de cada uno de sus alumnos.
Partiendo de estos principios, se deben tomar en cuenta los siguientes lineamientos metodológicos:

- Al niño se le debe respetar como un ser único en proceso de desarrollo
- El aprendizaje debe centrarse en sus intereses y necesidades, respetando el proceso evolutivo del niño. Deben prepararse ambientes adecuados y ricos en estímulos, dentro de un clima agradable, que lo motiven y le permitan disfrutar de sus experiencias educativas.

- Las experiencias de aprendizaje que se promueven deben ser aquellas mediante las cuales el educando adquiera conocimientos, desarrolle habilidades y destrezas y logre actitudes y valores para establecer las bases que le faciliten la integración y el enfrentamiento con su propia realidad.
- El juego es el método por excelencia, el cual posibilita el desarrollo de la inteligencia del niño. Más exactamente, el propio proceso constructivo de las nociones intelectuales, sociales y morales.
- El proceso para el logro de un aprendizaje es tan importante como el aprendizaje mismo; para ello deben fomentarse experiencias individuales y grupales.
- El currículum que se utilice ha de ser de "marco abierto", mediante el cual se propicie el crecimiento tanto del educando como del educador. Ambos, con su aporte, se nutren de experiencias recíprocas, lográndose aprendizajes pertinentes que se inician mediante la acción del niño o del maestro.
- El docente debe valorar las experiencias de sus alumnos y propiciar una relación horizontal, dialogante y recíproca entre él y el niño y entre los niños entre sí.
- La comunidad es un factor valioso dentro de la planificación curricular. Deben aprovecharse todos los recursos que ofrece y, a partir de ellos, planificar y realizar actividades variadas dentro y fuera de la institución.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma, y se logra además, los resultados siguientes:

- Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que se despierta en el niño.
- Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas.
- Interiorizar el conocimiento por medios de la repetición sistemática, dinámicas y variada.
- Lograr el colectivismo del equipo a la hora del juego
- Lograr responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo, lo que eleva el estudio individual.

El juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del niño, y en particular su capacidad creadora.

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

En el área conductual se desarrollan el espíritu crítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula lo fraternal, etc.

A nivel afectivo se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar. Entre los aspectos a contemplar están:

- Correspondencia con los avances científico y técnico
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos
- Influencia educativa
- Correspondencia con la edad del alumno
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido
- Accesibilidad

Los juegos didácticos estimulan y cultivan la creatividad (es el proceso o facultad que permite hallar relaciones y soluciones novedosas partiendo de informaciones ya conocidas).

Elementos necesarios para el éxito del trabajo con los juegos didácticos:

- Delimitación clara y precisa del objetivo que se persigue con el juego
- Metodología a seguir con el juego en cuestión
- Instrumentos, materiales y medios que se utilizarán
- Roles, funciones y responsabilidades de cada participante en el juego
- Tiempo necesario para desarrollar el juego
- Reglas que se tendrán en cuenta durante el desarrollo del juego
- Lograr un clima psicológico adecuado durante el desarrollo del juego
- Papel dirigente del profesor en la organización, desarrollo y evaluación de la actividad.
- Adiestrar a los estudiantes en el arte de escuchar

En el currículum nacional de Educación Prebásica (P: 53-56) se plantea:

- El juego y su importancia, a fin de reconocer la importancia del juego como un método de aprendizaje.
- Juegos sensorios (oído, tacto, vista, olfato y gusto) con el objetivo de poner en juego la orientación y coordinación de los sentidos para su mayor ejercitación.
- Juegos motores, con el objetivo de responder al dinamismo mecánico, con el movimiento de todos sus sentidos y de su cuerpo en forma armónica.
- Juegos imitativos a fin de adquirir diferentes aprendizajes a través de imitar los movimientos de personas.
- Juegos familiares (rincón de la dramatización). Importante para desarrollar el lenguaje por medio de juegos de imitación de la vida doméstica o familiar.
- Juegos afectivos: sirven para expresar sentimientos y emociones, evitando el miedo a través de estos juegos.
- Juegos cívicos: permiten manifestar el cumplimiento del deber y el sacrificio de intereses propios a favor de la comunidad.
- Juegos gimnásticos: preparan al niño en la uniformidad y ritmo de los movimientos de su cuerpo.

- Juegos libres: permiten participar del juego en forma libre y espontánea, como parte del desarrollo social, emocional y afectivo.
- Juegos tradicionales: tienen como objetivo que los niños adquieran y disfruten de los juegos tradicionales, como parte del valor cultural de su comunidad.

4.2 ANÁLISIS DE RESULTADOS

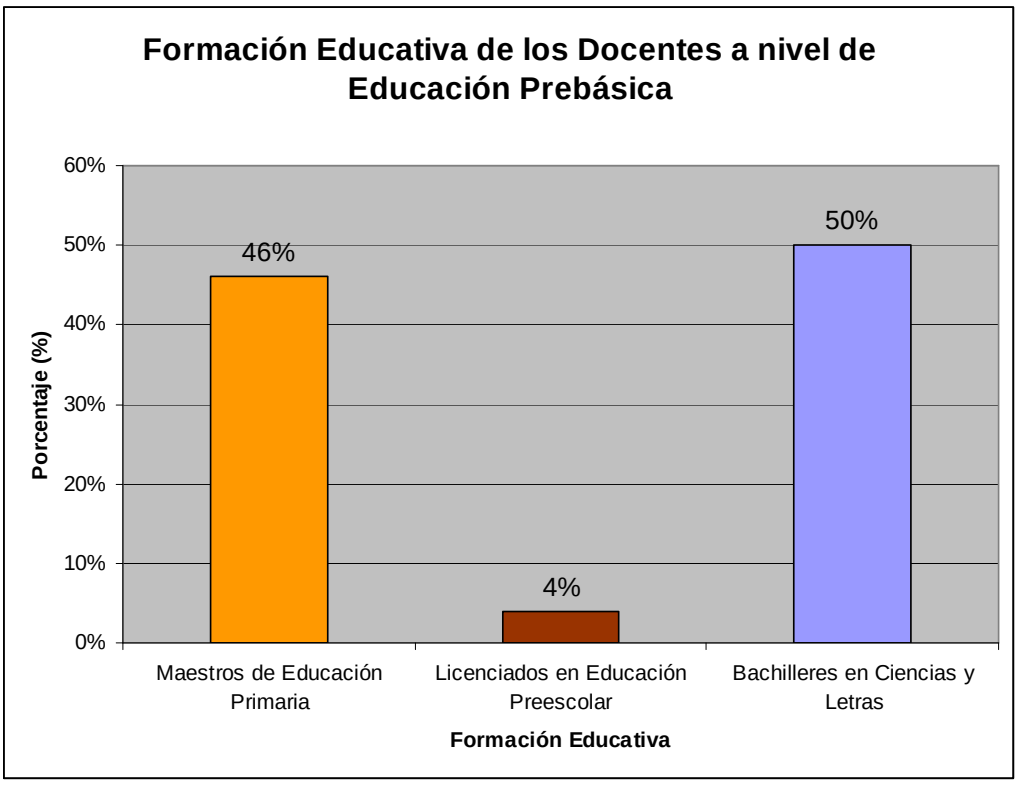
A fin de conocer cómo utilizan el juego, los profesores de Educación Prebásica realizamos una investigación, tomando como población los docentes de este nivel educativo que trabajan en Tegucigalpa, una muestra de 50 docentes que laboran en instituciones públicas y privadas.

INSTITUCIÓN PÚBLICA	No. DOCENTES	INSTITUCIÓN PRIVADA	No. DOCENTES
Jardín de Niños Rafael Núñez Lagos	3	Saint Riveiros School	3
Jardín de Niños Enriqueta de lázarus	3	Instituto Cristiano Monte de Sión	3
Escuela Guía Técnica No. 8 José Trinidad Reyes.	5	Escuela Nueva Generación	3
Jardín de Niños Rosinda Mondragón	3	Escuela Lincoln	3
Jardín de Niños Mundo Infantil.	3	Jardín Católico Emiliani	3
Jardín de Niños Cerro Grande	5	Jardín Los Corderitos de Dios	3
Jardín de Niños Monseñor Jacobo Cáceres	3	Evergreen School	3
		Discovery School	4
TOTAL	25	TOTAL	25

La información obtenida en relación a la formación educativa de los docentes es la siguiente:

- Maestros de Educación Primaria (46%)
- Licenciados en Educación Preescolar (4%)
- Bachilleres en Ciencias y Letras (50%)

GRÁFICO No. 1



Fuente: Elaborado en base a datos obtenidos en la investigación. 2007.

Es importante anotar que en el Sistema Educativo Público en el nivel Prebásico, sólo pueden trabajar los maestros de Educación Primaria, ya que aún los Licenciados en Educación Preescolar no están contemplados en el Estatuto del Docente para laborar en este nivel, a menos que ostenten el título de Maestro de Educación Primaria previo al de Licenciado en Preescolar (Capítulo III, art. 3, Ley de Escalafón del Magisterio). En el Sistema Educativo Privado aceptan Bachilleres en Ciencias y Letras siempre y cuando estén estudiando en la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán (UPNFM).

El Sistema Privado acepta niños de 3 a 5 años a nivel de Educación Prebásica; en cambio el Sistema Público sólo recibe niños de 4 y 5 años; estableciéndose como obligatorio el nivel de Preparatoria a los 5 años.

El promedio de alumnos por sección en las instituciones privadas es de 18, y en las instituciones públicas es de 30.

El 100% de los profesores entrevistados que trabajan en el Sistema Público manifestaron que utilizan el Currículo Nacional de Educación Prebásica como guía para la planificación y desarrollo de su actividad docente. En cambio los profesores del nivel Privado aunque no desconocen el Currículo Nacional de Educación Prebásica, tienen guías didácticas especiales que les permite planificar y desarrollar su actividad docente.

La Secretaría de Educación realiza actividades a fin de capacitar a los docentes en el desempeño de su función a nivel Prebásico, entre los documentos estudiados mediante cursos de capacitación, seminarios o talleres están:

- Currículo Nacional de Educación Prebásica. República de Honduras, Secretaría de Educación, 2000.
- Módulo La Educación Prebásica con Calidad. Plan de Todos con Educación de Calidad – EFA. República de Honduras, Secretaría de Educación, 2006.
- Guía Didáctica para la aplicación del Diseño Curricular Nacional de la Educación Prebásica, 2005.
- Manual para la Organización y Funcionamiento de los Centros Comunitarios de Educación Prebásica. CCEPREB. República de Honduras, Secretaría de Educación.
- La Importancia del Juego Infantil. El marco del Currículo Hondureño de Educación Prebásica. Certificado Pre-Escolar.
- Desarrollemos Nuestra Personalidad para la Convivencia en el Entorno. República de Honduras, Secretaría de Educación, 2006.
- Juguemos con las Matemáticas. República de Honduras, Secretaría de Educación, 2006.
- Programaciones Estándares y Contenidos Prebásica. República de Honduras, Secretaría de Educación, 2006.
- Estándares Educativos Nacionales Prebásica. República de Honduras, Secretaría de Educación, 2006.

- Nos iniciamos en la Lectura y Escritura. Secretaría de Educación, República de Honduras, 2006.

En la Carrera de Educación Pre-escolar de la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán, el plan de estudio contempla asignaturas en relación al juego como las siguientes:

- EDP-312 Taller de Juego Pedagógico
- EDP-319 Estimulación Temprana
- EDP-331 Taller de Motricidad y Expresión Corporal

Creemos que se hace necesaria una buena formación respecto al juego desde el punto de vista didáctico.

Sugerimos al respecto, que el juego sea un eje curricular en el plan de estudio del Profesorado en Educación Pre-escolar en el grado de Licenciatura, o se incluya un módulo o talleres sobre esta temática.

Con relación a los rincones de juego, los maestros consideran que los espacios de aprendizaje o rincones de juegos son importantes, porque permiten:

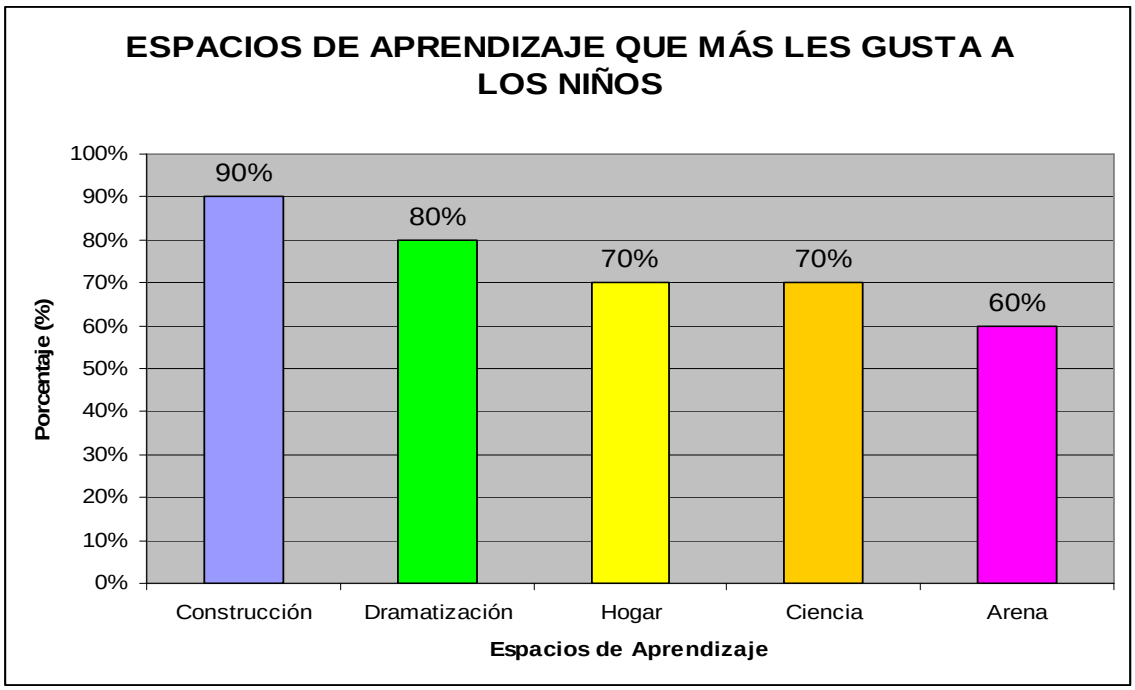
- Desarrollar habilidades y destrezas
- Que el niño aprenda jugando
- Detectar fortalezas y debilidades
- Que el niño cree situaciones que ha vivido
- El desarrollo del niño a nivel social y corporal
- Que el niño descubra y manifieste sus intereses
- Incentivar la creatividad
- Expresar sus emociones y vivencias diarias
- Compartir y socializar

Los maestros cambian los espacios de aprendizaje de acuerdo a la temática a desarrollar y promueven la participación de los niños en la organización de estos espacios de aprendizaje, mediante su colaboración con materiales y en la organización de los mismos.

Según los maestros los espacios de aprendizaje que más les gusta a los niños son los siguientes:

- Construcción
- Dramatización del Hogar
- Ciencia
- Arena

GRÁFICO No. 2



Fuente: Elaborado en base a datos obtenido en la investigación. 2007

.

Para los maestros entrevistados, los espacios de aprendizaje, contribuyen al aprendizaje de los niños porque permiten:

- Afianzar conocimiento
- El trabajo en equipo
- Resolver problemas
- Desarrollar el lenguaje
- Creatividad, socialización
- Aprender haciendo
- Autonomía, integración grupal, expresión, comunicación
- Formación de hábitos
- Fomentar responsabilidad y deberes
- Descarga emocional y física
- Aprendizaje de roles, reglas de juego y participación

Por tanto, los maestros consideran que los espacios de aprendizaje son muy importantes, ya que permiten detectar problemas de socialización, lenguaje, desarrollo motor, y que, mediante el juego desarrollan diferentes áreas: social, motora, sensorial, intelectual; por lo que solicitan aulas más grandes a nivel de Educación Prebásica y disponer de espacio físico amplio.

Los espacios de aprendizaje o rincones que utilizan los maestros son los siguientes:

- Área de lectura
- Rincón de arena
- Rincón de juego
- Biblioteca
- Rincón patriótico
- Construcción
- Dramatización
- Intelectual
- Agua
- Matemáticas
- Ciencia
- Música
- Hogar
- Arte
- Carpintería

La cantidad de rincones por instituciones se manejan de la siguiente manera:

Instituciones Públicas:

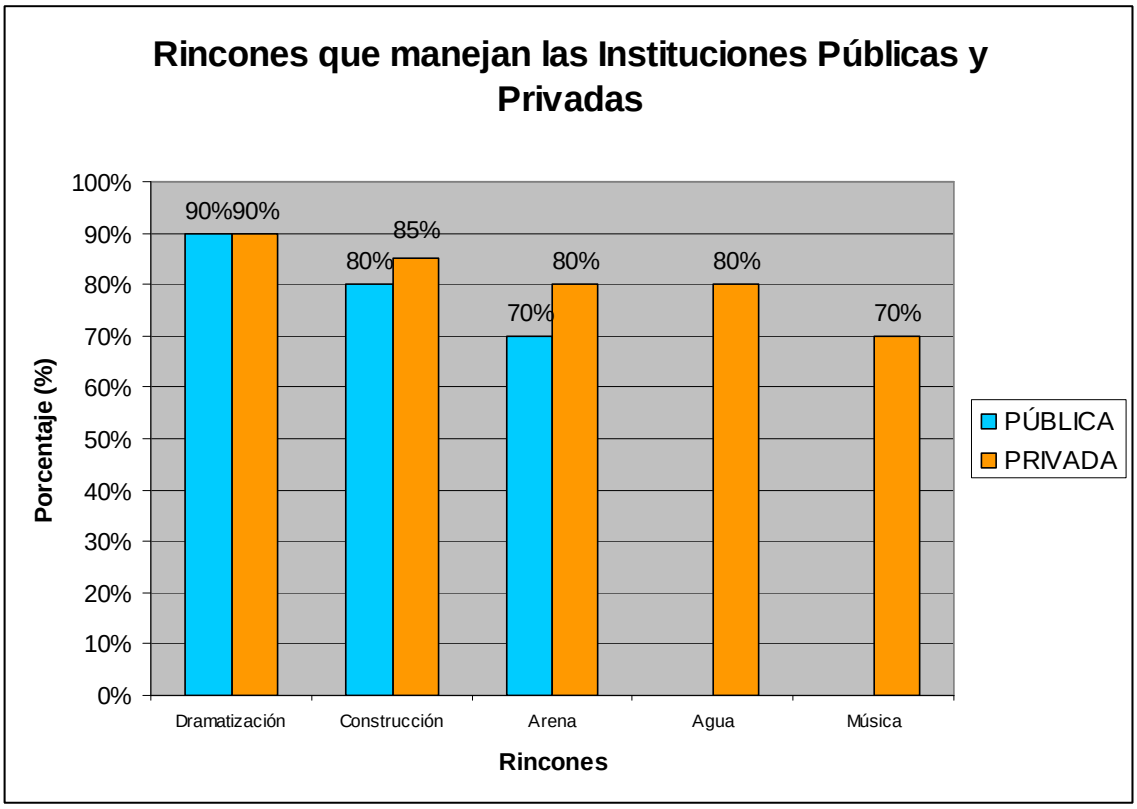
- Dramatización 90%
- Construcción 80%
- Arena 70%

Instituciones Privadas:

- Dramatización 90%
- Construcción 85%

- Arena 80%
- Agua 80%
- Música 70%

GRÁFICO No. 3



Fuente: Elaborado en base a datos obtenido en la investigación. 2007

Los maestros consideran el juego simbólico como una modalidad pedagógica que es importante, ya que desarrolla en el niño la conciencia social, estimula su creatividad, autonomía, madurez, seguridad, autoestima, capacidades sociales, lingüísticas, afectivas y cognoscitivas; a la vez que les permite explorar, descubrir, experimentar e investigar.

Esto le permite al niño aprender a compartir, desarrollar su imaginación, moldear su personalidad, liberar energía, se divierte escapando de la realidad.

Entre los juegos utilizados por los maestros, a nivel de Educación Prebásica, están:

- Juegos de memoria
- Juegos de mesa
- Juegos de letras
- Juegos de números
- Rondas
- Landa
- Rayuela
- Adivinanzas
- Rimas
- Rompecabezas
- El avión
- Red de peces
- El barco
- Juego y aprendo
- Carrera de obstáculos
- El patio de mi casa
- Las cáscaras de huevo
- La cuchara
- Campanitas de oro
- El elefante
- Conoces a mi tía Matilde
- El baile de todos
- La tía Mónica
- El tallarín
- Periquito
- Simón dice....
- Lobo que estás haciendo allí
- La cuerda
- El tren

- La gallina ciega
- El gato y el ratón
- Encostalados
- El rey pide
- Red light
- Green light
- Mr. Wolf
- Around the world
- Simmon says
- Fallow leader

En cada sector se desarrollan distintas actividades para los distintos aprendizajes. En construcciones, se presentan problemas referidos al espacio, a la representación tridimensional, a la coordinación de las acciones entre los niños.

En plástica, tienen la oportunidad de descubrir nuevas maneras de componer las imágenes, explorar los distintos materiales y herramientas.

En el sector de biblioteca, pueden mirar, “leer” distintos tipos de libros, revistas, diarios, folletos, enciclopedias, dicciones, etc. Pueden producir cuentos, poesías, inventar historias, etc.

En dramatizaciones aprenden a hablar y actuar desde el personaje, a tener en cuenta a su interlocutor, coordinar los diferentes roles.

En carpintería, pueden explorar formas, tamaños, medidas y la relación entre ellas, el uso de materiales y herramientas, esto hará desarrollar la mayor habilidad para la motricidad fina.

En ciencias, indagarán sobre los diferentes materiales, objetos, partes de plantas y animales, hacer observaciones, relacionar, explorar, etc.

En los juegos de mesa o de madurez intelectual, los niños se enfrentan a diferentes tipos de problemas relacionados a la matemática y a otros campos del conocimiento, muchos de los juegos deben ser compartidos por lo menos con un compañero esto hará que se expresen diferentes puntos de vista, se respeten las reglas, los distintos turnos, etc.

Dentro del juego los niños logran el orden de los materiales como parte de la actividad en grupo y guardar los trabajos efectuados.

La duración del juego es variable aproximadamente es de 30 a 45 minutos. El docente actúa como un observador del juego de los niños, interviniendo de ser necesario para la explicación de algo en particular, darles material, colaborar en el manejo ante un conflicto, hacer preguntas, movilizar un juego, etc.

Desde el punto de vista de los niños, el juego es una actividad placentera y creativa que implica desafíos y esfuerzo. "El niño juega para expresar sentimientos, controlar sus ansiedades, adquirir experiencias, establecer contactos sociales, integrar su personalidad, comunicarse con la gente. Entonces el niño juega para conocer y conocerse, para aprender, en este sentido, sus propósitos coinciden con la intención educativa.

Con el juego se busca:

- Que los niños, a partir de la propuesta lúdica, puedan conectarse con la realidad, tengan una percepción de la misma cada vez más organizada y menos confusa.
- Que los niños evolucionen del juego exploratorio al juego con finalidad, lo que implica un proceso de concienciación paulatina, que parte de la acción del juego hasta llegar a realizar un proyecto de juego (anticipación de la acción) y a evaluarlo (reflexión sobre la acción).
- Que los niños amplíen sus márgenes de autonomía, cooperación, solidaridad y complementariedad a partir de 3 momentos diferentes.

  Planificación

  Desarrollo

  Evaluación

Planificar:

Tanto el maestro como el alumno se comprometen activamente desempeñando funciones diferenciadas. Para los niños es el momento de crear los proyectos de juego.

¿Dónde lo harán?

¿A qué jugarán?

¿Con qué lo harán?

Es decir, que la planificación de este momento queda a cargo del niño. El docente registra las anticipaciones de los distintos proyectos de juego, que cada subgrupo le manifiesta en forma verbal y colabora en la organización de las mismas.

Desarrollo:

Es la puesta en marcha, coordinados por el docente, de los proyectos que se anticiparon en la planificación. El docente además observa, pregunta, orienta, crea situaciones problemáticas en base a los objetivos y contenidos propuestos para esta actividad.

Evaluación:

Momento en el cual el docente podrá evaluar los logros alcanzados por los alumnos, o evaluar los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Los maestros plantearon que al seleccionar los juegos se debe tener en consideración el espacio del cual se dispone, el número de niños adecuados a la edad, que no pongan en peligro la integridad física y emocional del niño y que no induzcan al aprendizaje de la violencia.

Todo lo anterior nos permite ver que el juego es una fuente inestimable de aprendizaje, porque es contacto y conocimiento con el ambiente, porque jugando los niños experimenta, e investigan, aplican su conocimiento desarrollándolo tanto en relación a los objetos que forman el mundo exterior, como en relación a las funciones sociales o a las reglas que rigen las relaciones entre los adultos. El niño aprende mientras juega, debido a que en esta actividad

obtiene nuevas experiencias, siendo una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y solucionar problemas. Los niños aprenden sólo una pequeña parte de los conocimientos y destrezas que provienen de la instrucción deliberada de los adultos, y gran parte del conocimiento básico y muchas destrezas las desarrollan durante las actividades lúdicas, a través de las cuales los niños aprenden mucho observando a los demás, practicando ellos mismos, y por medio del juego exploratorio.

El juego es siempre acción, reflexión e investigación experimental del mundo, por ello se puede afirmar que no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño es una oportunidad de aprendizaje, es más, en el juego aprenden con una facilidad notable, porque están dispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica, a la cual se dedican con placer (Garaigordobil, 1992). Además, todos estos aprendizajes que el niño realiza cuando juega serán transferidos posteriormente a situaciones no lúdicas.

Más allá de ser una actividad fuente de aprendizaje, el juego crea áreas de desarrollo potencial observando que en el juego los niños utilizan recursos que los conducen a su desarrollo, en el juego el niño, hace ensayos de conductas más complejas se enfrenta a tareas y problemas que en muchas ocasiones no están presentes en su vida y busca resolverlos de la manera más idónea, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de la solución errónea a semejantes tareas en la vida real.

Los niños utilizan formas de lenguaje más complejas en situación lúdica que en situación real. El juego es una actividad en la cual los niños operan en un nivel cognitivo mayor que el operado en situaciones de no simulación. Las habilidades en el juego de simulación son: la habilidad para representar un objeto como dos cosas a la vez, la habilidad para ver un objeto como representando otro, y la habilidad para realizar representaciones mentales.

Así mediante el juego adquieren conocimiento, interiorizan su propia realidad al convertir en juego toda su problemática.

Según los maestros, el niño mientras juega se concentra más y aprende con mayor facilidad ya que las propias condiciones del juego obligan al niño a concentrarse en los objetos de la situación lúdica, en el argumento que tiene que interpretar o en el contenido de las acciones, ya que el niño que no sigue con atención la situación lúdica, que no recuerda las reglas del juego, o que no asume el determinado uso simbólico de los objetos, no podrá continuar en el juego, lo que despierta el interés y necesidad de concentrarse, desarrollando la capacidad de atención y desarrollo de la memoria.

También el juego permite al niño prepararse para el trabajo, ya que en el juego se somete a reglas y normas, que en el futuro le permitirá con acierto respetar la disciplina en el trabajo, controlar sus emociones, etc., por ejemplo, cuando juega a ser maestro, dirige a sus compañeros, les exige orden, aseo, respeto, etc.

Piaget en sus observaciones plantea que la evolución que cursa el símbolo desde su inicial carácter egocéntrico (en el que cualquier objeto puede representar cualquier cosa) a otro en el que progresivamente se va transformando en imitación representativa de la realidad, se produce por intermedio del juego, ya que el deseo del niño de jugar con los otros, hace necesario compartir el simbolismo, estimulando su progreso, su evolución, desde el egocentrismo inicial a una representación cada vez más cercana a la realidad. El juego ayuda a la transición del pensamiento centrado a un pensamiento progresivamente más descentrado.

En el juego el niño cambia de postura al adoptar un papel, es un cambio de su posición frente a la realidad, es un cambio constante de la postura real del niño a la del personaje que representa sucesivamente. Este ir y venir del papel real al lúdico y del lúdico al real, este situarse en distintos puntos de vista al interpretar distintos roles, facilita el desprendimiento de su egocentrismo cognitivo. Pero, además, cuando se torna colectivo, cuando coordina distintos puntos de vista sobre las acciones, sobre el significado de los objetos y personas, y ello implica la coordinación de los criterios con los demás, está alcanzando el ver el todo, ver lo social y olvidarse de sí mismo.

El juego es la primera actividad creadora del niño, la imaginación nace en el juego, éste contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematizar, lo prepara para el trabajo y para la vida

El trabajar en una institución pública, en donde las condiciones socioeconómicas de los niños es precaria, me permite ver cómo los niños, mediante el juego, reproducen su propia vida; haciendo uso de cualquier material para resolver problemas, volviéndolos creativos, cuentan historias en función de su propia vida, reproducen su vida mediante sociodramas, lo que les permite desarrollo del lenguaje, interiorizar su problemática y buscar formas de respuestas, por eso creemos que es de suma importancia la inclusión del juego en el currículum a nivel de educación Prebásica.

La importancia del juego a nivel de Prebásica es poner de manifiesto cómo el juego desarrolla la inteligencia del niño al permitirle combinar su razonamiento, el lenguaje y la fantasía.

En la investigación realizada los maestros manifiestan que cuando los niños juegan, su participación, su atención y sobre todo su alegría, los hace más susceptibles al aprendizaje, a innovar y crear; así podemos decir que los niños mediante el juego son grandes inventores.

Los juegos infantiles en distintos contextos (aula, espacio exterior...) conducen a pensar que la flexibilidad del pensamiento, la fluidez de las ideas, la aptitud para concebir ideas nuevas y ver nuevas relaciones entre las cosas (originalidad) que son las cualidades básicas del pensamiento creativo, se estimulan y potencian en las diversas actividades lúdicas, especialmente en los juegos libres de los niños. Lo que desde luego parece claro es que existe una estrecha dependencia entre el desarrollo de la creatividad y el juego.

El juego simbólico favorece la progresiva discriminación fantasía-realidad, ya que el niño cuando hace el “como sí” se aparta de su papel para representar a otra persona u objeto, pero mientras juega es consciente de ese “como si” y este reconocimiento de la ficción, estimula el establecimiento de la diferenciación entre fantasía y realidad. Además, al jugar realiza acciones en las que no tienen las consecuencias que tendrían en la realidad, y ello también

estimula esta progresiva diferenciación; puede golpear simbólicamente al padre representado en un muñeco sin que esta conducta genere las consecuencias que tendría si lo hiciera en la realidad.

Cuidado con lo siguiente, al plantear que el juego permite al niño fantasear y escapar de la realidad, podría dar lugar a confusión en el sentido de creer que el niño se quedará siempre en la fantasía, pero a medida que va avanzando en edad, él aprende a discriminar entre fantasía y realidad, esto se pone de manifiesto, en el cambio del tipo de juego, así un juego que es propio de un niño de dos años, no ofrece la misma aceptación para un niño de cinco años; eso explica cómo la mercadotecnia, estipula los juegos de acuerdo a la edad.

El juego es ante todo comunicación, es en cierto modo el antecedente de la palabra, la primera manera de nombrar la realidad por parte del niño, su primera construcción de la realidad, y por lo tanto, del mismo modo que el lenguaje tiene gran influencia en la construcción de la realidad y de sí mismo.

Los juegos con ruidos y sonidos de los bebés o niños de corta edad, los juegos con monólogos solitarios y los juegos sociales (rimas espontáneas, juegos con fantasía y absurdos)... confirmando el valor que los juegos tienen en el desarrollo del lenguaje y en la discriminación fantasía-realidad. Ejemplo de esto; en la temporada de invierno en nuestro país, se sufren los embates de la naturaleza por la vulnerabilidad de nuestro país expresado en inundaciones, pérdida de cosechas, pérdida de vivienda, enseres domésticos y vidas humanas; pasado el período de peligro, los niños regresan a la escuela y su tema de conversación en los juegos son las inundaciones, reproduciendo lo que han visto en la televisión.

La relación juego-lenguaje es doble, ya que no sólo se trata de que jugando, en general, se desarrolla y mejora el lenguaje. Uno de los juegos que el niño afronta con placer es el juego con el lenguaje: juega con los tonos, con combinaciones, y ésta es una de las formas básicas de aprendizaje del lenguaje. El niño desarrolla esta actividad lúdica con el lenguaje en los monólogos (antes de dormir, con sus objetos de juego) en diálogos ficticios (hace hablar a sus muñecos, representa un personaje) o reales (con los otros niños o con adultos). En el juego

explora las posibilidades de su repertorio lingüístico (tono, ritmo, modulación...). Bruner (1986:83) “Lo que le permite a un niño desarrollar todo su poder combinatorio no es el aprendizaje de la lengua o de la forma de razonar, sino las oportunidades que tenga de jugar con el lenguaje y el pensamiento”.

El juego es una actividad que ejerce una gran influencia sobre el lenguaje, ya que la situación lúdica exige de los participantes un determinado desarrollo del lenguaje comunicativo, porque un niño que durante el juego no puede expresar claramente su deseo, que no es capaz de comprender las instrucciones, será un problema para sus compañeros. La propia necesidad de comunicarse para poder jugar con los otros estimula el lenguaje coherente.

El juego aporta al lenguaje experiencias internas del sujeto que éste verbalizará. Provee también contenidos y referentes tanto reales como imaginados: el niño necesita dominar los objetos con que juega y sus funciones. Y como quiera que en el juego las cosas no siempre son lo que parecen ser, eso implica que se duplican tanto sus nombres como sus funciones, o que unos y otros varían de juego a juego (Zabalza, 1987).

El juego de ficción o de rol colectivo, como todos los juegos de expresión, son aprendizaje lingüístico porque tienen como premisa la comunicación y la expresión. Los personajes generalmente determinan formas de comportamiento verbal y además, la relación entre los participantes se establece a través del lenguaje cotidiano.

Piaget desde su enfoque cognitivo-evolutivo, observa que el juego simbólico es la primera manera de simbolizar del niño, y que en él se inicia y desarrolla la capacidad de simbolizar que está en la base de las puras combinaciones intelectuales.

Klein, en una perspectiva psicoanalítica, considera que el juego espontáneo de representación crea y fomenta las primeras formas de pensamiento “como si”, y que en este juego el niño evoca por primera vez situaciones pasadas, estando esta capacidad para evocar el pasado en el juego imaginativo, estrechamente relacionada con el desarrollo de hipótesis de futuro constructivas y con la posibilidad de anticipar las consecuencias de las acciones (“si...

entonces...)”. Desde su punto de vista, el juego simbólico imaginativo promueve la adaptación a la realidad, el sentido de realidad, la actitud científica y el desarrollo del razonamiento hipotético.

Vygotsky:48, desde su enfoque materialista del juego concluye que la situación sustitutiva en el juego es el prototipo de todo proceso cognitivo, y que la situación ficticia del juego puede considerarse como el camino hacia el desarrollo del pensamiento abstracto. El juego de ficción o de rol por primera vez aparece cierta divergencia entre el campo semántico y el visual, es decir, en la acción lúdica el pensamiento se separa de las cosas y se inicia la acción que proviene del pensamiento y no de las cosas.

En la misma dirección Wallón:80 subraya que junto con la ficción se introduce en la vida mental el uso del simulacro, que presenta la transición necesaria entre el índice aún ligado a la cosa y el símbolo soporte de las puras combinaciones intelectuales, y que es precisamente porque ayuda al niño a franquear este umbral, por lo que es importante en la evolución psíquica.

Los juegos tienen un papel en el desarrollo del pensamiento, siendo un camino que conduce a la abstracción. El niño aprende a manejar el sustituto del objeto, da al sustituto un nuevo nombre de acuerdo al juego y lo maneja de acuerdo con ese nombre y esa función. El objeto sustituto se convierte en soporte para la mente, y manejando estos objetos sustitutos el niño aprende a recapacitar sobre los objetos y a manejarlos en el plano mental, así el juego lleva al niño al mundo de las ideas.

Todas las actividades lúdico-grupales que realizan los niños a lo largo de la infancia con gran placer, estimulan el progresivo desarrollo del Yo social del niño. No obstante, los juegos simbólicos o de ficción, y los juegos cooperativos tienen cualidades intrínsecas que los hacen especialmente relevantes en el proceso de socialización infantil. Si analizamos estos juegos infantiles se pueden proponer varias funciones de socialización.

Es precisamente ese deseo de reproducir en el juego el mundo del adulto el que hace que el niño necesite compañeros de juego, con los cuales entra en interacción que facilitará el tránsito de la actitud egocéntrica a una de mayor colaboración. El juego estimula este tránsito porque para jugar el niño tiene que ponerse de acuerdo con los otros que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de percepción y de valoración de las situaciones; tiene que coordinar sus acciones con los demás, ayudarse, complementarse con el rol del compañero, para contribuir a un fin común (representación), y todo ello provoca interacción, comunicación, y aprendizaje de cooperación grupal.

El juego requiere del niño iniciativa y coordinación de sus actos con los de los demás para así establecer y mantener la comunicación. Además potencia progresivamente la relación con los otros, lo que permite la asimilación del lenguaje de la comunicación y de las diversas formas de comunicación. Para reproducir las relaciones de los adultos tienen que hablar, sobre la distribución de papeles, y discutir cuestiones y equívocos que suelen surgir. Todo ello le ayudará a adquirir los hábitos indispensables para comunicarse con los demás y a establecer vínculos de cooperación.

En el juego el niño crea espacios relacionales nuevos, a través del juego vive situaciones diversas en las que desenvuelve sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales de distinto signo. En este contexto el niño aprende la cooperación, la participación, la competencia, el ser aceptado o rechazado, la constatación de la imagen que los otros tienen de él.

Cuando el niño representa al chofer, al maestro, al médico, el vendedor, descubre la vida social del adulto, las relaciones entre los adultos, sus derechos y deberes, porque cada rol en el juego argumental consiste en cumplir las obligaciones que impone el rol y ejercer sus derechos. Ello enseña a observar ciertas reglas por las que se rige el comportamiento de los adultos, a conocer su vida social, a comprender mejor la variedad de funciones sociales y las reglas o normas de comportamiento que rigen estas relaciones.

En el juego del rol los niños reflejan toda la variada realidad que les circunda, reproducen escenas de la vida familiar y social... Es la realidad la que se convierte en argumento del juego.

Es lógico que el contenido de sus juegos varíe en el transcurso de las edades, así el contenido del juego en los educandos es la repetición, una y otra vez, de las acciones sobre los objetos, más adelante el contenido de sus juegos son las relaciones entre las personas, y así van aprendiendo el respeto a las reglas resultantes del papel que han asumido.

Por el juego se amplía el conocimiento de los hechos, situaciones y realidades sociales, porque cada niño aporta nuevas visiones del mundo representando distintos roles (cada cual trae al grupo la profesión de su padre, con lo que se observan y representan variadas funciones sociales...), y distintas cualidades de un mismo rol (madre amorosa-madre exigente). Todo ello da al grupo la oportunidad de conocer una amplia variedad de funciones sociales y de actitudes, de aprender normas de comportamiento social y explorar distintas modalidades relacionales.

Cada niño juega un rol, y desde este rol interactúa con los otros niños que juegan sus roles complementarios: médico/paciente, vendedor/comprador... En estas actividades exploran, organizan y afianzan sus conocimientos del mundo social que les rodea.

El niño imita el mundo del adulto y lo toma como modelo, reproduciendo el complicado mundo real, con una carga emocional muy fuerte.

Piaget consideró las situaciones de juego grupal como un foro para la reciprocidad mutua, para la coordinación interpersonal de roles y para el desarrollo moral. Por su parte los psicólogos soviéticos, por ejemplo Elkonin ha destacado que las experiencias extraídas en las relaciones lúdicas y reales durante el juego de roles son la base de una propiedad mental que permite al niño situarse en el lugar de otra persona. Este juego le implica un cambio permanente de su papel real (niño) a sus papeles lúdicos (distintos roles que ejecuta) situándose continuamente en distintos puntos de vista, lo que favorece su desarrollo. El niño

en la representación de otro personaje reflexiona sobre la experiencia de otro y sobre la situación vivida por él, asume el papel de otro, tomando su perspectiva, siendo este proceso de gran importancia en la superación del egocentrismo necesario para el desarrollo moral.

El juego permite aprender el comportamiento social y por tanto, la moral, ya que tiene que aceptar reglas y aprender a controlar sus impulsos.

Desde este punto de vista, puesto que el contenido de los papeles se centra principalmente en las normas de las relaciones entre las personas, puede decirse que en el juego, el niño pasa a un mundo desarrollado de formas supremas de actividad humana, a un mundo desarrollado de reglas de las relaciones entre las personas. Así, las normas en que se basan estas relaciones devienen, por medio del juego, en fuente del desarrollo moral del propio niño.

Si consideramos el juego como un fenómeno inherente al hombre, y, mucho más, del niño, si tenemos en cuenta que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño y una de sus primeras actividades, a través del cual conoce el mundo que lo rodea incluyendo las personas, los objetos, el funcionamiento de los mismos y la forma de manejarse de las personas cercanas, no podemos excluir el juego del ámbito de la educación.

El aprendizaje a través de situaciones lúdicas es mucho más enriquecedor. Por otro lado, son múltiples las posibilidades educativas y de aprendizaje que brinda el juego libre y espontáneo, elegido y organizado por los mismos niños sin necesidad de intervención de un adulto.

En el juego el niño aprende a jugar. Aprende la agilidad, los modos de comportamiento, técnicas, improvisaciones, sistemas sociales que se requieran para las diferentes formas de juego. Se adapta a una forma de vida que es imprescindible para la humanidad y para la afirmación del hombre dentro de límites de un sistema y que le ayudan a mantener espacios de libertad y felicidad en un mundo de rendimiento y constante búsqueda de objetivos no siempre accesibles.

El juego es un espacio y un tiempo de libertad, donde “todo se puede” –dentro de lo que las reglas de juego permiten-. Por ello, las posibilidades de aprendizaje en ese ámbito son incontables. Se aprenden modos de funcionamiento, formas de manejarse de las personas, se pueden ensayar roles, se explora y se experimenta con objetos desconocidos hasta el momento, se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el medio en general, se descubren los límites y posibilidades de cada uno y de los demás, etc. En el proceso lúdico de los niños (y de otras edades también), podremos descubrir múltiples procesos relativos al aprendizaje y la educación, podremos ver entonces momentos de asombro, descubrimiento, análisis, establecimiento de relaciones, similitudes y diferencias. A esto se le suman la fantasía y la creatividad que los niños desarrollan en los diferentes juegos, tanto individuales y más aún, cuando son grupales, donde todo esto se potencia aún más por la red de interrelación e intercambio que se forma. Cuando menos reglas contemple el juego, mayor será el grado de libertad y las posibilidades que los jugadores tienen para experimentar y modificar el rumbo del juego según sus necesidades.

Así, el desarrollo de la inteligencia se logra a través de un complicado proceso de simbolización que aleja al niño de la fantasía inconsciente y, con ello, de su dependencia del mundo interno y lo aproxima a manejarse por la percepción de la realidad con la necesaria aceptación de sus exigencias, pero de tal modo que aprender la realidad se vuelve un juego porque da placer.

Los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del niño. Los juegos de regla inician en la organización y en la disciplina, al mismo tiempo que enseñan a someter los propios intereses a la voluntad general. A partir del juego en equipo el niño aprenderá a ser él, a ser un individuo, a ver que también existen los demás y a respetar sus personalidades.

La educación, además del proceso de cambio y mejoramiento que debe implicar, es un proceso de socioculturización, esto es, de identificación del individuo con los objetivos del grupo.

Los juegos sociales implican unas ciertas reglas, una cierta comunicación, un adaptarse y ceder, un intentar imponerse... lo que será después la característica más general de la vida adulta.

El juego ofrece al niño la posibilidad de ser y estar activo frente a la realidad; el niño soporta tensiones, obligaciones, pasividades más o menos impuestas por los padres, la moral, la naturaleza y la propia realidad de las cosas y una de las alternativas que tiene es la de aprovechar lúdicamente la realidad y jugar con ella. Jugar es superar la frustración, distraerse, divertirse, investigar, crear, evolucionar. El juego permite crecer, integrarse y desarrollarse.

El niño juega para descubrir el mundo, para descubrir las personas y las cosas que están a su alrededor, para descubrirse a sí mismo y ser reconocido por los demás, para aprender a observar su entorno y a conocer y dominar el mundo.

Hoy se cree que para el niño todo o casi todo es juego y que la actividad que en él despliega va dirigida a conocer el mundo que le rodea, a la vez que le ofrece excelentes oportunidades para su desarrollo físico, intelectual, social y emocional. Así el niño que juega no destruye, ni despilfarra sus fuerzas, no malgasta sus energías, no es un rebelde, sino que confiere valor a sus dotes y se inserta en el orden mismo de la vida que en él, por ser niño, se expresa y se manifiesta en el juego.

Esta función esencial en la vida de los niños suele ejercerse espontáneamente y sin ayuda o puede ser orientada por el educador y convertirse, sin perder su valor afectivo y su poder creador, en una preparación para la vida social y personal. La manera de jugar no es única, hay que respetar las elecciones libres de las actividades realizadas y la alegría y el impulso que suscitan.

El juego no es para el niño una diversión estéril ni un trabajo obligado, el juego determina ciertas acciones, que conducen a una habilidad, al ejercicio de las aptitudes que permiten realizar descubrimientos por sí mismo y formar una conducta.

La misión de los educadores es ayudar a desarrollar en el niño la capacidad para hacerse a sí mismo, adaptándose continuamente a un mundo que cambia cada vez más deprisa, ayudarle a conquistar cierta autonomía y a conocer el mundo que le rodea.

El derecho al juego está reconocido en el principio 7 de la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea General de la ONU el 30 de noviembre de 1959 y se considera para el niño tan fundamental como el derecho a la salud, seguridad o educación.

Jorge Luis Borges en su último poema plantea:

> *"Si pudiera volver a vivir comenzaría a andar descalzo a principios de la primavera y seguiría así hasta concluir el otoño. Daría más vueltas en calesita, contemplaría más atardeceres y **jugaría** más, con más niños".*

En conclusión, podemos decir que el juego permite al niño:

- Entender que no sólo él existe, que hay otros niños con los cuales él puede jugar, superando su propio egocentrismo.
- Concentrar su atención en la realización de tareas, jugando con sus otros compañeros, lo que le permite desarrollar un sentido de cooperación y socialización.
- Desarrollar el lenguaje, su creatividad y crecimiento intelectual.
- Conocer su medio ambiente reproducirlo mediante el juego, y asumir formas de conservación y defensa de su integridad física, así como su preparación para el mundo del adulto, prepararse para el trabajo y asumir los retos del futuro.
- Por tanto, el juego debe constituirse en un eje curricular o módulo de la Carrera de Pre-escolar.

CONCLUSIONES

En nuestro país, aunque se inicia la Educación Prebásica en forma tardía, actualmente se le está dando gran importancia, lo que podemos constatar analizando su evolución histórica.

Es importante anotar que el nivel Prebásico cada día ha ido aumentando su cobertura, con la participación del sector privado y público.

A nivel educativo se han formulado diferentes teorías sobre el juego entre las que podemos estudiar:

- Teorías en el Período Clásico
- Teorías biologistas
- Análisis Psicoanalítico
- Análisis Psicogenetista
- Escuela soviética

El juego tiene tal importancia para el desarrollo integral del educando, ya que a través de éste aprende a auto dominarse y someter por su propia decisión sus impulsos y deseos, incidiendo y afectando la formación de su personalidad y su desenvolvimiento psíquico, físico, afectivo y social, con lo cual fortalece y descubre su autonomía e identidad personal.

Los espacios educativos o rincones de juego crean un mundo para los educandos, en el cual realizan sus sueños, crean un mundo de ficción donde expresan sus deseos y cumplen sus necesidades; que no lo pueden hacer en el mundo real, pero con esto están desarrollándose y alcanzando una madurez física y emocional.

El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad profesional, mediante el juego didáctico ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del alumno y a la formación de las cualidades que debe reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y

tomar decisiones individuales y colectivas, habilidades y hábitos propios de dirección y de relaciones sociales.

Los adelantos tecnológicos han creado un panorama en la modificación digital que alcanza todas las esferas de la vida, las computadoras están presentes en el mundo laboral, personal, educativo, construyéndose juguetes en base a esta tecnología; los videojuegos son su máxima expresión, ya sea mediante computadoras o aparatos especiales que presentan juegos cada vez más atractivos, convirtiendo la tecnología digital en algo muy importante para la educación.

El juego electrónico todavía no está totalmente generalizado en nuestro país, la educación privada prebásica facilita el acceso al juego electrónico.

Los juegos electrónicos forman parte de los materiales que están dentro de las mochilas o loncheras de los niños que asisten a los centros privados, permitiéndoles un desarrollo psicomotor.

Actualmente es más importante que el niño conozca cómo usar la computadora, por ejemplo, ubicar las letras y los números que enseñarle a hacer el gráfico de las letras o de los números; el juego toma un nuevo giro, ya que lo importante es que el niño aprenda a operar los juguetes en cuanto a su sistema electrónico.

El 100% de los profesores entrevistados que trabajan en el Sistema Público manifestaron que utilizan el Currículo Nacional de Educación Prebásica como guía para la planificación y desarrollo de su actividad docente. En cambio los profesores del nivel Privado aunque no desconocen el Currículo Nacional de Educación Prebásica, tienen guías didácticas especiales que les permite planificar y desarrollar su actividad docente.

La Secretaría de Educación realiza actividades a fin de capacitar a los docentes en el desempeño de su función a nivel Prebásico, mediante cursos de capacitación, seminarios o talleres.

La investigación realizada nos permitió conocer que a nivel de cobertura, el Sistema Privado acepta niños de 3 a 5 años en Educación Prebásica; en cambio el Sistema Público sólo recibe niños de 4 y 5 años; estableciéndose como obligatorio el nivel de Preparatoria a los 5 años.

Los espacios de aprendizaje o rincones que más utilizan los maestros son los siguientes:

- Área de lectura
- Rincón de arena
- Rincón de juego

Los maestros consideran el juego simbólico como una modalidad pedagógica que es importante, ya que desarrolla en el niño la conciencia social, estimula su creatividad, autonomía, madurez, seguridad, autoestima, capacidades sociales, lingüísticas, afectivas y cognoscitivas; a la vez que les permite explorar, descubrir, experimentar e investigar.

Esto le permite al niño aprender a compartir, desarrollar su imaginación, moldear su personalidad, liberar energía, se divierte escapando de la realidad.

El Currículo Nacional para la Educación Prebásica plantea la utilización del juego, desde el punto de vista didáctico, a fin de lograr el desarrollo sensorial, motor, afectivo y cívico del niño, constituyéndose el juego como el eje organizador de toda la actividad educativa.

Con relación a los rincones de juego, los maestros consideran que los espacios de aprendizaje o rincones de juegos son importantes porque permiten:

- Desarrollar habilidades y destrezas
- Que el niño aprenda jugando
- Detectar fortalezas y debilidades
- Que el niño recree situaciones que ha vivido
- El desarrollo del niño a nivel social y corporal
- Que el niño descubra y manifieste sus intereses

- Incentivar la creatividad
- Expresar sus emociones y vivencias diarias
- Compartir y socializar

El juego es importante desde el punto de vista didáctico porque permite al niño:

- Entender que no sólo él existe, que hay otros niños con los cuales él puede jugar, superando su propio egocentrismo.
- Concentrar su atención en la realización de tareas, jugando con sus otros compañeros, lo que le permite desarrollar un sentido de cooperación y socialización.
- Desarrollar el lenguaje, su creatividad y crecimiento intelectual.
- Conocer su medio ambiente reproducirlo mediante el juego, y asumir formas de conservación y defensa de su integridad física, así como su preparación para el mundo del adulto, prepararse para el trabajo y asumir los retos del futuro.

BIBLIOGRAFÍA

Alas Solís, Mario; Mariana Chávez de Aguilar; Russbel Hernández Rodríguez; German E. Moncada Godoy y; Diana María Orellana. Investigación Educativa en la UPNFM, 1990-2000.

Amaral, J.D. 2004. Juegos cooperativos. Brasil.

Arrivas Antón, M.C.; J.A. Costa Dos Santos; J.E. Redondo Barcela, y I. Sequívila. ¡CLIC!, todo es imagen. Una experiencia didáctica en la escuela infantil.

Arribas, Teresa Ueixa. 1992. La Educación infantil 0-6 años, vol. I, 2ª. Edición. Editorial Paidotribo. España.

Artículo La Familia. Juego simbólico: Aprendiendo a vivir de Vanesa Galego.

Baqués, Marian. Trenchs. 2000. 600 juegos para la educación infantil. Editorial CEAC. España.

Baraldi, Clemencia. 2005. Jugar es cosa seria. Tercera edición. Editorial Homosapiens. Argentina.

Bauer, Günther.1996. Al juego de billar lo amaba apasionadamente. W.A. Mozart: el jugador de billar y de bolos. En HOMO LUDENS, el hombre que juega 1, Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego-Sede Sudamérica-, Buenos Aires. Pág. 142.

Beltramino, A. 2001. La recreación y vos: Compartir y descubrir un nuevo espacio de acciones pedagógicas en un marco de libertad. Edit. IPEF.

Betancourt Morejón, Julián; Chibás Ortiz, Felipe; Sainz Leyva, Lourdes y Trujillo, Omar. La creatividad y sus implicaciones ¿por qué, para qué, y cómo alcanzar la calidad?

Blurton-Jones, N. 1967. An ethological study of some aspects of social behavior of children in nursery school.

Bolontrade, María Ethel y Josefina Mabel Johnston. 2001. Jugar para crear y aprender unidades, proyectos y juegos en talleres. Editorial Magisterio del Río de la Plata. Buenos Aires.

Britton, Lesley. 2000. Jugar y aprender. El método. Montessori. España. Paidós.

Brotto, F.O. 1997. Juegos Cooperativos. Brasil.

Brotto, F.O. 1999. Juegos cooperativos o como Ejercicio de Convivencia. Brasil.

Brown, G. 1994. Juegos cooperativos: Teoría y Práctica. San Pablo.

Bruner, C. 1986. El Juego Simbólico

Buland, Rainer.1997. Die Einteilung der Spiele nach ihren Freiheitsaspekten. En HOMO LUDENS VII, Verlag Emil Katzbichler. Manchen-Salzburg.

Caciá, Daniel y Roselia Reyes. 2004. Juguemos y aprendamos resolviendo problemas. Editorial Piedra Santa. Guatemala.

Cascón, P. y C. Martín. 1986. La alternativa del juego: Fichas técnicas. Torrelavega: Colectivo Educadores para la Paz.

Certificado Pre-escolar. La importancia del juego en el marco del currículo hondureño de Educación Prebásica.

Civitate, H. 2003. Juegos Cooperativos y Competitivos. Brasil.

Coll, C. 1984. Estructura grupal, interacción entre alumnos y aprendizaje escolar. Infancia y Aprendizaje.

Cratty, Bryant J. 1979. Juegos escolares que desarrollan la conducta. Editorial Pax. México.

De Borja Solé, María. 1980. El juego infantil. Organización de las Ludotecas. Editorial Oikos-tau, S.A., España.

De la Cruz, V. 1982. Batería de aptitudes para el aprendizaje escolar. Madrid.

De la Cruz, V. y M.C. Mazaira. 1992. Programa de Desarrollo Socioafectivo. Madrid.

De Pablo, Paloma y Beatriz Trueba. 1994. Espacios y recursos para ti, para mí, para todos diseñar ambientes en educación infantil. Editorial Escuela Española. Madrid, España.

Deutsch, M. 1971. Efectos de la cooperación y la competición sobre el proceso de grupo. México.

Díaz Barriga, Frida y Arceo Gerardo Hernández Rojas, Arceo Gerardo. 1999. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. México.

Díaz Vega, José Luis. 1987. El juego y el juguete en el desarrollo del niño. Editorial Trillas. México.

Dossier profesional. 1999. VI Congreso Nacional de Ludotecas, con selección de artículos publicados en las revistas “juguetes y juegos de España”, “Juguetes y juegos de España Express” y “Puericultura Market”. Desde septiembre de 1996 a diciembre de 1998. Barcelona.

Dossier VI Congreso Nacional de Ludotecas. 1999. Editorial Valencia.

Dubón, Raúl. 2002. Jugando y haciendo matemáticas en casa. Editorial ISBN. Honduras.

Dupey, Ana María. 1998. Los secretos del juguete. Instituto Nacional de Antropología. Buenos Aires, pág. 9.

Elkonin, D.B. 1980. Psicología del juego. Madrid.

Enciclopedia Larousse. 1981

Fandos Igado, Manuel. 1995. Jugar con la imagen imagina juegos. Editorial Prensa y Educación. España.

Flitner, Andreas. 1986. Spielen Lernen. Praxis und Deutung in der Grundschule. Piper &Co. Verlarg, München.

Forman, E. y C. Cazden. 1984. Perspectivas vygotskianas en la educación. El valor cognitivo de la interacción entre iguales.

Foro Nacional de Convergencia. República de Honduras, C.A., propuesta de la sociedad hondureña para la transformación de la Educación Nacional. Honduras, C.A. 12 de junio 2000.

Freire, Joao Batista. 1989. Educación de cuerpo Entero. Brasil.

Freire, Paulo. 1996. Pedagogía de la esperanza: un reencuentro con la pedagogía del oprimido. Brasil. Perspectiva.

Fritz, Jürgen. 1992. Spiele als Spiegel ihrer Zeit. Matthias-Grünewald-Verlag, Mainz.

Fundación Ricardo Ernesto Maduro Andrews (FEREMA). Informe, 2006.

Galego, Vanesa. 2006. Juego Simbólico.

Gámez Fiallos, Justina; Araceli Josefina Rosales de Pineda; Beatriz Ernestina Obando de Ramos; y Belinda Filomena Tosta de Gámez Diciembre, 1987. Trabajo de Investigación: Las rondas como recurso didáctico en la educación preescolar.

Gandulfo de Granato, María Azucena; Marta Raquel Taulamet de Rotelli, y Ester Lafont Batista.1999. Editorial Stella. Argentina.

Garaigordobil, 1990. M. Juego y desarrollo infantil. Madrid.

Garaigordobil, M. 1992. Diseño y evaluación de un programa lúdico de intervención psicoeducativa con niños 6-7 años. País Vasco.

Garaigordobil, M. 1992. Juego cooperativo y socialización en el aula. Madrid, 1992.

Garaigordobil, M. 1993. Un estudio correlacional de las vinculaciones entre la conducta social con otras variables socio-cognitivas y afectivas del desarrollo infantil. Revista de Psicología de la Educación, 11, 49-71.

Garaigordobil, Maité. 1995. Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos. España.

Garaigordobil Landazabal, Maite. 1994. Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. España.

Garón, Denise y Rolande Filion Manon Doucel, Rolande Filion. 1991. El sistema ESAR un método analítico psicológico de los juguetes. Editorial AIJU. España.

Garon, Denise y Jacqueline Thériault. 1996. ¡Es hora de jugar!. Editorial CIDE.

Gassó Gimero, Anna. 2001. La educación infantil, métodos, técnicas y organización. Editorial CEAC. España.

G. de Szulanski, Susana. 2003. El juego trabajo. Israel.

Glonnegger, Edwin.1996. Los clásicos juegos de mesa. En HOMO LUDENS, el hmbre que juega 1, Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego-Sede Sudamérica. Buenos Aires.

Gómez, Humberto. Juegos recreativos de la calle. Material mimeografiado.

Haciet Salinas, Esperanza y Zoilo E. Marinello Vidaurreta. 1998. Material didáctico: Los métodos de enseñanza. Material mimeografiado. Las tunas.

Hainstoc k, Elizabeth G. 1982. Enseñanza Montessori en el hogar. Editorial Diana. México.

Holler, Renée. 1989. Kreisel. Hugendubel, München.

Hoffman, M.L. 1983. Desarrollo Moral y Conducta.

Huizinga, J. 1996. Homo ludens: el juego como elemento de la cultura. Brasil.

I Jornada sobre Desafíos del Juguete en el Siglo XX. 1998. La escuela, el juego y el juguete. Editorial AIJU. Valencia.

Informe Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. OEI.

Instituto Central de Ciencias Pedagógicas. El juego: teoría y práctica. Dra. Mercedes María Esteva Bormat.

Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego.1995. Alte Spielverbote – Verbotene Spiele 1564-1853. Catálogo de exposición, Salzburgo-Austria.

IV Jornadas sobre desafíos del juguete en el siglo XXI.. 2002. Educación para la solidaridad a través del juego y el juguete. Edita: Fundación Crecer Jugando. Edición Valencia.

Jewal, J. 1986. Hacer y pensar. Editorial Laia. Barcelona.

J.R. Moyles. 1999. El juego en la educación infantil y primaria. Madrid, España. Editorial Morata, S. L.

Kamii, C. Cranca. 1988. E o número: implicaciones educacionales de la teoría de Piaget para actuar con escolares de 4 a 6 años. Brasil.

Kamii, C. 1991. Teoría de Piaget.

Kamii, Constance y Rheta Devries. 1983. El conocimiento físico en la educación preescolar. Editorial Española, España.

Kamii, Constance y Rhete Devries. 1988. Juegos colectivos en la primera enseñanza. España.

Kishimoto, Tizuko Morchida.1994. O Jogo e a educacao infantil. Editorial Pioneira, Sao Paulo. Pág. 24.

Kishimoto, Tizuko Morchida.1996. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educacao. Cortez Editora, Sao Paulo.

Klein, M. 1980. La personificación en el juego de los niños. Argentina.
Kohlberg, L. 1982. Estadios morales y moralización. El enfoque cognitivo evolutivo.

Koppitz, E. 1974. El dibujo de la figura humana en los niños. Argentina.

La creatividad y los juegos fomentando creatividad. Material mimeografiado.

Lacueva, Aurora. 1997. Por una didáctica a favor del niño. 2ª. Edición. Editorial Laboratorio Educativo

La EPT evaluación 2000. Informes de países. Foro Mundial sobre la Educación.

Landazabal, Maite. 1994. Psicología para el desarrollo. España.

Landazabal, Garaigordobil. 1995. Implicaciones del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional: Estado actual de la investigación. Editorial Brower.

Lavega Burgues, Pere. 1996. El juego popular/tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Conferencia del 1er. Congreso Internacional de Luchas y Juegos Tradicionales. Puerto del Rosario-Fuenteventura, España.

Lavega, Pere. 1995. En Trigo, Eugenia: El juego tradicional en el currículo de educación física. Aula, número 44.

Lázaro Lázaro, Alfonso. Artículo No. 2. Radiografía del juego en el marco escolar.

Leiva, Martha Eugenia; Carmen María Coello; y otros.1985. Tesis. UNAH.

Licona, Ana. Curriculum, Autonomía y Juego Infantil. Capítulo I.

Luzuriaga, Lorenzo. 1966. Diccionario de Pedagogía. Tercera Edición. Editorial Losada, S.A. Buenos Aires.

Malagón, Guadalupe y Enriqueta Jara Montes. 2005. La evaluación y las competencias en el jardín de niños. Editorial Tillas. México.

Maya i Tasis, María del Mar. 1986. Educación preescolar. Editorial Planeta. Barcelona, España.

Medina de la Fuente, Aurora. 1967. Educación de párvulos. Tercera Edición. Editorial Labor, S.A. Barcelona.

Menéndez, Eduardo. 1963. Aproximaciones al estudio de un juego: la rayuela (análisis etnológico). En Cuadernos del Instituto Nacional de Antropología No. 4, Buenos Aires.

Mujina, V. 1975. Psicología de la edad preescolar. Madrid.

Nikitin, B. 1985. Juegos inteligentes. Editorial Pedagógica. España.

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Informe 2000.

Orlick, T. 1986. Juegos y Deportes Cooperativos. Madrid.

Orlick, T. 1988. El juego cooperativo. Cuadernos de Pedagogía.

Orlick, T. 1995. Libres para cooperar, libres para crear. España.

Ortega, R. 1986. Juego y pensamiento en los niños. Cuadernos de Pedagogía.

Ortega, R. 1987. El juego: Un laboratorio de comunicación social. Actas de las V Jornadas de Estudio sobre la Investigación en la Escuela. Sevilla.

Ortega, R. 1991a. El juego sociodramático y el desarrollo de la comprensión y el aprendizaje social. Infancia y Aprendizaje.

Ortega, R. 1991b. Relaciones afectivas, comprensión social y juego dramático en la educación escolar. Investigación en la escuela.

Ortiz, M.J.; P. Apodaca; I. Echevarría; A. Eceiza; M.J. Fuentes; y F. López. 1991. Propuesta de intervención educativa para el desarrollo de la conducta prosocial altruista. Actas del Congreso de Intervención Educativa. Madrid.

Osejo Osorto, Reina Josefina; María Inés Lara Alvarado; Nelly Lorena Portillo Arita; y Marcia Rivera. Diciembre 1987. Trabajo de Investigación: Los juegos como recurso didáctico en la educación preescolar.

Ovejero, A. 1990. El aprendizaje cooperativo como alternativa a la enseñanza tradicional. Barcelona.

Ovejero, A. 1993. Aprendizaje cooperativo: una eficaz aportación de la psicología social a la escuela del siglo XXI.

Pavia, Víctor y otros.1994. Juegos que vienen de antes. Editorial Humanitas. Buenos Aires, pág. 36.

Pelegrín, Ana.1984. Cada cual atienda su juego. Editorial Cincel, Madrid.

Pérez, Elena; María Rosa Vélez; Sergio Barragán; y Beatriz Trueba. Guía documental y de recursos. Ministerio de Educación y Ciencia.

Piaget, J.1973. El juicio moral en el niño. Barcelona.

Piaget, J. 1979. La formación del símbolo en el niño. México.

Piaget, L. y H. Inhelder. 1984. La psicología del niño. Madrid..

Pitluk, Laura. 2006. La planificación didáctica en el jardín de infantes. Editorial Homosapiens. Argbentina.

Plath, Oreste. 1998. Origen y folclor de los juegos en Chile. Grijalbo, Santiago de Chile, pág. 11.

República de Honduras. Guía Didáctica para la Aplicación del Diseño Curricular Nacional de la Educación Prebásica.

Retter, Hein.1979. Spielzeug. Beltz Verlag, Weinheim und Basel, pág. 53.

Rodríguez Estrada, Mauro y Martha Ketchum. 1995. Creatividad en los juegos y juguetes. Editorial Pax. México.

Rue, J. 1989. El trabajo cooperativo por grupos. Cuadernos de Pedagogía.

Saez Rodríguez, Luciano y Manuel Subías Pérez, Manuel. 1998. Curso de educación infantil. Preparación para las pruebas no escolarizadas de F.P.I. “Jardín de Infancia”,. Editorial Mira. España.

Salgado Espinal, Alba Antonieta; Alba Azucena Martínez Rivas; Amalia E. Quróz Idiáquez; Felipa de la Cruz Zúñiga Hernández; Luz Elizabeth Portillo; y Zoila Rosa Chang: ¿Qué resultados obtendríamos en el progreso enseñanza aprendizaje si tomáramos como punto de partida los juegos?.

Sarté, Patricia Mónica. 2000. Juegos y aprendizaje escolar: Los rasgos del juego en la educación infantil. Editorial Novedades Educativas. Buenos Aires.

Saunders, R. y A.M. Bingham-Newman. 2000. Perspectivas piagetianas en la educación infantil. Editorial Morata, S.L. España.

Schaefer, Charles E. y Kevin J. O’Connor. 1988. Manual de terapia de juegos. Editorial El Manual Moderno, S.A. de C.V. México, D.F.

Secretaría de Educación. República de Honduras. Coordinación de Currículo Mirian Yaneth Rojas Rojas. Currículo Nacional de Educación Prebásica.

Secretaría de Educación. Currículo Nacional Básico CNB. República de Honduras.

Secretaría de Educación. Honduras. 2000. Currículo Nacional de Educación Prebásica.

Secretaría de Educación. República de Honduras. 2003. Currículo Nacional Básico. Honduras.

Secretaría de Educación. Honduras. 2005. Diseño Curricular Nacional para la Educación Prebásica.

Secretaría de Educación. Honduras. 2007. Módulo La Educación Prebásica con Calidad.

Secretaría de Educación. República de Honduras. Educación Prebásica. Módulo: La educación prebásica con calidad. Plan Todos con Educación de Calidad-EFA. 2007

Secretaría de Educación. 2003. Currículo Nacional de Educación Prebásica. Tegucigalpa, Honduras.

Siverio Gómez, Ana María. 1995. Estudio sobre las particularidades del desarrollo del niño Preescolar Cubano. Editorial Pueblo y Educación. Cuba.

Soler, R. 2003. Juegos Cooperativos. Brasil.

Stant, Margaret A. 1976. El niño preescolar. Editorial Guadalupe. Buenos Aires.

Teoría y Práctica de la Educación Preescolar. Material mimeografiado.

Torbert, Marianne. 1982. Juegos para el desarrollo motor. Editorial Pax. México.

Torres Escuriola, Encarna. 1998. Creación y gestión de ludotecas. Depto. Pedagogía AIJU, Valencia.

Trautmann, Thomas.1997. Alte Spiele (wieder) entdecken – eine Hoffnung für die Pädagogik. En: Erich Renner (Hrsg.) Spiele der Kinder. Beltz, Weinheim. Pág. 65.

UNESCO. 2003. Informe final relatoría. Primer Foro Centroamericano de Educación para Todos. Tegucigalpa, Honduras.

Vénguer, Leonid A. y Alexander L. Vénguer. 1988. El hogar una escuela del pensamiento. Editorial Progreso. España.

Vygotsky, L.S. 1988. La formación social de la mente: psicología y pedagogía. San Pablo.

Vygotsky, L.S. 1979. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona. Grijalbo.

Vygotsky, L.S. 1982. El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. Cuadernos de Pedagogía.

Wallón, H. 1980. La Evolución Psicológica del Niño. Argentina.

Walter, Günter. 1993. Spiel und Spielpraxis in der Grudschuled. Ludwig Auer GMBH, Donauwörth, pág. 177.

Winnicott, D. 1982. Realidad y Juego. Barcelona, 1982.

Zabalza, Miguel Ángel. 1987. Áreas, medios y evaluación en la educación infantil. Editorial Nancea. Madrid, España.

Zabalza. Miguel Ángel. 1996. Didáctica de la educación infantil. Editorial Narcea. Madrid, España.

Zapata, Oscar A. 1989. Juego y aprendizaje escolar. Editorial Pax. México.

Benítez, Ena Ondina. Educación Revista Cubana No. 106/mayo-agosto, 2002/segunda época/La Habana, Cuba.

Ofele, María Reina. 1998. Los juegos tradicional en la escuela. Segunda Parte. En Revista Educación Inicial. Editorial La Obra. Año 13, No. 120, Buenos Aires.

Pardos, M.L.; C. Gómez; A. Miguel; y M.C. Bernard. 1988. Posibilidades educativas del juego dramático. Revista Internacional de Formación de Profesorado.

Peralta, María Victoria. 2006. Revista Envío · 288.

Revista CARE sobre educación prebásica. La Educación en Centro América. Reflexiones en torno a sus problemas y su potencial.

Revista de Estudios y Experiencias. Psicomotricidad. No. 51, 1995, vol. 3, pp. 7-22.

Revista Educativa Pedagógica Nuevo Milenio. Universidad Nacional Autónoma de Honduras, 6ª. Edición.

http://www.bilbao.net/hezkuntza/ggorria/castella/castjueg.htm.2007 Gallego Gorria, Isabel. L.H.I. Juego Simbólico.

http://www.eljardinonline.com.ar/juego.htm. 2007. Artículo El jardín online. El juego en el jardín.

http://comunidad-escolar.pntic.mec.es/647/tribuna.html.2007. Revista de prensa Los juegos y los juguetes en el contexto educativo.

http://www.jpuelleslopez.conv.juego1.htm.2007. El juego simbólico en Psicología evolutiva. Alfonso Lázaro Lázaro.

http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/eljuegosimbolico/eljuegosimbolico.htm1.2007. Martínez Zarandona, Irene (Psicóloga). El juego simbólico 1.

http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/eljuegosimbolico/eljuegosimbolico.htm1. 2007. Martínez Zarandona, Irene (Psicóloga). El juego simbólico 2.

http://www.reeduca.com/print.php?sid=2.2007. Artículo reduca.com enviado por admin. En 27 dic. 2004.

http://www.terra.es/personal/psicomot/juego_pscm.htm1. 2007. Radiografía del juego en el marco escolar. Adolfo Lázaro Lázaro.

http://www.envío.org.ni/articulo/3221.2007. Revista "En la educación nos jugamos el futuro".

http://club.teleoplis.com/charol 52/index.htm1. 2007. Rincones

http://efydep.com.ar/juegos/juegos_coop.htm. 2007. Secretaría de Educación. Revista Palestra. Los juegos y los juegos cooperativos.

A N E X O S

ANEXO 1

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL "FRANCISCO MORAZÁN"

CUESTIONARIO

Estimado(a) profesor(a), estamos realizando una investigación sobre "El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Prebásica"; si nos contesta el siguiente cuestionario, nos permitirá finalizar dicha investigación:

DATOS GENERALES:

Nivel del Centro Educativo: _____

Nivel Específico: _____

Número de alumnos: _____

Público o Privado: _____

Fecha de Aplicación: _____

CUESTIONARIO

1. ¿Por qué cree Usted que son importantes los espacios de aprendizaje o rincones de juego?

_____

_____

_____

2. Cambia los espacios de aprendizaje frecuentemente

_____

_____

_____

3. ¿Qué espacios de aprendizaje les gusta más a los niños?

_____

_____

_____

4. ¿Cómo organiza Usted los espacios de aprendizaje?

_____

_____

_____

5. ¿Participan los niños en la elaboración de los espacios de aprendizaje?

_____

_____

_____

6. ¿Cómo contribuyen los espacios en el aprendizaje de los niños

_____

_____

_____

7. ¿Cómo aprovecha Usted los espacios de aprendizaje?

_____

_____

_____

8. ¿Le gustaría tener más espacios de aprendizaje de los ya establecidos?

_____

_____

_____

9. ¿Qué entiende por juego simbólico

_____

_____

_____

10. Enumere los espacios de aprendizaje que conoce

_____

_____

_____

11. ¿Por qué es importante el juego simbólico en el desarrollo del aprendizaje de los niños?

_____

_____

_____

12. ¿Cuál es el espacio de aprendizaje en donde más se desarrollan los niños?

_____

_____

_____

13. ¿Cuál es la metodología de trabajo que utiliza usted?

_____

_____

_____

14. Para usted, ¿cuál es la importancia del juego en el desarrollo del niño?

_____

_____

_____

15. Enumere algunos juegos que usted ha realizado en Educación Pre-escolar

_____

_____

_____

16. ¿Qué destrezas se desarrollan en los niños mediante el juego?

_____

_____

_____

17. ¿Qué criterios deben tomarse para seleccionar los juegos a nivel de Educación Prebásica?

_____

_____

_____

GRACIAS.

ANEXO 2

ENTREVISTA

Estimado(a) profesor(a), estamos realizando una investigación sobre "El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de Educación Prebásica"; si nos contesta el siguiente cuestionario, nos permitirá finalizar dicha investigación:

DATOS GENERALES:

(Marque con una "X")

1) Institución

Pública: ☐

Privada: ☐

2) Sexo

F ☐

M ☐

3) Profesión

Maestro de Educación Primaria ☐

Licenciado en Educación Pre-escolar ☐

Bachiller en Ciencias y Letras ☐

Otro ☐

4) Años de trabajar en el nivel Prebásico ☐

5) Estudia en la UPNFM

SI ☐ NO ☐

6) Utiliza el Currículo Nacional de Educación Prebásica, para el desarrollo de sus clases.

SI ☐ NO ☐

7) ¿Qué cursos de capacitación ha recibido? Enumere los tres más recientes.

_____

_____

_____

8) ¿Cómo utiliza el juego en el desarrollo de sus clases?

_____

_____

_____