

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS**

**INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACION DEL NIÑO
PRE-ESCOLAR**

TESIS

**PRESENTADA AL HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO DE LA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS**

POR

SILVIA MARINA SOSA SALVATIERRA DE PAREDES

**PREVIO A OPTAR AL TITULO DE
ORIENTADOR VOCACIONAL Y LABORAL
EN EL GRADO ACADEMICO DE
TECNICO**

GUATEMALA, OCTUBRE 1997

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

13
T(1152)
C.4

TRIBUNAL EXAMINADOR

Licenciado Abraham Cortez Mejía
D I R E C T O R

Licenciada Miriam Elizabeth Ponce Ponce
S E C R E T A R I A

Licenciada Loris Sures Jinger de Saiguero
R E P R E S E N T A N T E C L A O S T R O C A T E D R A T I C O S

INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS

CAROLINA GARCÍA

1977-1978

DE ORDEN DE IMPRESION INFORME FINAL DE INVESTIGACION

Caracas, 1 de Mayo

Mrs Estudiante

Maria Marina Sosa Salvatierra de Paredes
Escuela de Ciencias Psicológicas
Oficina

Mrs Estudiante

De su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a usted Punto QUINTO (5o.) del Acta TREINTA Y SIETE NOVENTA Y SIETE (37- de Consejo Directivo, de fecha 16 de octubre del año en curso, copiado literalmente dice:

QUINTO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Informe Final de investigación titulado: "INFLUENCIA DEL JUEGO EN EDUCACION DEL NIÑO PRE-ESCOLAR", de la Carrera Técnica: ENTRENAMIENTO VocACIONAL Y LABORAL, realizado por:

VIA MARINA SOSA SALVATIERRA DE PAREDES CARNET No. 24-15540

este presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la licenciada María del Rosario Alvarado de Mancilla y revisado por la licenciada Salta Rizo de Maldonado.

Como en lo anterior, el Consejo Directivo AUTORIZA LA IMPRESION mismo para los trámites correspondientes de graduación, los que serán estar de acuerdo con el instructor para elaborar investigación o Tesis, con fines de graduación profesional.

Atentamente,

DR. G. ENNEBAL A. TARDI



[Handwritten signature]
Licenciada María del Rosario Alvarado de Mancilla
SECRETARIA

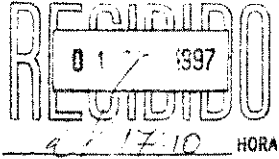
CIEPs. 46-97

REG. 1444-92

Guatemala, 30 de septiembre de 1997.

INFORME FINAL

Universidad de San Carlos
ESC. CIENCIAS PSICOLOGICAS



SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
EDIFICIO

SEÑORES CONSEJO DIRECTIVO:

Me dirijo a ustedes para informarles que la Licenciada Edith Ríos de Maldonado, ha procedido a la revisión y aprobación del **INFORME FINAL DE INVESTIGACION**, titulado:

"INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACION DEL NIÑO PRE-ESCOLAR"

ARRERA: ORIENTACION VOCACIONAL Y LABORAL

OMBRE

ILVIA MARINA SOSA SALVATIERRA DE PAREDES

CARNE No.

24-15540

Agradeceré se sirvan continuar con los trámites correspondientes, para obtener **ORDEN DE IMPRESION**.

Atentamente,

"ID y ENSEÑAD A TODOS"

Edith Ríos de Maldonado
LICDA. EDITH RÍOS DE MALDONADO
COORDINADORA

CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA

DMedr

cc. Docente Revisor
Archivo

Guatemala,
30 de septiembre de 1997.

LICENCIADA
EDITH RIOS DE MALDONADO, COORDINADORA
CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA
EDIFICIO

LICENCIADA RIOS:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la revisión del **INFORME FINAL DE INVESTIGACION**, titulado:

"INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACION DEL NIÑO PRE-ESCOLAR"

CARRERA: ORIENTACION VOCACIONAL Y LABORAL

NOMBRE
SILVIA MARINA SOSA SALVATIERRA DE PAREDES

CARNE No.
24-15540

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el Centro de Investigaciones en Psicología, emito **DICTAMEN FAVORABLE**, y solicito continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID ENSEÑAD A TODOS"

Edith Rios de Maldonado
LICDA. EDITH RIOS DE MALDONADO
DOCENTE REVISOR

c.c. Archivo
Docente Revisor



Guatemala, 1 de julio de 1997

Licenciada
Edith Rios de Maldonado
Coordinadora CIEPs
Escuela de Ciencias Psicológicas
Universidad de San Carlos de Guatemala
Ciudad

Estimada Licenciada:

Por éste medio me permito informarle que he asesorado el informe final de investigación, titulado "LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACION DEL NIÑO PRE-ESCOLAR", presentado por la estudiante de la carrera técnica **ORIENTACION VOCACIONAL Y LABORAL**: *Silvia Marina Sosa Salvatierra de Paredes*, con número de carnet 24-15540.

La investigación en referencia llena los requisitos establecidos por la Escuela de Ciencias Psicológicas, razón por la cual doy la aprobación en mi calidad de Asesora de dicha investigación para los trámites correspondientes.

Atentamente,



Licda. María del Rosario Alvarado de Mansilla
Colegiada No. 1238
Asesora

cc.: Control Acad.
CIEPs.
archivo

REG. 1444-92

CODIPs. 828-87

APROBACION DE PROYECTO DE INVESTIGACION Y
NOMBRAMIENTO DE ASESOR

Septiembre 11 de 1997

ñora Estudiante
lvia Marina Sosa Salvatierra de Paredes
uela de Ciencias Psicológicas
ificio

ñora Estudiante

ra su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a usted el
nto NOVENO (9o.) del Acta VEINTIOCHO NOVENTA Y SIETE (28-97) de
nsejo Directivo, de fecha 20 de agosto del año en curso, que
piado literalmente dice:

OVENO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el
oyecto de Investigación titulado: "INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA
UCACION DEL NINO PRE-ESCOLAR", de la carrera técnica: ORIENTACION
ACIONAL Y LABORAL, elaborado por:


LIVIA MARINA SOSA SALVATIERRA DE PAREDES

CARNET No. 24-15540

Consejo Directivo considerando que el proyecto en referencia
tisface los requisitos metodológicos exigidos por el Centro de
vestigaciones en Psicología -CIEPs., resuelve aprobarlo y nombrar
mo asesor a la Licenciada María del Rosario Alvarado de
nsilla."

entamente,

" ID Y ENSEÑAD A TODOS "


Licenciada Miriam Elizabeth Bonce Ronce
SECRETARIA



ACTO QUE DEDICO

A DIOS	Por ser luz y guía espiritual en mi vida
A MIS PADRES	Baldomero Sosa Elva Salvatierra
A MI ESPOSO	José Miguel Paredes Rangel
A MIS HIJOS	José Miguel Juan Pablo Silvia María
A LA MEMORIA DE MIS ABUELITOS	Juan José Salvatierra León Zoila Victoria León
A MIS HERMANOS	Alma Nohemí Doris Liseht Rosa María Mario René Juan José
A MIS SOBRINOS	María José Juan René
A MIS SUEGROS	Miguel Angel Paredes Odilia Rangel Rivera
A MIS AMIGOS	Carmen, Lisseth, Any y Fredy
EN ESPECIAL A	Joanna Rodas Ana María Muñoz
TODOS MIS	Familiares y Amigos
A	La Escuela de Ciencias Psicológicas de La Universidad de San Carlos de Guatemala
A USTED	Especialmente

PADRINOS DE GRADUACION

**LICENCIADO:
JOSE MIGUEL PAREDES RANGEL**

**LICENCIADA:
MARIA DEL ROSARIO ALVARADO DE MANSILLA**

TITULO

**“INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACION DEL
NIÑO PRE-ESCOLAR”**

SUB-TITULO

**ESTUDIO REALIZADO EN ESCUELAS PUBLICAS DE
NIVEL PRE-ESCOLAR DE LA ZONA 1, DE LA
CIUDAD DE GUATEMALA,
EN 1997**

INTRODUCCION

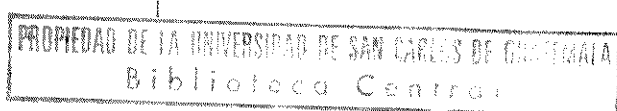
Motivaciones docentes me impulsaron a realizar el presente trabajo de Tesis "INFLUENCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACION DEL NIÑO PRE-ESCOLAR", el cual versa sobre la importancia que representa la actividad del juego en el proceso enseñanza-aprendizaje, como medio proveedor de múltiples elementos que favorecen la relación directa entre educador y educando.

Es agradable y satisfactorio trabajar este tema, debido a la naturaleza del mismo y al contenido que encierra, ofreciendo una visión general teórica-práctica, dirigido al ambiente escolar del nivel pre-escolar con énfasis en la importancia y valor del juego en el proceso de la educación.

Para realizar este trabajo de investigación se procedió así: se consideró conveniente investigar al docente del nivel pre-escolar de la ciudad capital, a través de una encuesta de opinión, por medio de la cual se recolectó información importante que sirvió para diseñar el plan del trabajo de tipo descriptivo.

En consecuencia, se presenta un trabajo con criterio docente, en cuanto a su valor psicopedagógico, por su carácter formativo en el niño de edad escolar. Esperando a la vez, que sea un aporte cultural a los docentes en servicio y una fuente motivadora para futuras generaciones.

Con la experiencia de varios años de trabajar con niños, me he dado cuenta de la importancia que reviste el juego como elemento importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo un medio enriquecedor de estímulos que impulsan al niño a la participación directa en las actividades.



La convivencia con los niños, especialmente en la hora de recreo, despierta en el docente la inquietud de observar con más atención los diferentes juegos que los alumnos realizan con desbordante energía y verdadero entusiasmo.

Se observa cómo se forman grupos afines a sus inquietudes, unos jugando a policías y ladrones, otros al escondite, a las muñecas y al yax: casi nadie se queda sin jugar. Lo importante en la observación son sus gestos y sus actitudes tan particulares en cada uno de los participantes.

Consecuentemente surgió la idea: ¿por qué no utilizar este tipo de actividades que tanto le gusta al niño, en el proceso de aprendizaje? Ya sea dentro o fuera del aula, el juego mejora las vías de comunicación que, son tan necesarias para la buena relación entre individuos.

Cuando los niños juegan se comunican en una forma tan natural y espontánea que despierta en ellos el deseo de participación en dicha actividad. El juego permite el acercamiento de las personas, vence la timidez y ayuda a desarrollar la habilidad de comunicarse."

Se estima conveniente mencionar algunas de las actitudes observables en el niño cuando juega, especialmente en el nivel pre-escolar. El niño pone de manifiesto su creatividad cuando juega libremente sin un fin propuesto, hecho en donde vemos claramente cómo convive, coopera y adquiere disciplina con sus compañeros de juego.

En el campo de las relaciones humanas el juego le permite identificarse plenamente con su grupo, y encuentra en éste, el ambiente propicio para comunicarse en forma positiva demostrando sentido de madurez social.

El educando asume actitudes de líder, procura distinguirse y toma la dirección en los juegos que decide realizar, mientras que en otros casos, hay niños que prefieren tomar papeles secundarios, ser fieles colaboradores sin asumir mayor responsabilidad.

Se ve también cómo a través de las actividades del juego, el educando logra superar ciertos problemas de tipo emotivo: como la cólera, cuando experimenta una derrota; el dolor, cuando sufre un accidente; el desprecio, cuando es insultado por un contrincante, etc.

Así mismo, se considera que el juego es uno de los medios más efectivos a los que el maestro puede recurrir para llevar a cabo en una mejor forma, el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que lo que el niño aprende por medio de juegos difícilmente lo olvida.

En conclusión, el problema quedó delimitado de la siguiente manera: el juego aplicado en el proceso de enseñanza-aprendizaje sirve de enlace entre maestro y alumno, estableciendo una mejor comunicación de manera cordial y amistosa, por lo tanto, el problema se abordó a través de un plan de trabajo que delimitó en forma clara las actividades a desarrollar, para lograr alcanzar las metas y objetivos propuestos.

Con base en lo anterior, lo que se pretendió conocer son todas aquellas técnicas de juego que utiliza la maestra, para el aprendizaje del niño a nivel pre-escolar.

El juego es uno de los medios más eficaces para educar al niño.

Su valor es indiscutible, especialmente cuando es realizado en la escuela para favorecer y enriquecer las circunstancias del aprendizaje.

El juego le permite al niño desarrollar su personalidad, ubicarse en su mundo de niño, lo conoce, lo transforma, experimenta, descubre situaciones reales y eso lo hace feliz.

La relación continua de maestro y alumno crea un ambiente propicio para las actividades de juego, porque establece vías de comunicación esenciales para la buena marcha de las actividades que, por lo general, requieren orden, disciplina y responsabilidad en el desarrollo.

El docente del nivel pre-escolar debe tener conciencia de que el niño, en esta etapa de su vida, necesita más confianza, afectividad y comprensión por las situaciones conflictivas que experimenta debido a su edad. Por lo que se hace más necesaria la comunicación entre ambos y que mejor que las actividades de juego para lograrlo.

Es importante el conocimiento del valor del juego en las actividades que se realizan en la escuela porque de alguna manera ayudan al desarrollo integral del niño. Por lo tanto, el docente muy bien puede incluir en su planificación algunos juegos, para lograr con más efectividad su objetivo.

En virtud de las razones anteriormente expuestas, se pretende que la presente investigación sirva de motivación a los maestros para que utilicen el juego como un recurso de gran valor psicopedagógico.

El objeto de esta investigación, es hacer conciencia al maestro de la importancia de la actividad del juego como aspecto importante en el proceso de desarrollo y enseñanza aprendizaje del niño.

El enfoque Psico-educativo de este trabajo, dedica su esfuerzo a la actividad principal que todo niño de cualquier parte del mundo, necesita satisfacer el juego, eliminando el formalismo y las restricciones de los programas fijos y la pasividad del niño.

En Psicología infantil plantea la importancia de atender el desarrollo integral del niño (Psico-bio-social) y sus aspectos más relevantes que tiene en su vida, considerando la actividad del juego como un aspecto importante en el proceso de desarrollo y de aprendizaje del niño.

Este será un documento de orientación a Psicólogos, maestros, padres de familia y personas que tengan a su cargo niños.

Los objetivos planteados son:

Objetivo General

Identificar las técnicas de juego que utiliza la maestra a nivel pre-escolar para el aprendizaje del niño.

Objetivos Específicos

- Verificar si el maestro considera que el juego estimula el desarrollo integral de la personalidad del niño.
- Determinar si el maestro utiliza el ingenio para el desarrollo de actividades encaminadas al juego.
- Establecer si efectivamente los juegos incluidos en la planificación diaria y general, contribuyen al acercamiento entre maestro y alumno.

CAPITULO I

MARCO TEORICO

¿Qué es el Juego?

El juego es la expresión universal de los sentimientos, creación, temores, inquietudes y curiosidades del niño para manifestar al mundo su presencia. Es la actividad del niño que le sirve como instrumento de aprendizaje y lo integra al grupo. El juego permite la realización de actos vinculados por un motivo, significa que pone de manifiesto una actitud positiva entre el quehacer humano y el medio que lo rodea.

Según algunos investigadores, el juego fundamentalmente es una forma de reposo y por ello se opone al trabajo como actividad seria; sin embargo, el trabajo que el niño realiza mezclado con el juego, constituye una alternativa entre trabajo y reposo, de manera que esta actividad se convierte en una forma de relajamiento de la intensa actividad que realiza.

Se puede decir, que el juego es una actividad libre, indispensable y vital, constituye la conducta típica de la vida del niño produciendo una afirmación de su Yo. Es la primera actividad a la cual le corresponde un especial significado para el desarrollo de su personalidad, para la formación de sus características y la ampliación de su carácter.

Por medio del juego, el niño puede desarrollar aspectos que no están acordes con sus funciones vitales, y además, ayuda al perfeccionamiento de su coordinación neuromuscular haciendo de él un individuo normal, capaz de proyectarse a cualquier ambiente.

Valor y significado del juego

Su valor radica en que psicológicamente forma parte de la vida del niño y es uno de los instrumentos que le permite un desarrollo armónico de todas sus facultades, para incorporarse a un medio social. Por eso algunos investigadores afirman que "no hay infancia sin juego, ni juego sin infancia".

El juego es la vida misma del niño, le proporciona los medios adecuados para realizarse en un mundo propio, en donde se comunica consigo mismo a través de su fantasía y le permite la comunicación con el mundo exterior por medio de su relación social y proyección de actitudes. Además, le proporciona al niño la oportunidad de establecer el diálogo con sus compañeros y maestros, le permite superar su timidez y lo induce a la interrelación en grupos, despierta en él interés por participar e intervenir en la toma de decisiones cuando se trata de organizar algún juego o actividad que involucre su participación.

De esta forma el niño se ve inmerso en el proceso de la comunicación, haciendo el papel de emisor y/o receptor, especialmente cuando a él le toca dirigir la actividad de juego.

"La característica esencial del juego infantil no radica ni en el material, ni en el tipo de actividad, ni en el resultado obtenido; sino en la actividad con que subjetivamente se procede por parte del niño durante aquel"¹

¹ Enilio Mira y López. Psicología evolutiva del niño y del adolescente. Editorial El Ateneo, Argentina, Buenos Aires 1977. Pág. 123.

Con ello advierten que lo importante del juego del niño, es la forma de conducta que éste asume mediante su participación. Los objetivos empleados en el juego pueden ser de diferente clase, interesando de ellos las vivencias que dejan en el niño.

Las formas de juego que se presentan en la vida del niño también son variadas y de gran importancia como los juegos funcionales, con efectos todavía elementales pero necesarios para el desarrollo normal del organismo humano; los juegos de ficción, cuya interpretación es más compleja, pero que también cumplen un papel importante.

Se estima conveniente mencionar los juegos de creación en donde el niño se sumerge en un mundo personal, imaginativo, mágico y fantástico. Estos desempeñan funciones de carácter psicológico, contribuyendo a una mejor adaptación a su medio.

El valor del juego se multiplica cuando se aplica al campo de la enseñanza. En esta instancia, evidencia su valor psicopedagógico como técnica aplicada en el proceso de aprender más que de enseñar; porque promueve la actividad en el alumno y lo motiva para adquirir una serie de experiencias colaterales que paulatinamente irán configurando su personalidad.

El juego y la Socialización

La actividad del juego desarrolla en el niño valores necesarios para la vida grupal tales como la socialización. Las experiencias indican que en cada grupo infantil se observan actividades de juego en las cuales pueden apreciarse la moral social del adulto copiada por los niños, por lo que da la oportunidad de incrementar normas sociales que el niño pueda practicar en la escuela y transferirlas a su comunidad.

En la etapa de la escuela pre-escolar, debe atenderse con mayor razón este aspecto, ya que es cuando el niño siente la necesidad de integrarse al grupo porque ha superado el período de egocentrismo.

El Juego y la Disciplina

El juego encierra una actitud moral. Lo más importante es establecer las reglas, porque sin reglas no hay juego. La disciplina por lo tanto es uno de los valores que el niño va adquiriendo a través de esta actividad.

El Juego y la Cooperación

El sentido de cooperación se va desarrollando e incrementando en las actividades de juego, especialmente cuando el niño adquiere conciencia de grupo y pone de manifiesto toda su voluntad para que el juego se realice de la mejor forma posible.

La cooperación es signo de compañerismo y de amor al juego, implica esfuerzo personal ligado a un interés general, en función de la colectividad. Los juegos con la participación de equipos o grupos numerosos son buenos ejemplos de este aspecto, los deportes constituyen formas de cooperación.

De manera que la actividad del juego encierra una serie de funciones significativas en la vida del niño, porque le ayuda en su desarrollo físico, psíquico, social, moral e intelectual; además, fomenta los valores éticos, haciendo del niño un futuro hombre de bien, encausándolo hacia metas definidas de acuerdo a sus intereses, producto de su moral y desarrollo intelectual.

Como consecuencia de lo anterior, el juego le adjudica una significación universal de alto valor en la vida del ser humano y, en especial la etapa que le corresponde "al niño", ser en evolución constante y motivo de estudio de muchos hombres de ciencia.

¿Por qué juega el niño?

El niño juega porque se siente bien jugando, se entretiene, se distrae y jugar para él resulta definitivamente algo muy importante porque constituye su vida misma.

Las actividades de juego, resultan igualmente significativas para los niños pequeños que tienen inconvenientes para realizarse en el medio que los circunda, como para los niños que tienen capacidad de adaptación a las distintas situaciones que tienen que enfrentar en la vida.

Según las investigaciones realizadas, la etapa de la niñez revela comentarios y argumentos valiosos relativos a la actividad del niño en el campo del juego como instrumento proveedor de múltiples satisfacciones personales.

Psicólogos, pedagogos, psiquiatras, trabajadores sociales, etc., se han interesado en el por qué juega el niño; y las respuestas han sido múltiples y variadas.

Unos opinan que el niño juega porque le satisface hacerlo y que desde que nace principia su actividad: desde el momento que realiza pequeños movimientos producidos por simples impulsos espontáneos, y que de esta manera el individuo comienza ya a establecer formas de

comunicación un tanto específicas de su edad, marcando sus primeros pasos en su actividad vital cotidiana.

A través de estas experiencias aprende a dominar las reglas de conducta elementales que le servirán de base para un comportamiento adecuado, cuando se vea involucrado en la vida colectiva.

Otros autores comentan que el niño que todavía no tiene edad escolar y que vive en el círculo estrecho de su familia, pasa la mayor parte del tiempo dedicado al juego, porque lo considera como su fiel compañero del cual puede disponer en el momento que él desee.

El niño pequeño recurre a sus juguetes y se comunica con ellos como si realmente tuvieran vida, e sirven para comunicarse creando con ello un clima propicio a la fantasía.

Por medio del juego aprende a desarrollar sus sentidos, busca la forma del contacto directo con el mundo; satisface su deseo de dialogar con alguien y lo hace a través de sus juegos.

Esta actividad que en el niño es muy importante cumple muchas funciones de orden biológico, psicológico, y contribuye al desarrollo de sus órganos y habilidades.

Cuando el niño ingresa a la escuela se observa en él cierto cambio de conducta. Sus actividades y obligaciones son más serias y ordenadas porque involucran al maestro, a los compañeros y al ambiente donde estudia. Todos estos elementos van contribuyendo de alguna manera a su adaptación social y al equilibrio de su personalidad.

No obstante que sus actividades aumentan, el juego sigue siendo parte de su vida, porque la naturaleza misma lo induce a dicha actividad como medio proveedor de circunstancias propicias para su realización individual.

El niño juega cada vez que se le presenta la oportunidad de hacerlo, y en cada etapa de su vida surgen nuevas inquietudes de acuerdo a su edad porque los intereses van cambiando. Deja los juegos más simples como los de ficción, de imitación, de adquisición, en donde el niño es todo "ojos y oídos" mira, escucha, hace esfuerzos por percibir y comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos, canciones que parecen absorberlo totalmente.

De tal manera que este tipo de actividades lo va enriqueciendo cada día con nuevas experiencias, las cuales sirven de estímulo para que el niño las transforme a otras más complejas como: la modificación de objetos que le sirve de motivo de juego, la observación y creación de elementos para satisfacer su necesidad de juego, por ejemplo: la construcción de una pirámide con cubos de cartón, luego la pirámide se transforma en un castillo o en palacio rodeado de policías, etc., en tal sentido, el niño utiliza todo recurso que esté a su alcance, desde una simple pieza de papel, hasta un trozo de madera, usandolos en toda forma hasta lograr construir algún objeto que se sirva de juego.

Así también surge la idea de participación en juegos complejos que implican esfuerzo físico y mental, tal el caso de los juegos deportivos, de ajedrez, de dama, etc.

Se puede argumentar que el niño juega por muchas razones: por necesidad de movimiento, por imitación, por curiosidad de descubrir algo nuevo, por satisfacción, por placer, etc.

Teorías sobre el Juego

Con la intención de profundizar más sobre el estudio del juego, se procedió a la investigación de algunas de las teorías que diferentes autores han formulado respecto al tema. Se considera importante, estudiar desde las más antiguas, hasta las más modernas con el objeto de conocer el pensamiento de cada uno y la interpretación que se le pueda asignar a cada postura.

Teoría del Descanso

Fue formulada por Lock en el siglo XVII, estuvo muy en boga durante mucho tiempo. Entre los autores alemanes que la adoptaron se puede citar a Schiller, Lazarus, Guts y otros. Según esta teoría "el juego es un recreo que sirve para restaurar las fuerzas físicas y psíquicas".

Se puede deducir que el juego sirve para que el organismo fatigado descance de los trabajos o actividades serias de la vida. Lo anterior es referido más al adulto, porque de alguna forma usa el juego para reparar energías o por descanso; pero en lo que al niño se refiere, éste juega la mayor parte de su vida, no porque esté cansado de trabajar, sino, porque es una actividad que forma parte de su quehacer diario.

Teoría del Excedente de Energía

El primero en proponer la teoría fue Schiller, siendo más tarde sostenida por Herbert Spencer y Colozza.

Esta teoría explica: "el juego es una superabundancia de energía. El juego es la exteriorización de un exceso de energía orgánica no utilizada por el trabajo".

Como teoría del juego, tiene su fundamento en que el niño juega, o el adulto juega, para consumir el exceso de energía que supuestamente les queda después de haber realizado sus tareas de estudio o trabajo inherentes a su edad. También es cierto que el niño juega no por gastar energía, sino por ese algo que lo impulsa a identificarse con el juego la mayor parte de su tiempo que quizá, se convine con las tareas escolares que generalmente tiene que realizar.

El adulto por naturaleza, busca como una forma de compensación las distintas maneras de recreo que cree apropiadas para establecer un equilibrio entre el trabajo y el descanso.

Teoría del Atavismo

Su representante Stanley Hall, quien formula que: "los juegos son rudimentos de actividades atávicas, es decir de generaciones anteriores y que han persistido en el niño. El juego constituye un ejercicio necesario para la desaparición de funciones rudimentarias que han dejado de ser útiles.

Esta teoría no ha sido aceptada porque el juego, como se ha dicho anteriormente, tiene una función creadora. Pero conforme a la ley biogenética de Haeckel, el desarrollo del individuo es un resumen del desarrollo de la especie, no obstante, según observaciones mencionadas por el autor de esta teoría los juegos van variando. Por ejemplo: los juegos antiguos, el niño jugaba de leñador, de cazador de animales, resultado del medio social que experimentaba, en cambio en la

actualidad se observa otros tipos de juegos como, juegos de carreras de autos, juegos de viajes al espacio, etc., debido al desenvolvimiento cultural del ser humano.

También los instrumentos utilizados para el juego por los niños en tiempos pasados han ido desapareciendo como: flechas, arcos, hondas, piedras, cuevas, etc., y han sido sustituidos por otros objetos como: carritos, aviones, muñecos representando personajes fantásticos, etc., Hall cree que los juegos tienden a hacer desaparecer ciertas funciones rudimentarias ya inútiles.

Lo que si se observa es, que las formas tradicionales de los juegos son siempre las mismas. Por ejemplo: las muñecas, la pelota, las carreras, las luchas, etc., son juegos que tuvieron su origen en Roma, Grecia y Egipto, conocidos por el mundo en todo tiempo hasta el presente.

Teoría del Ejercicio Complementario

Según Conrado Lange "Los juegos suplen a la realidad. Ellos proporcionan al hombre y al animal lo que la realidad no puede ofrecerles. Ciertas tendencias que dormitan en el individuo, cuando las necesidades de la vida no las provocan, se despliegan en forma de juego".

A la teoría anterior se le han hecho algunas observaciones como la siguiente: no puede llamarse complementario al juego del niño porque éste es toda su vida. Este concepto podría aplicarse al juego del adulto, siempre como forma de compensación, especialmente, cuando busca en el juego una oportunidad de desplegar aquellas actividades que en la vida diaria no ejercita.

Cuando el niño realiza una actividad de juego, despliega todo su potencial de energía y la manifiesta por medio de palabras, saltos, gritos, etc. Como ilustración de lo anterior se puede

citar el caso del juego de barrilete, en el que encuentra la satisfacción de elevarse hasta lo alto, además de contemplar un juego de colores que se pierde en el azul del cielo pendiente de un hilo apoyado en las manos del jugador.

De esta manera, el niño encuentra en el juego satisfacciones tan positivas a su necesidad natural, las que nunca podrá obtener en otro campo de la realidad.

Teoría Catártica

Carr, enuncia esta teoría asignando al juego una acción catártica, es decir, purgativa: “La misión del juego es descargar al individuo de esos instintos que le son perjudiciales en el estado actual de la civilización”. Por ejemplo, jugando al boxeo el niño se desembaraza de sus instintos antisociales. Según la interpretación que da Claparede, a esta teoría, el juego no suprime las tendencias perjudiciales, sino las encausa.

La concepción anterior ha tenido mucha aceptación en el campo psicopedagógico, porque permite al niño realizarse de manera espontánea y la escuela aprovecha el juego como recurso para encausar al educando a crear medios que le servirán para una mejor convivencia social.

Teoría de la Seudo-Satisfacción

Adler, su representante, afirma: “Los sentimientos de inferioridad del niño deben valorarse en el juego, en forma de una potencia consciente intensificada”.

Se deduce de lo anterior, que el niño desea manifestar su poder de alguna manera; busca algunas formas de juego para sentirse soberano en él, y en donde la fantasía y la actividad no tienen obstáculos.

Teoría del Estímulo para el Crecimiento

Formulada por Carr, dice: "El juego proporciona al organismo entre otras cosas, el estímulo necesario para el crecimiento. En el momento del nacimiento los centros nerviosos no han adquirido su estructura definitiva y es el juego un estimulante para el desarrollo".

Se piensa que el juego es parte inherente de la vida del niño y se considera también que contribuye de manera eficaz al desarrollo de los centros motores especialmente los de la creatividad y la inteligencia.

Por lo tanto, de acuerdo con el autor, la práctica del ejercicio a través del juego puede contribuir al desarrollo físico, social y moral, aunque también es cierto que existen otros estímulos que contribuyen al mismo fin.

Teoría del Perfeccionamiento de los Hábitos

Carr, su autor, propone: "El juego tiene utilidad diferente la cual es mantener y perfeccionar las actividades recientemente adquiridas, pero no solo eso, sino al igual que el arte, es una creación espiritual que conduce a un perfeccionamiento y no al repaso, en cuyo caso el juego degeneraría en automatismo".

Toda actividad humana que incluye generalmente al juego, contribuye a establecer una serie de normas sociales, morales, etc., que se perfeccionan a través de la práctica o de su uso. En este caso el juego desempeña un papel apremordial por ser la actividad que más frecuentan los niños.

Teoría Psicoanalítica

Entre las teorías y opiniones más recientemente emitidas sobre el juego, se encuentran la concepción psicoanalítica de Freud y sus partidarios, quienes sostienen lo siguiente: “En el juego existen disfrazadas manifestaciones erótico-sexuales reprimidas”.

La parcialidad de esta teoría ha sido descartada por la investigación científica. No obstante, lo anterior se puede comentar al respecto que el juego es una actividad por medio de la cual el niño expresa con más facilidad las tendencias ocultas o reprimidas, y al mismo tiempo le permite descargar la tensión nerviosa acumulada a causa de las actitudes estáticas que provoca el trabajo intelectual.

Freud, lo utiliza como método de interpretación y análisis y lo recomienda como una forma de terapia individual.

Importancia del Juego

La mayoría de educadores que han investigado y puesto en práctica sus ideas relacionadas con la actividad del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje coinciden en que dicha actividad es de mucho valor para quienes tienen bajo su responsabilidad la formación y educación de los niños de edad escolar. Ruth Hartley en su libro *Cómo comprender los juegos infantiles*, refiere

del Erick H. Erickson lo siguiente: "El juego ofrece al niño modos de comunicación directos no verbales, a la vez que existe un lenguaje que podríamos denominar del juego con sus diversos dialectos culturales según la edad".²

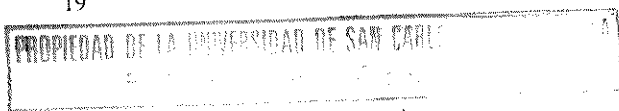
Con ello advierte que el niño hay que proporcionarle el medio adecuado para que establezca vías de comunicación con quienes le rodean, tomando en cuenta la edad que haya entendimiento y adaptación del aprendizaje.

El niño conforme va madurando física y mentalmente aprovecha lo que tiene a su alcance para manifestarse con los demás haciéndolo a veces de manera espontánea como una necesidad natural: la de expresar lo que siente y quiere. De modo que por medio del juego, el ser humano puede comunicarse de diferentes maneras con sus semejantes.

El educando es feliz cuando se le presenta la oportunidad de jugar; ve un mundo diferente a su alrededor, grita, salta, corre, atiende recomendaciones si se le señalan de manera amigable, a la vez trabaja con más entusiasmo e interés en una atmósfera de verdadera armonía y comprensión.

El pensamiento de Erikson sugiere la conveniencia de recurrir al juego como medio proveedor de formas para realizar una comunicación directa sin la aplicación del lenguaje oral. August Froebel, citado por Luzuriaga en su libro Antología Pedagógica, respecto al valor del juego afirma:

² Ruth Harley. Cómo comprender los juegos infantiles. Editorial Paidós. Argentina. 1965. Pág. 19.



“El juego constituye el más alto grado de desenvolvimiento del niño durante cada época, porque el juego es manifestación espontánea de lo interno, inmediatamente provocada por una necesidad del interior mismo”.³

Claramente Froebel señala lo importante que es para el niño el jugar, porque a través de esta actividad el pequeño se desenvuelve mejor, se expresa espontáneamente y establece relaciones más serias.

Por ejemplo cuando las niñas forman grupos para “jugar de escuela”, asume el papel de maestra generalmente la más comunicativa de las alumnas, organizando a las restantes del grupo quienes atienden las sugerencias e ideas de la lidereza colaborando con ella de manera espontánea.

Por medio del juego el ser humano aprende a representar roles que nunca había experimentado. Es más, la aplicación de juegos en el proceso educativo motiva al alumno a la participación grupal liberándolo de toda inhibición.

“(…) el juego es a un mismo tiempo modelo y reproducción de la vida total, de la íntima y misteriosa vida de la naturaleza en el hombre y en todas las cosas, por eso engendra alegría, libertad y contento, paz y armonía con el mundo”.⁴

Significa lo anterior que el juego es la expresión de todas aquellas formas de movimiento y relación que hacen posibles la comunicación entre los hombres, a la vez que afirman los valores sociales, culturales y éticos de la sociedad en que se desenvuelve.

³ Lorenzo Luzuriaga. Antología Pedagógica. Editorial Losada, S.A. Argentina. Buenos Aires. 1968. Pág. 127.

⁴ Ibid anterior

Por ejemplo, el niño aprende muchas cosas por imitación y esa capacidad mimética le permite desarrollar una serie de cualidades que mejoran sus relaciones con otros grupos o miembros de su misma especie.

El niño en el hogar trata de imitar al padre, un señor serio que le impone normas en sus tareas a realizar, o bien al papá jovial que practica una vida alegre con sus amigos dedicándose a organizar actividades deportivas, culturales y sociales en su comunidad. Todas estas experiencias van creando en el niño una personalidad firme sin prejuicios, ni complejos que obstaculicen la buena relación con sus maestros y compañeros en la escuela y con los miembros de la comunidad donde vive.

“El valor del juego reside en la educación física que éste proporciona, y en el endurecimiento de los músculos de nuestro cuerpo”.⁵

La importancia del juego en la cita anterior, estriba en que en el juego, participan todas las partes del cuerpo con movimiento sumamente variados, en un determinado tiempo. Por ejemplo, en un partido de fútbol, se observa la infinidad de movimientos que los participantes realizan. Y en este caso experimentan choques, empujones fuertes y el organismo aprende a resistir esta clase de estímulos.

La integración de grupos de juego en la escuela permiten mejorar las relaciones entre compañeros y maestros, dentro de una franca y amistosa convivencia social, ya que a través de

⁵ Lorenzo Luzuriaga. Antología Pedagógica. Pág. 135

estas actividades el alumno tiene más oportunidades de comunicación fuera del ambiente serio del aula.

A través de la actividad física que proporciona el juego, el niño adquiere no solamente un cuerpo fuerte, un carácter tolerante, sino que aprende a interrelacionarse con otros individuos, respetando sus derechos y poniendo en práctica sus obligaciones.

Con estas actividades y experiencias, el educante aprende a aceptar derrotas y apreciar el triunfo, demostrando madurez emocional, especialmente cuando tiende la mano para facilitar al compañero o al grupo que sobresalió en la competencia.

“Todo niño necesita expresarse con libertad, ejercer sus poderes físicos y facultades mentales naturales y a la vez aprender a través del juego, de la naturaleza, de los compañeros, de los padres, de los profesores y por experiencias”.⁶

Por ejemplo en el que hacer humano la libertad significa actuar sin presiones de ninguna naturaleza, es decir, que en el trabajo escoger el ambiente debe ser propio, ajustado a normas que el mismo trabajo requiera para su ejecución, sin la imposición exigente del orientador o guía. De esa manera el educando actúa con voluntad y alegría. El juego libre es otra forma de estimular la creatividad del niño, buscan la forma de expresar sus sentimientos, exteriorizar impulsos e intereses y comunicarse de alguna manera con el medio que los rodea.

El niño necesita sentirse libre para jugar no sólo porque ve en el adulto a alguien que le vigila, que le evita hacer lo que a él le gusta, sino porque algunas veces requiere espacio físico o de

⁶ Samuel Smith. Ideas de los grandes educadores México D.F. Compañía Editora Continental, S.A. 1981. Pág. 142

tiempo para expresarse, con la presión del adulto, de otros niños o de cualquier objeto que le obstaculice su propia realización.

Es importante que el educador tome nota de estos pequeños detalles, cuando se trata de la educación de los niños, porque ellos son seres en vías de desarrollo físico, moral, social e intelectual, y cualquier actitud impositiva por parte del maestro puede causar cierto desequilibrio en la personalidad no desarrollada.

“Los juegos constituyen la parte central de la educación, pues hacen gozar plenamente de la vida y son el prelude al florecimiento de las artes. La recreación es necesaria no sólo desde el punto de vista de la salud, sino también porque tiene función creativa en el desarrollo del intelecto”.⁷

De lo anterior se deduce que se puede educar jugando. Si se trata el tema “LA FAMILIA”, fácil es organizar con alumnos voluntarios la representación del papel que corresponde a cada miembro del grupo familiar.

El juego penetra en la consciencia del niño, lo motiva a la representación de roles y lo induce a la realización dinámica del aprendizaje.

Cada actitud del niño representa una situación lúdica, la cual debe ser aprovechada por el educador, con el fin de encausarlo hacia el alcance de metas que desarrollen su capacidad intelectual.

⁷ Frederick Mayer. Historial del Pensamiento Pedagógico. Argentina. Editorial Kapeluz. S.A. 1967. Pág. 364

La escuela debe propiciar constantemente actividades de juego, para hacerle al educando un ambiente en donde se sienta bien familiarizado con sus compañeros y maestros, sin barreras que obstaculicen el diálogo como medio de comunicación directo entre los individuos.

Ejemplos de estas actividades pueden ser: encuentros deportivos, competencias en juegos de ajedrez, concursos de poesía, de declamación, concursos de bailes, organización de coros, orquestas, grupos de teatro, concursos de dibujo y pintura y otros más.

“El juego es importante porque promueve el trabajo creador del pensamiento. Además de ser un medio para el desarrollo emocional, sirve al acrecentamiento intelectual. El niño aprende a través del juego a vencer obstáculos y a relacionarse con el medio, se prepara y se adiestra para la vida seria”.⁸

De lo anterior se deduce que los alumnos pueden hacer, por ejemplo, un bosque en una tabla de madera, en donde cada uno aporta ideas para la construcción del mismo.

Esta actividad permite al alumno realizarla, utilizando materiales que desarrollen en él, habilidad manual y artística en la colocación de los elementos para formar los arbolitos. Puede también agregar en el bosque una vivienda de algún cazador y entre los árboles algunas fieras salvajes que sean de su conocimiento.

De esa forma el niño esta conociendo un mundo diferente al de su escuela, vive en él, goza al ver su obra, comparte la felicidad con los miembros de su grupo, se siente orgulloso de ser un individuo capaz de realizar un trabajo serio, porque explora su mundo, le da forma y descubre

⁸ H. Wallon, La Evolución Psicológica del Niño. México, D.F. Editorial Grijalvo, S.A. 1968. Pág. 57

por sus propios medios la gran riqueza natural que el ser humano puede aprovechar y ponerla al servicio de la sociedad.

Al resumir las ideas de los autores anteriores, se intuye el alto concepto que le adjudican al juego como instrumento importante en la formación del niño, como elemento motivador y medio eficaz de comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De tal manera, el juego ofrece al maestro un panorama de riqueza incomparable en los distintos campos del conocimiento humano, para motivar al estudiante a que realice el proceso enseñanza-aprendizaje, en un ambiente de armonía y, muy importante aun, de total entendimiento entre ambos, porque rompe barreras que han sido tradicionalmente valladares a la comunicación entre educador y educando.

Si el maestro quiere que sus alumnos realicen cambios de conducta deseados, necesario es que no sólo informe y transmita conocimientos, sino que lleve a cabo el proceso de comunicación para que el educando pueda decodificar el mensaje enviado y a la vez retroalimentar dicho contenido con su participación en las diferentes etapas.

CAPITULO II

TECNICAS E INSTRUMENTOS

Universo y Muestra

El universo de esta investigación lo constituye los maestros de nivel pre-escolar del sector público de la zona 1, de la ciudad capital de Guatemala, jornada matutina, cubriendo un total de 9 escuelas nacionales de párvulos de acuerdo al listado proporcionado por la Dirección General de Educación.

La muestra la constituyen 46 maestros que laboran en diferentes escuelas de nivel pre-escolar del sector público de la zona 1, de la ciudad de Guatemala, a quienes se les pasó la encuesta para establecer si el juego facilita el proceso de aprendizaje en el alumno de este nivel.

Por lo tanto la muestra de las 46 muestras se les pasó la encuesta para los efectos de investigación.

Instrumento

Encuesta:

Se realizó una encuesta de opinión formulada por doce cuestionamientos con dos alternativas para la respuesta de manera justificada, escribiendo el por qué de la misma.

Técnicas Estadísticas

Análisis e interpretación de resultados:

El análisis estadístico está representado en gráficas de barra y de sectores, indicando el total de casos tomados para la investigación, así como, la cantidad de maestros que respondieron el cuestionario y los que se abstuvieron de contestar.

En porcentajes se indica la cantidad de encuestados que respondieron las preguntas numeradas del 1 al 12, de los que respondieron afirmativamente, y de los que contestaron en forma negativa y también en la misma manera, los que optaron por no responder alguna pregunta.

Por medio de esta recolección de datos, se obtuvieron las respuestas que indican si el juego es considerado como una parte esencial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje a nivel pre-escolar.

CAPITULO III

PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS

Al iniciar este trabajo de investigación para elaborar la tesis, se recurrió al uso de normas que rigen el estudio descriptivo en el campo educativo, siguiendo los pasos necesarios para llegar a obtener los resultados objetivos propuestos.

Primero se procedió a la selección del tema del trabajo a desarrollar, tomando en cuenta las posibilidades y limitaciones para la realización de la investigación. Ya definido el tema se recurrió a las fuentes de consulta, tales como: libros, folletos, revistas, periódicos, tesarios, diccionarios, personas, recursos, etc.

Después del estudio y análisis documental se procedió al diseño del plan de trabajo de investigación de campo.

Universo y Muestra

Para la aplicación de la encuesta a maestras del sector público, se consideró a las escuelas nacionales de nivel pre-escolar, de la zona I de esta ciudad capital, como medio para conocer el nivel del JUEGO, en el proceso de aprendizaje-enseñanza en el alumno.

Se visitó a las directoras de cada escuela, solicitándoles autorización para aplicar la encuesta, logrando la colaboración en forma inmediata, a través del personal docente bajo su dirección.

Mientras las docentes respondían las preguntas, se observó:

- a. Las actividades de los niños
- b. El área física destinada al juego

Tabulación de datos

Una vez completado los datos requeridos correspondientes a las preguntas formuladas, se estructuró un cuadro en el cual se vació la información, permitiéndonos determinar el análisis del motivo del cuestionario planteado.

Encuesta

Se realizó una encuesta de opinión, formada por doce preguntas con dos opciones para la respuesta, de manera justificada, escribiendo el por qué de la misma.

Análisis e interpretación de resultados

El análisis estadístico, está representado en gráficas de barras y de sectores, indicando el total de los casos tomados para la investigación, así como la cantidad de maestras que respondieron el cuestionario y los que se abstuvieron de contestar.

En porcentajes, se indica la cantidad de maestras encuestadas que respondieron las preguntas numeradas del 1 al 12, de los que respondieron afirmativamente y los que contestaron en forma negativa también, de la misma manera, los que optaron por no responder algunas preguntas.

Por medio de esta recolección de datos, se obtuvo las perspectivas gráficas y cuadros estadísticos que indican si el JUEGO, es considerado como una parte esencial dentro del proceso de enseñanza aprendizaje a nivel pre-escolar.

Se presenta además un cuadro con la tabulación general, representado por el 100% de los resultados y la totalidad de casos.

Pregunta No.1. ¿Considera usted que el juego facilita el aprendizaje del niño?

Las 46 maestras encuestadas respondieron que sí, lo cual representa el 100%. Porque el niño aprende jugando, ayuda a su desenvolvimiento, participa, le llama la atención se siente en su ambiente, capta fácilmente, es agradable y variado, aprovecha el tiempo y el aprendizaje es parte de la vida infantil, mejora el acercamiento, se mantiene atento, activo y es una manera amena para aprender.

Pregunta No.2. ¿Tiene usted en sus actividades incluidos juegos para realizar dentro del aula?

Del 100% de maestras, 35 contestaron que sí, lo cual representa el 76% y el 24% contestó que no, lo que equivale a 11 maestros. Porque el juego es creativo, facilita el aprendizaje, descarga sus emociones, desarrolla confianza y aprende a jugar en forma grupal.

Pregunta No.3. ¿Cuenta usted con los recursos físicos y materiales necesarios para incluir juegos?

Negativamente respondieron 16 maestras y 30 afirmativamente, lo que de un total del 100%, equivale a 35% y 65% respectivamente. Porque utilizándolos en el juego, el aprendizaje es más efectivo, a veces hay que utilizar el ingenio para salir adelante en las actividades que se programen, cuando su adquisición no está al alcance y precio del presupuesto asignado.

Pregunta No.4.¿Cuáles considera usted que son aquellos elementos que le hacen falta en su clase?

Para esta pregunta se consideran los siguientes elementos que hacen falta, y se obtuvo una combinación de respuestas, con las 46 maestras encuestadas.

	SI	%	NO	%
Programas educativos :	7	15	39	85
Espacio :	27	59	19	41
Juegos pedagógicos :	25	54	21	46
Recursos económicos :	43	93	3	7
Carteles :	6	13	40	87
Otros :	14	30	32	70

Se puede apreciar que los programas educativos, los carteles y otros elementos son los que inciden negativamente en su mayor composición en la clase, y se fortalecen en los otros.

Pregunta No.5. ¿Considera usted que el juego contribuye en la formación de hábitos de cooperación y seguir instrucciones?

El 100% de las maestras contestaron afirmativamente. Porque el niño aprende a escuchar y sigue instrucciones, pone atención, se emplean juegos dirigidos, se fomenta la ayuda mutua, afianza sus conocimientos y genera mayor motivación para el aprendizaje.

Pregunta No.6. ¿Estima necesario que se separen por sexo los alumnos?

42 maestras que representan el 91% negaron que fuera necesario, sin embargo, 4 maestras afirman que sí lo es, lo cual constituye el 9%. La interrelación es básica para que no existan prejuicios, se relacionen entre sí, se fomente el respeto, la convivencia crea la sociabilidad, se conoce la realidad por la relación de los juegos y permite que sean extrovertidos.

Pregunta No.7. ¿Serán los juegos motivo de indisciplina cuando se realizan dentro del aula?

El 22% de maestras que equivale a 10 contestaron que sí, mientras que 36 maestras indicaron que no con una representación del 78%. Porque cuando se implementa el orden, hay reglas claras, instrucciones precisas, hay dirección, se planifica, se vigila y se organiza y hay resultados de las actividades.

Pregunta No.8. ¿Juega usted con sus alumnos?

El 100% de las maestras contestaron afirmativamente. Porque es básica la interrelación entre el educando y el educador, les agrada apreciar a un líder, favorece la confianza entre las partes, permite observar actitudes agresivas, hiperactivas, apatía, etc.

Pregunta No.9. ¿Ha recibido alguna capacitación en juegos infantiles?

34 maestras que representan el 73% indicaron que sí, mientras que 12 manifestaron que no, lo cual equivale a un 27%. La capacitación es susceptible de mejorar, derivado a que no es

constante ni específica, se sigue la monotonía, no hay cursos, actualización y falta oportunidad para conocer nuevas técnicas.

Pregunta No.10. ¿Conoce alguna bibliografía que le oriente, para llevar a cabo actividades de juego?

El 78% de maestras contestaron afirmativamente, mientras que el 22% manifestó que no, o sea 36 y 10 respectivamente. Falta calidad de literatura y orientación para aprovechar actividades, utilizando el medio ambiente.

Pregunta No.11. ¿Desarrolla el niño su personalidad por medio del juego?

Las 46 maestras que representan el 100% respondieron afirmativamente. Porque canaliza su vida familiar y sus relaciones, se desenvuelve, es espontáneo y creativo, hay expresión, valores y sentimientos, libera timidez, es cooperativo, respeta su turno, desarrolla habilidades y hábitos, siente y se identifica.

Pregunta No.12. ¿Qué tipo de juego utiliza? Específicamente cuáles.

Para esta pregunta se consideró dejar abiertas las respuestas, como forma de obtener resultados múltiples, para conocer las coincidencias entre las maestras encuestadas, logrando lo siguiente:

Dinámicas	11	Juegos de mesa	23	Orden	7
Dirección	21	Rondas	17	Competencias	6
Memoria	16	Imaginación	10	Dramatización	22
Adivinanzas	6	Juegos de grupo	17	Juegos libres	16

De acuerdo a la tabulación se puede inferir que las maestras, realizan la combinación de actividades, como forma de motivación e inducción en el juego.

Las dinámicas provocan reunión, esfuerzo y estrecha colaboración en la participación. Los juegos de mesa inciden en la atención, expresión de conceptos y juicios, desarrollo de habilidades, recordar ideas y la asociación de objetos. El orden permite observar reglas e instrucciones. La dirección le orienta a seguir instrucciones de grupo. Las rondas le proporcionan actividades combinadas entre el ritmo y el canto, para su sociabilidad y desarrollo físico. Las competencias le permiten que tengan decisión y organización sin imposición. La imaginación lo conduce a la curiosidad e iniciativa personal, para lograr con éxito cualquier fin útil que persiga. La dramatización lo induce a la actuación y representación. Las adivinanzas crean la participación como formas de pasatiempos. Los juegos de grupo inducen a la formación de equipos, la colaboración y la interacción entre los niños. Los juegos libres son variados, no específicos y provoca que se agrupen para jugar.

Analizando los resultados de la encuesta presentada a las 46 maestras, con el planteamiento de la hipótesis, se deduce que un alto porcentaje de maestros que sobrepasa el 90%, consideran el juego como instrumento de comunicación y aprendizaje, desarrolla el interés y cumple con las necesidades de los alumnos.

De acuerdo a las preguntas formuladas, la mayoría de maestros están de acuerdo con que el juego es una forma adecuada para conocer más de cerca y en un ambiente menos tenso, el comportamiento de los alumnos y, cómo estas actividades permiten expresar sus sentimientos y emociones de manera más fluida y eficaz, que cuando están en el ambiente formal del aula.

Estas actividades de juego le dan al maestro una panorámica más amplia de la conducta del niño, cuando tienen que enfrentarse a situaciones que le provocan inseguridad. así mismo, le permiten ayudarlo de manera más efectiva si la confianza se ha establecido entre educador y educando.

Se puede apreciar que las distintas formas de comunicación que el juego ofrece, sirven para romper barreras que separan al educando del educador, en consecuencia la relación es más saludable y la ayuda mutua se convierte en rutina diaria.

Es muy importante que el maestro tenga un conocimiento profundo de sus alumnos, no sólo en cuanto al trato diario, sino que en aquellos aspectos del desarrollo humano que son vitales para el aprendizaje pedagógico, sea mejor.

Todo maestro consciente, debe tomar en cuenta el valor del juego como actividades que educa al niño en todo momento de su vida, sin violentar su desarrollo normal, sino al contrario, le ayuda a modelar su propia personalidad.

Por lo tanto, en las escuelas que se atiende únicamente contenidos programáticos, sin tomar en cuenta el juego, representa descuidar ese impulso irresistible por el cual el niño crea, construye las bases para una personalidad equilibrada y que fundamentalmente lo hará un individuo útil a la sociedad.

Se hace notar en el análisis estadístico, que las opiniones que las encuestadas expresaron, fueron expuestas con amplio criterio docente y con alto valor significativo, para confirmar una vez más, que el juego aplicado en la educación sistemáticamente, es un medio poseedor de una inmensa utilidad para llevar a cabo el proceso de la comunicación en el ámbito escolar y fuera de él.

POBLACION UNIVERSO

ESCUELAS NACIONALES DE PARVULOS LOCALIZADAS EN LA ZONA 1. CIUDAD CAPITAL

ESCUELA	DIRECCION	CANT. MAESTRAS
1. Ramona Gil	Av. Elena 8-51	9
2. Escuela No.38	7a. Calle 12-67	3
3. Escuela No. 30, Otilia N. Ariaza	16 Av. 10-75	5
4. Escuela No. 36, La Presidenta	2a. Av. 22 Calle 3er. nivel	3
5. Ovidio Decrefy	3a. Calle 16-73	7
6. Leonor Cienfuegos	3a. Calle 0-47	7
7. Gabriela Mistral	15 Calle 10-61	5
8. Antonio José de Irisarri	18 Calle 14-58	3
9. Escuela No.53, CBS No.1	Av. Bolivar 25-00	4
	TOTAL ----->	46

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

ENCUESTA REALIZADA A 46 MAESTRAS DE NIVEL PRE-ESCOLAR, EN LA CIUDAD CAPITAL DE GUATEMALA

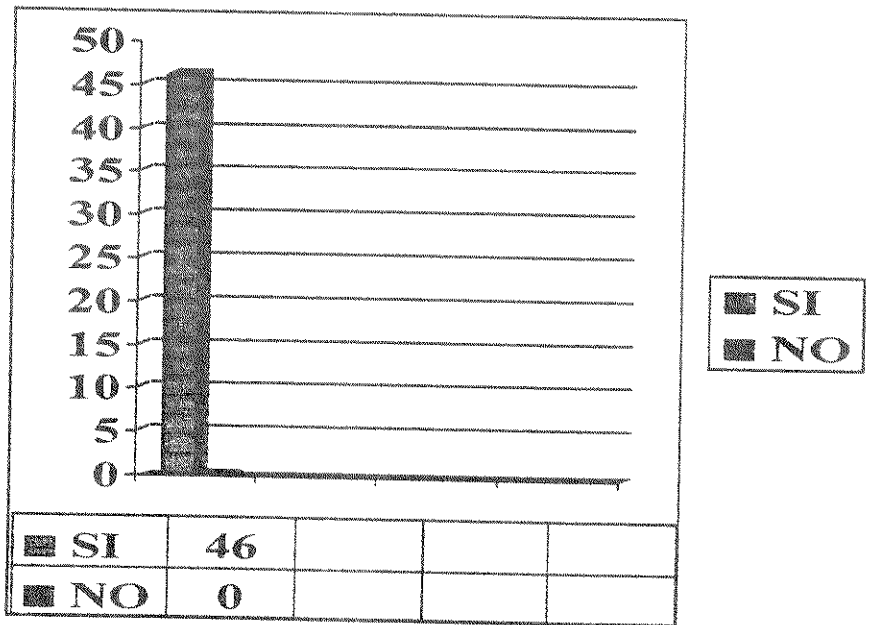
MAESTRAS	PREGUNTAS																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20																
1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
2	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
3	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
4	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
7	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
8	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
9	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
10	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
11	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
12	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
13	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
14	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
15	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
16	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
17	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
18	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
19	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
20	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
21	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
22	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
23	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
24	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
25	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
26	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
27	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
28	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
29	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
30	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
31	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
32	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
33	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
34	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
35	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
36	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
37	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
38	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
39	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
40	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
41	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
42	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
43	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
44	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
45	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
46	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
TOTAL	46	5	35	1	32	16	7	27	24	43	2	14	40	4	43	10	26	46	0	34	7	30	11	40	0	1	20	7	21	7	18	10	22	8	17	18

PE	Programas educativos	DIR	Dinámica	MEM	Memoria
E	Espacio	MES	Juegos de Mesa	BRA	Imaginación
JP	Juegos Pedagógicos	ORD	Orden	DRA	Dramatización
RE	Recursos Económicos	DIR	Dirección	AD	Adivanzas
C	Carteles	RON	Rondas	GRU	Juegos de grupo
O	Otros	COM	Competencias	LIB	Juegos libres

#

GRAFICA No. 1

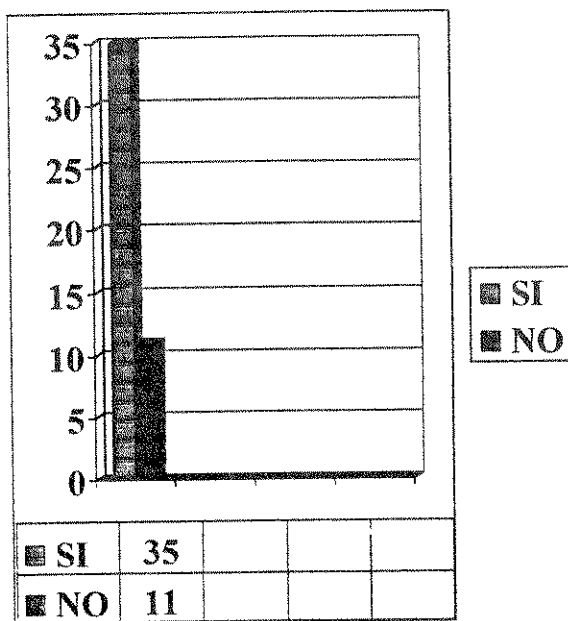
EL JUEGO FACILITA EL APRENDIZAJE NIVEL PRE-ESCOLAR



En cantidad de maestras

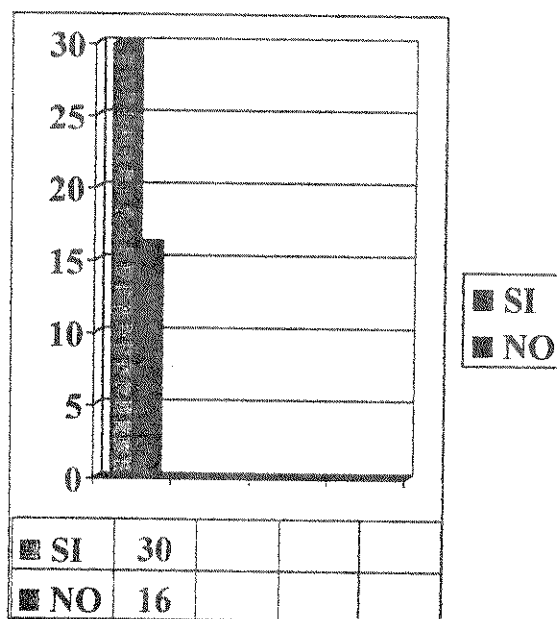
GRAFICA No. 2

JUEGOS REALIZADOS EN EL AULA NIVEL PRE-ESCOLAR



En cantidad de maestras

GRAFICA No. 3
CUENTA CON RECURSOS FISICOS Y
MATERIALES PARA INCLUIR JUEGOS
NIVEL PRE-ESCOLAR

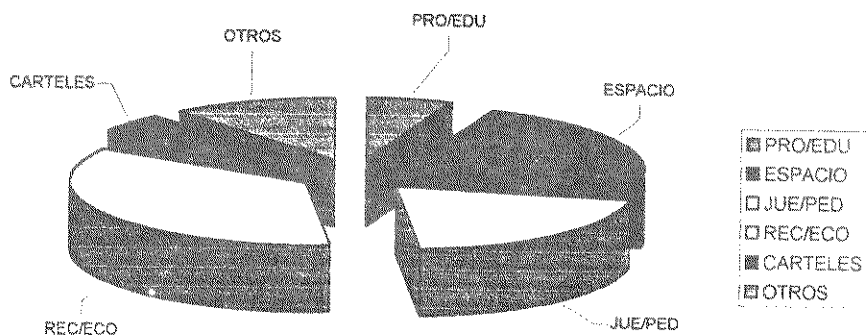


En cantidad de maestras

GRAFICA No.4

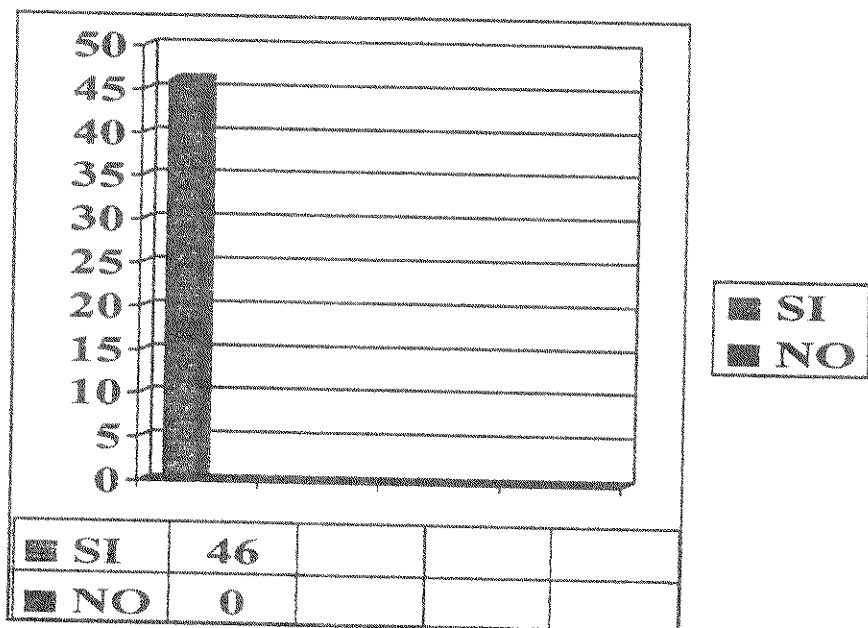
ELEMENTOS QUE FALTAN EN CLASE

NIVEL PRE-ESCOLAR



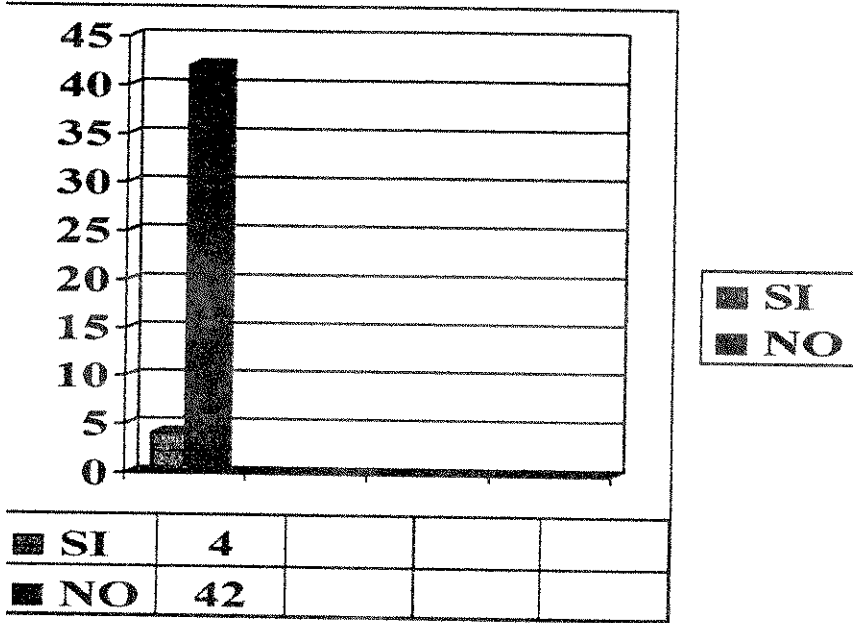
GRAFICA No. 5

EL JUEGO CONTRIBUYE EN LA FORMACION DE HABITOS NIVEL PRE-ESCOLAR



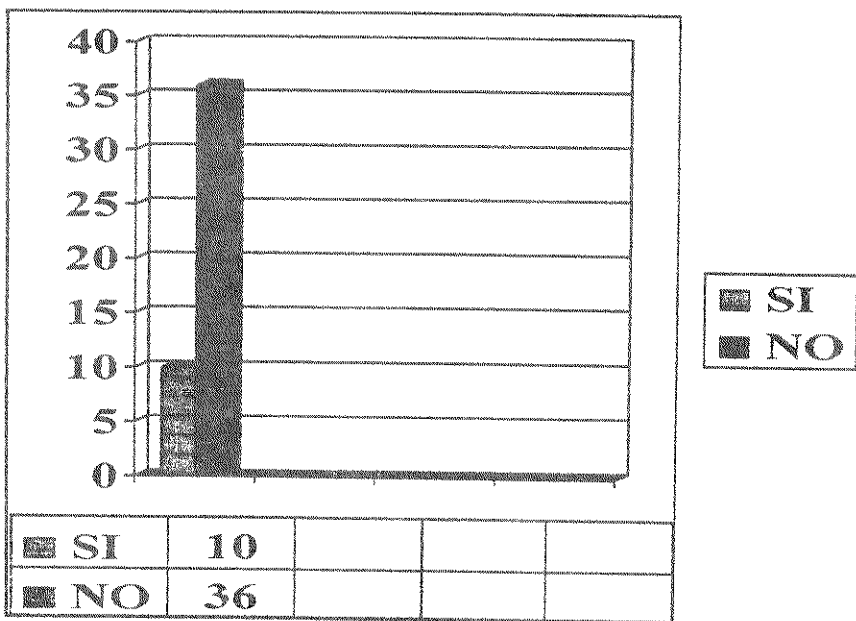
En cantidad de maestras

GRAFICA No. 6
SEPARACION POR SEXO
NIVEL PRE-ESCOLAR



En cantidad de maestras

GRAFICA No. 7
INDISCIPLINA DENTRO DEL AULA
NIVEL PRE-ESCOLAR

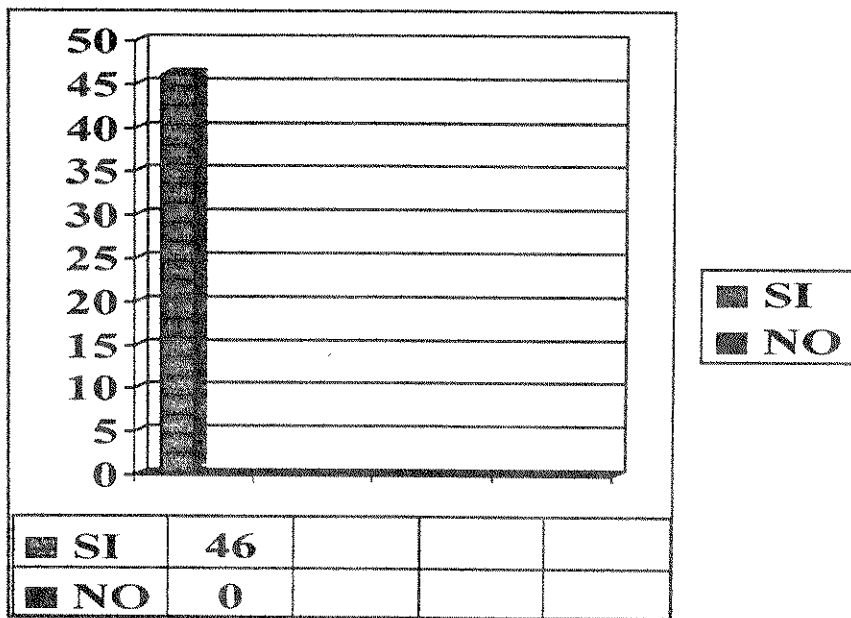


En cantidad de maestras

GRAFICA No. 8

JUEGA CON SUS ALUMNOS

NIVEL PRE-ESCOLAR

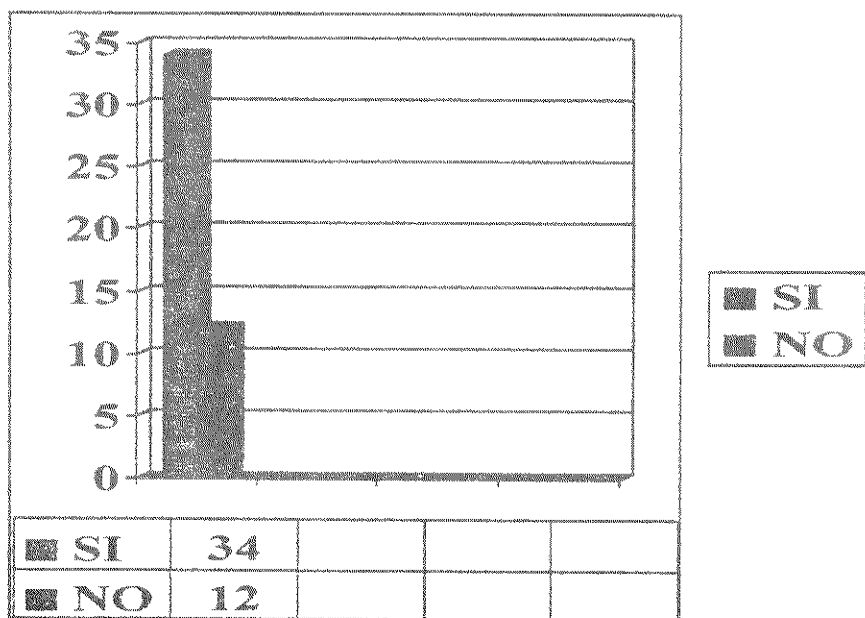


En cantidad de maestras

GRAFICA No. 9

CAPACITACION JUEGOS INFANTILES

NIVEL PRE-ESCOLAR

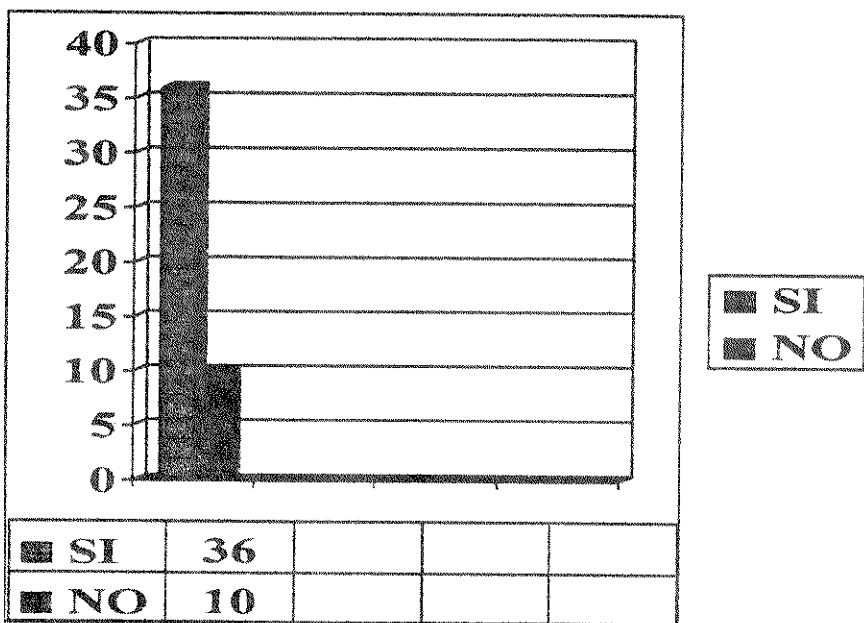


En cantidad de maestras

GRAFICA No. 10

BIBLIOGRAFIA SOBRE JUEGOS

NIVEL PRE-ESCOLAR

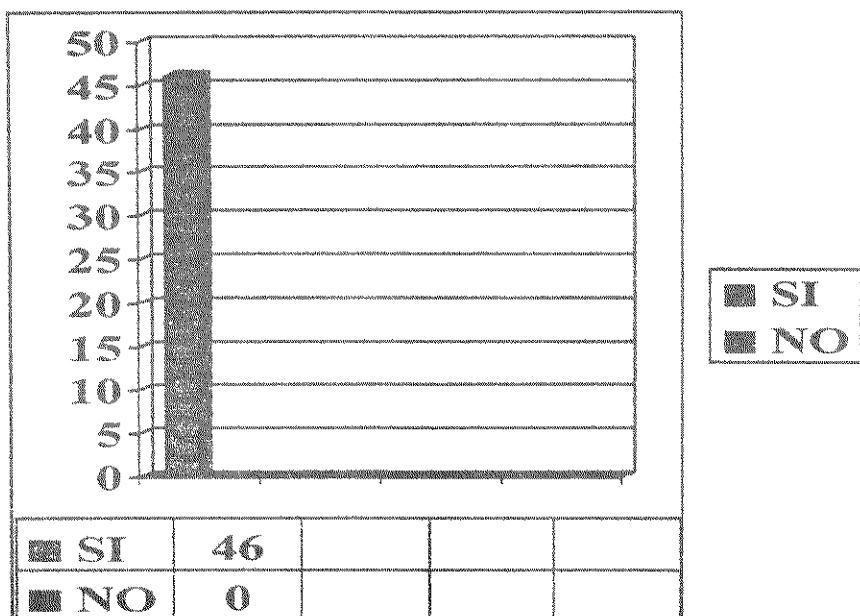


En cantidad de maestras

GRAFICA No. 11

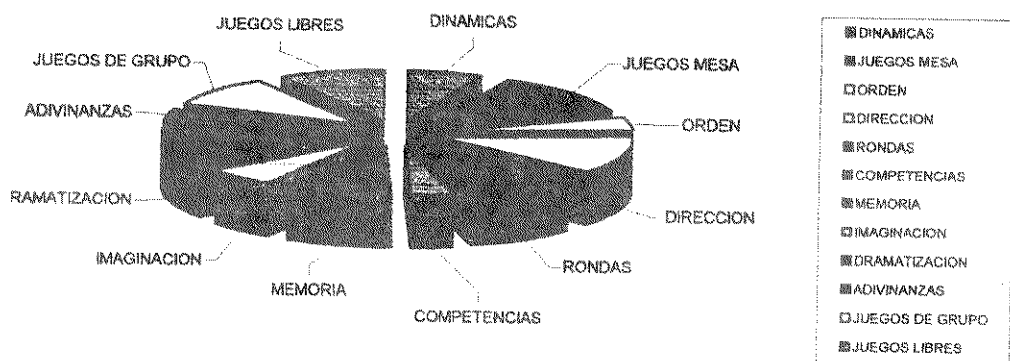
DESARROLLO DE PERSONALIDAD

NIVEL PRE-ESCOLAR



En cantidad de maestras

GRAFICA No.12 JUEGOS QUE UTILIZA NIVEL PRE-ESCOLAR



CONCLUSIONES

La encuesta realizada a 46 maestras de nivel pre-escolar del sector público, en el zona I de la ciudad capital de Guatemala, resultó positiva, confirmando los objetivos de este trabajo de investigación, evidenciado que el JUEGO INFLUYE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL NIÑO A NIVEL PRE-ESCOLAR.

El recurso docente del sector público entrevistado es muy eficiente, porque los juegos que utilizan, facilita el proceso enseñanza aprendizaje de l niño, a pesar de las condiciones precarias en que la mayor parte labora.

El juego en el niño no necesita de objetos sofisticados para que cumpla, tanto los objetivos educativos como los de desarrollo de su personalidad.

Los educandos parvularios están debidamente incentivados por sus maestras, para hacer del juego un recurso eficiente en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En la educación sistemática, es viable la aplicación de juegos educativos como recurso para mejorar la relación del ambiente escolar con los elementos que involucran el hecho psicopedagógico, dando como resultado un aprendizaje más efectivo.

La inclusión de juegos en la planificación didáctica despierta una motivación más intensa en el educando, especialmente cuando la maestra participa directamente en los juegos, haciendo la clase dinámica e interesante, por la actividad en grupo, generando de esta forma una comunicación más fluida entre educador y educando.

Cada actividad de juego realizada en la escuela es portadora de mensaje, el cual es recibido por el niño y decodificado de acuerdo a su capacidad, dejando en él una experiencia que le servirá de estímulo para una realización mejor en su vida escolar como alumno y como persona, ante la sociedad.

El juego realiza funciones básicas en el niño, desde el punto de vista biológico, psicológico y social, le ayuda al desarrollo normal de su organismo.

El juego ayuda a conocer al niño en las diferentes facetas de su vida, le facilita a la maestra la comunicación con sus alumnos, le permite detectar madurez en los participantes, así como, incrementar una serie de hábitos, tales como: disciplina, obediencia, orden, cooperación, compañerismo, puntualidad, independencia, solidaridad, etc.

Las maestras en su variedad de respuestas, señalan la importancia del juego. Por lo que sería fácilmente aceptado, por ellas, para incorporar el juego como una alternativa metodológica del proceso enseñanza-aprendizaje en la educación pre-escolar.

RECOMENDACIONES

Se considera importante, recomendar a los docentes en servicio, ver con más atención el valor que representa el juego en las diferentes etapas de la vida del niño, tanto para su desarrollo normal, como para crear ambiente acogedor en la escuela, sirviendo de estímulo al aprendizaje y evitando la apatía, el aburrimiento y hasta la deserción escolar.

Que las maestras utilicen el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje, para un mejor, rápido y eficaz aprendizaje en el educando.

Capacitar a las maestras sobre metodología docente actual, haciendo énfasis en el uso del juego, como alternativa psicopedagógica.

Es aconsejable una buena dosificación de actividades de juego en la planificación didáctica. Y no está demás recomendar la elaboración de un banco de juegos, para que el docente pueda seleccionar su actividad del juego en relación al contenido programático.

Es conveniente planificar las actividades de juego para que alcancen su objetivo, haciendo una adecuada graduación de los mismos.

Es saludable para el maestro y de suma importancia para el alumno, que su orientador se involucre en el juego, incluso haciendo a veces el papel de alumno, de esa manera logrará crear en el educando más interés en la participación, más confianza en el maestro y consecuentemente habrá una mejor comunicación en todas las actividades que el docente tenga en proyecto a realizar.

Se deja como inquietud a estudiantes, maestros, padres de familia o personas que se relacionan con la educación en aprender, conocer y aplicar el juego como un medio de aprendizaje.

El maestro nuevo debe ser un facilitador y como tal ha de potencializar las habilidades y destrezas del educando, incorporando el trabajo cooperativo, la investigación y también el juego como un nuevo elemento en su quehacer docente.

BIBLIOGRAFIA

1. Alzamora, Margot. La Comunicación Hoy. Guatemala, C.A. Editorial Piedra Santa. 1983.
2. Bally, Gustav. El juego como expresión de libertad. México, D.F. Fondo de Cultura Económica. 1973.
3. Chateau, Jean. Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires, Argentina. Editorial Kapeluz, S.A. 1980
4. Escudero Yerena, María Teresa. La comunicación en la enseñanza. México, D.F. Editorial Trillas. 1981.
5. Fingermann, Gregorio. El juego y sus proyecciones sociales. Buenos Aires, Argentina. Editorial El Ateneo. 1970.
6. Gilb, Stella S. Juegos para escolares. México, D.F. Editorial Pax. 1965
7. Hartley, R.E. y otros. Como comprender los juegos infantiles. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós. 1965.
8. Jennings, Sue. Terapia Creativa. Buenos Aires, Argentina. Editorial Kapeluz. 1979.
9. Lazuriaga, Lorenzo. Antología pedagógica. Buenos Aires, Argentina. Editorial Losada, S.A. 1968.
10. Rangel Hinojosa, Mónica. Comunicación Oral. México, D.F. Editorial Trillas. 1979.
11. Smith, Samuel. Ideas de los grandes educadores. México, D.F. Compañía Editorial Continental, S.A. 1981.
12. Toledo Sigüenza, Urbano Francisco. El juego como auxiliar en el aprendizaje. Guatemala, C.A. Impresos Industriales. 1974.

ANEXOS

ENCUESTA

Respetable maestra:

La presente encuesta se hace con el propósito de conocer su opinión, acerca de lo que es el "JUEGO" como medio de aprendizaje. Se le ruega su colaboración y contestar con toda sinceridad.

La información será tratada confidencialmente. Gracias.

- 01) ¿Considera usted que el juego facilita el aprendizaje del niño?
Si _____ No _____ Por qué? _____
- 02) ¿Tiene usted en sus actividades incluidos juegos para realizar dentro del aula?
Si _____ No _____ Por qué? _____
- 03) ¿Cuenta usted con los recursos físicos y materiales necesarios para incluir juegos?
Si _____ No _____ Por qué? _____
- 04) ¿Cuáles considera usted que son aquellos elementos que le hacen falta en su clase?
Programas educativos,
Espacio,
Juegos pedagógicos,
Recursos económicos,
Carteles,
Otros, _____
- 05) ¿Considera usted que el juego contribuye en la formación de hábitos de cooperación y seguir instrucciones?
Si _____ No _____ Por qué? _____
- 06) ¿Estima necesario que se separen por sexo los alumnos?
Si _____ No _____ Por qué? _____
- 07) ¿Serán los juegos motivo de indisciplina cuando se realizan dentro del aula?
Si _____ No _____ Por qué? _____
- 08) ¿Juega usted con sus alumnos?
Si _____ No _____ Por qué? _____

- 09) Ha recibido alguna capacitación en juegos infantiles?
Si _____ No _____ Por qué? _____
- 10) ¿Conoce alguna bibliografía que le oriente, para llevar a cabo actividades de juego?
Si _____ No _____ Por qué? _____
- 11) ¿Desarrolla el niño su personalidad por medio del juego?
Si _____ No _____ Por qué? _____
- 12) ¿Qué tipo de juego utiliza? Especifique cuáles son:

INDICE

INTRODUCCION	1
MARCO TEORICO	6
TECNICAS E INSTRUMENTOS	26
PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS	28
CONCLUSIONES	50
RECOMENDACIONES	52
BIBLIOGRAFIA	54
ANEXOS	

