

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

CARACTERISTICAS PREVALECIENTES DEL JUEGO EN UN  
GRUPO DE NIÑOS PREESCOLARES DE ESCUELA

PUBLICA CAPITALINA.

Informe Final de Investigación  
presentado al Honorable Consejo Directivo  
de la Escuela de Ciencias Psicológicas

NORMA LILIANA DE LEON RAMIREZ  
MERCEDES GALICIA AGUIAR

Previo a optar el título de Psicólogas  
En el grado académico de Licenciadas.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
Biblioteca Central

GUATEMALA, OCTUBRE 1993.

BIBLIOTECA CENTRAL-USAC  
DEPOSITO LEGAL  
PROHIBIDO EL PRESTAMO EXTERNO

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
DE GUATEMALA



ESCUELA DE  
CIENCIAS PSICOLOGICAS

EDIFICIO 74-S, M-3  
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12  
TELEFONOS: 780790-84 Y 780985-88  
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

DL  
13  
+(640)

## TRIBUNAL EXAMINADOR

Licenciado Walter René Soto Reyes  
D I R E C T O R

Licenciado Abraham Cortez Mejía  
S E C R E T A R I O

Licenciado Luis Mariano Codoñer Castillo  
REPRESENTANTE CLAUSTRO CATEDRATICOS

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
DE GUATEMALA



ESCUELA DE  
CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
EDIFICIO "M.S. 4-3"  
CAMPUS UNIVERSITARIO, EDMA 18  
TELÉFONO: 7-6078994 Y 7-6078984  
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

cc.: Control Académico  
CIEPs.  
archivo

REG. 1442-91

CODIPs. 558-93

DE IMPRESION TRABAJO DE INVESTIGACION

18 de octubre de 1993

Señoritas Estudiantes  
NORMA LILIANA DE LEON RAMIREZ  
MERCEDES GALICIA AGUILAR  
Escuela de Ciencias Psicológicas  
Edificio

Señoritas Estudiantes

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes el Punto DECIMO QUINTO (15o.) del Acta TREINTA Y SEIS NOVENTA Y TRES (36-93) de Consejo Directivo, de fecha 15 de octubre del año en curso, que copiado literalmente dice:

"DECIMO QUINTO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Informe Final de Investigación: "CARACTERISTICAS PREVALECIENTES DEL JUEGO EN UN GRUPO DE NIÑOS PREESCOLARES DE ESCUELA PUBLICA CAPITALINA", de la Carrera LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, realizado por:

NORMA LILIANA DE LEON RAMIREZ

CARNET No.85-10838

MERCEDES GALICIA AGUILAR

CARNET No.85-11019

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por el Licenciado Hugo René Ovalle Rodas y revisado por la Licenciada Sonia Guadalupe Toledo Cancino.

Con base en lo anterior, el Consejo Directivo AUTORIZA LA IMPRESION del mismo para los trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el Instructivo para elaborar Investigación o Tesis, con fines de graduación profesional."

Atentamente,

" ID Y ENSEÑAR A TODOS "

Licenciado Abraham Cortez Me  
SECRETARIO



/Lillian

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
DE GUATEMALA



ESCUELA DE  
CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
EDIFICIO "V", 5.º  
CALLE UNIVERSITARIA, ZONA 12  
TELÉFONOS: 740770-24 Y 740769-86  
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

CIEPs. 246-93.

REG. 1442-91.

## INFORME FINAL

GUATEMALA, 3 de septiembre de 1993.

SEÑORES  
CONSEJO DIRECTIVO  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
EDIFICIO

SEÑORES:

Atentamente me dirijo a ustedes para informarles que la Licenciada SONIA GUADALUPE TOLEDO CANCINO, ha procedido a la revisión y aprobación del INFORME FINAL DE INVESTIGACION titulado "CARACTERÍSTICAS PREVALESCIENTES DEL JUEGO EN UN GRUPO DE NIÑOS PREESCOLARES DE LA ESCUELA PÚBLICA CAPITALINA", correspondiente a la Carrera de LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA, presentado por las estudiantes:

<u>NOMBRE</u>	<u>CARNET No.</u>
NORMA LILIANA DE LEON RAMIREZ	85-10838
MERCEDES GALICIA AGUILAR	85-11019

Agradeceré se sirva continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"DID Y ENSEÑAD A TODOS"

LIC. WALDEMAR ZETINA CASTELLANOS  
COORDINADOR CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGÍA



WZC/tnideh.  
c. archivo

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS  
DE GUATEMALA



ESCUELA DE  
CIENCIAS PSICOLÓGICAS

EDIFICIO "M.S. M-3"  
CIUDAD UNIVERSITARIA, ZONA 12  
TELÉFONOS: 760790-94 Y 760988-86  
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

CIEPs. 245-93.

GUATEMALA, 3 de septiembre de 1993.

LICENCIADO  
WALDEMAR ZETINA CASTELLANOS  
COORDINADOR CENTRO DE INVESTIGACIONES  
EN PSICOLOGIA  
EDIFICIO

LICENCIADO:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la revisión del INFORME FINAL DE INVESTIGACION titulado "CARACTERISTICAS PREVALECIENTES DEL JUEGO EN UN GRUPO DE NIÑOS PREESCOLARES DE ESCUELA PUBLICA CAPITALINA", de la Carrera de LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, presentado por las estudiantes

NOMBRE

NORMA LILIANA DE LEON RAMIREZ  
MERCEDES GALICIA AGUILAR

CARNET No.

85-10838  
85-11019

Considero que el trabajo arriba mencionado llena los requisitos del CENTRO DE INVESTIGACIONES, por lo que emito dictamen favorable.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

LICDA. SONIA GUADALUPE TOLEDO CANCINO  
DOCENTE REVISOR



SGTC/tn:deh.  
c. archivo

Guatemala,  
Septiembre 30 de 1991

Señores  
Consejo Directivo  
Esc. de Ciencias Psicologicas  
Presente.

Señores:

De manera atenta me dirijo a ustedes, para hacer de su conocimiento que he concluido la asesoria de la presente tesis de graduación titulada:

"Características prevalecientes del juego en un grupo de niños preescolares de escuela publica capitalina"

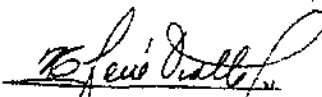
Presentada por los estudiantes:

Norma Liliana de León R.                      Carnet 85-10838  
Mercedes Galicia A.                              Carnet 85-11019

Dicho trabajo se ha desarrollado con dedicación y esfuerzo profesional, llevando los requisitos de una investigación científica.

Por tal motivo emito mi dictamen de aprobación.

Atentamente,

  
Lic. Hugo Rene Ovalle  
Psicologo  
Col 1274



ESCUELA DE  
CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
EDIFICIO "MIG. MIA"  
CAMPUS UNIVERSITARIO, ZONA 12  
TELÉFONO: 78070204 Y 78080004  
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

cc.: Control Acad.  
DEDIPs.  
archivo

REG. 1442-91

CODIPs. 542-91 Reposición

DE APROBACION DE PROYECTO Y NOMBRAMIENTO  
DE ASESOR

Agosto 26 de 1991

Estudiantes  
Norma Liliana De León Ramírez  
Mercedes Galicia Aguilar  
Escuela de Ciencias Psicológicas  
Edificio

Estudiantes

Transcribo a ustedes el Punto NOVENO (9o.), del Acta VEINTICINCO NOVENTA Y UNO (25-91), de Consejo Directivo de fecha 29 de julio del año en curso, que literalmente dice:

"NOVENO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Proyecto de Investigación: "CUALES SON LAS CARACTERISTICAS PREVALECIENTES DEL JUEGO EN NIÑOS PREESCOLARES DE ESCUELAS PUBLICAS CAPITALINAS", de la Carrera: Licenciatura en Psicología, presentado por:

NORMA LILIANA DE LEON RAMIREZ

CARNET No.85-10838

MERCEDES GALICIA AGUILAR

CARNET No.85-11019

El Consejo Directivo considerando que el proyecto en referencia satisface los requisitos metodológicos exigidos por el Departamento de Investigaciones en Psicología, resuelve aprobarlo y nombrar como asesor al Licenciado Hugo René Ovalle Rodas."

Atentamente,

" ID Y ENSEÑAD A TODOS "

Licenciado Abraham Cortez Mejía  
SECRETARIO



/Lillian

(20/07/93)

DEDICATORIA

A DIOS:

Por su infinita sabiduría, guía y oportunidad que me brinda al obtener este título.

A MIS PADRES:

EVERARDO DE LEON MEDINA  
ZOILA ESTELA RAMIREZ R.

Sincero agradecimiento por el apoyo y cariño que me brindan.

A MIS HERMANOS:

YOLANDA, OLGA, MYNOR,  
VILMA, SANDRA, BEATRIZ  
ANY Y ALEX.

Que este éxito sea un ejemplo para forjarse metas en sus vidas, y por el apoyo especial que recibo de cada uno de ellos.

A MI HERMANA SARA (Q.E.P.D.)

Elevo una plegaria al Creador para que la tenga en su gloria infinita. Flores sobre su tumba.

A MIS TIOS, TIAS, SOBRINOS,  
CUÑADOS Y PRIMOS.

Con especial cariño y aprecio.

A MI NOVIO::

FRANK EMILIO BARRIOS T.

Por su apoyo y sinceridad del amor verdadero.

A LOS MIEMBROS DE LAS JUNTAS  
DIRECTIVAS PERIODO 1995-1993  
ASOCIACION GUATEMALTECA DE EN-  
FERMERAS.

Por la colaboración brindada durante mi preparación profesional.

A MIS AMIGOS/AS:

Por la amistad sincera. Especial  
a Mi compañera de tesis.

A USTED:

Respetuosamente.

NORMA LILIANA DE LEON RAMIREZ



## DEDICATORIA

- A Dios: Por ser mi guía y consuelo en los momentos difíciles
- A Mis Padres: Daniel Galicia Escobar y María Aguilar de Galicia, agradecimientos por su apoyo y comprensión.
- A Mi Esposo: Francisco Leonel Caal  
Por darme la oportunidad e inculcar el desarrollo de éste éxito.
- A Mis Hijos: Leonel Augusto Y María Anabela  
Por su comprensión a mis ausencias y constante amor.
- A Mi Familia: Especialmente a mis hermanos Lucía, Rubén, Daniel, Gilberto, Emilia, Raymundo y Gustavo, por su incondicional apoyo, como un estímulo a imitar mi triunfo.
- A Mi compañera de tesis: Gratitud por su apoyo y amistad.
- A Directora, Personal Docente y Administrativo del Colegio "Liceo Salesiano" (1990-1993) con especial cariño.
- A mis compañeros y amigos: por su desinteresado aprecio.
- A Usted; Especialmente

MERCEDES GALICIA AGUILAR

A G R A D E C I M I E N T O

A LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Alma Mater de Enseñanza

A LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

Aulas magnas que nos permitieron  
adquirir conocimientos y forjar  
nuestros ideales.

A LAS AUTORIDADES Y PERSONAL DOCENTE DE  
LA ESCUELA NACIONAL DE PARVULOS WALD  
DISNEY.

Por el incondicional apoyo que  
nos brindaron durante el desa-  
rrollo de nuestro trabajo.

ESPECIALMENTE A LOS NIÑOS PREESCOLARES  
DE 5 y 6 AÑOS DE ESA INSTITUCION.

Por ser la esperanzade un mejor  
futuro.

AL LICENCIADO HUGO OVALLE Y ESPECIALMENTE  
A LICENCIADA SONIA TOLEDO

Por el apoyo y orientación en  
todo momento para el logro de  
este éxito.

Y A LAS PERSONAS QUE DE UNA U OTRA FORMA COLABO-  
RARON CON SUS CONOCIMIENTOS Y APORTES PARA  
ESTE TRABAJO.

NORMA LILIANA DE LEON RAMIREZ  
MERCEDES GALICIA AGUILAR

## PRESENTACION

Se presenta al Consejo Directivo de la Escuela de Ciencias Psicológicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, el informe de investigación titulado: CARACTERISTICAS PREVALECIENTES DEL JUEGO EN UN GRUPO DE NIÑOS PREESCOLARES DE ESCUELA PUBLICA CAPITALINA".

El estudio fué realizado en la Escuela Nacional Wald Disney zona 13 de la ciudad capital, nivel preprimaria, con una muestra de 60 niños (ambos sexos) a quienes se les aplicó técnica de observación a través del juego libre, con el fin de conocer las características que prevalecen y el tipo de juego que predomina en los niños objeto de estudio.

## INTRODUCCION

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El presente estudio de tesis, consistió en determinar las características que prevalecen en el juego de un grupo de niños de edad preescolar, comprendidos entre las edades de 5 a 6 años, de escuela pública capitalina; con el objetivo de establecer el tipo de juego predominante en los niños objeto de estudio.

De acuerdo a entrevistas, observaciones, visita a diversos sectores preescolares de nuestra capital, hemos determinado que existe variedad de elementos que participan en la actividad lúdica del preescolar, así como una estrecha relación con los adultos, educadores, medios de comunicación, quienes condicionan en gran parte al contenido del juego del niño. A la vez que algunos adultos consideran el juego como un "pasatiempo" y no le dan el significado que el mismo tiene, puesto que consideran esas actividades improductivas en diferentes términos, ya sea como entrenamiento, recreo ó vacaciones, no reconociendo así la importancia que representa el juego en el desarrollo del niño.

El juego es un tipo especial de actividad, que tiene gran importancia instructiva y educativa en la vida del ser humano. Los juegos tienen mayor importancia en la infancia, que es en esa etapa cuando mejor se manifiestan las peculiaridades psicológicas.

El juego es considerado, como la más bella expresión de lo que es el Alma Infantil, mediante éste los niños, tienen la oportunidad de expresar y vivir en forma genuina sus emociones y sentimientos. Pueden alegrarse del éxito ó entristecerse con el fracaso. En sus relaciones con otros, aprenden como se siente la aceptación y el elogio, la crítica o el rechazo.

Al tratar con estas emociones en la situación de juego, los niños experimentan y resuelven diferentes formas de enfrentar sus problemas y aprenden a sentirse cómodos en sus reacciones y emociones.

El juego es aprendizaje para el niño, porque es básicamente observación, experimentación, intento, descubrimiento, goce. Es el trabajo infantil y representa esfuerzo, dedicación, concentración, reto, dominio, alegría. La actividad lúdica facilita el desarrollo de la atención y de la memoria. Concentrar la atención, memorizar y recordar, es logrado mejor y más fácilmente por el niño a través del juego, que en ninguna otra actividad.

La necesidad de comunicación y de estímulo emocional, obligan al niño a una concentración y memorización orientada hacia un fin. El juego tiene estrecha relación con el aprendizaje, pues si se les dá la oportunidad de investigar, experimentar y crear, adquirirán pericia y un sentido de logro.

En los juegos colectivos, cada niño asume un papel distinto complementario a los papeles de los demás. Antes de jugar, los niños se ponen de acuerdo en quién representará cada uno y de ese modo van captando papeles sociales. En este tipo de juego existe más enriquecimiento, comunicación y nuevas posibilidades creadoras.

Consideramos de vital importancia este estudio, ya que puede aportar a la Psicología especialmente al Psicólogo guatemalteco, elementos importantes con respecto a las características que prevalecen en el juego del niño preescolar guatemalteco, con ello se pretende contribuir al conocimiento de la psicología del niño preescolar a través del estudio de su actividad fundamental, como lo es, el JUEGO.

Este problema se ubica dentro de la rama de la Psicología social, porque en el juego, los niños aprenden de sí mismos y de los demás, mediante su interacción con otros niños y adultos, desarrollan habilidades sociales, aprenden cómo su comportamiento afecta a las otras personas y qué comportamiento es aceptable en su sociedad.

Tiene estrecha relación con problemas educativos, porque los educadores utilizan el juego como un recurso en las tareas preescolares para el desarrollo de destrezas, habilidades y capacidades creadoras en los niños.

A nivel científico y social, con el presente estudio se pretendió establecer el tipo de juego predominante en los niños objeto de estudio y cómo la realidad es interpretada por el niño a través de sus juegos.

Con lo anterior se pretende aportar elementos de conocimiento acerca de un grupo de niños de nivel preescolar y contribuir a disminuir la tendencia al poco estudio que el Estado y la Sociedad tienen acerca del desarrollo de la niñez.

La población objeto de estudio, fué un grupo de sesenta niños comprendidos entre las edades de cinco y seis años, que asisten a la Escuela Nacional Wald Disney de nivel preprimaria de la ciudad capital. Los instrumentos de recolección de datos, fué observaciones libres del juego libre.

## MARCO TEORICO

### 1.2 VALORIZACION PSICOPEDAGOGICA Y PSICOSOCIAL DEL JUEGO EN EL NIÑO PRE-ESCOLAR GUATEMALTECO

En nuestro medio los sistemas escolares vigentes, no le dan el énfasis necesario al juego del preescolar, a pesar de que es base en los programas de trabajo de los educadores encargados de la educación del niño preescolar.

El juego se revela como un gratificante medio para adquirir habilidades cognocitivas y sociales, a fin de sacarle máximo partido al juego, por ello los profesores deben proporcionar contextos favorables, modelos y demás tipos de estímulos, sobre todo a los niños que no juegan.

En un hogar en los que se limita el juego al niño, en donde existen por parte de los padres actitudes autoritarias y prohibiciones, es probable que no se desarrollen actitudes positivas hacia el juego.

En la sociedad guatemalteca en general, no hay valorización al juego del niño preescolar, a pesar de que es la edad temprana donde el niño expresa su imaginación infantil, surgen y comienzan a desarrollarse elementos del juego de roles, por medio de los cuales los niños satisfacen el deseo de hacer vida social conjuntamente con los adultos y reproducen las relaciones mutuas y la actividad laboral de los adultos.

Las limitantes económicas que afectan el país, repercute principalmente en el sector educativo y de la salud, afectando específicamente a la población infantil guatemalteca. Puesto que el mínimo porcentaje del presupuesto nacional es utilizado para estos dos sectores. En el área educativa, esto no permite una atención total adecuada que cubra las necesidades del niño en edad preescolar.

Las últimas estadísticas demuestran que existe a nivel metropolitano una población preescolar de 33,857, contando con 1487 maestros y un total de 341 establecimientos, lo que indica que por cada maestro existen 200 alumnos aproximadamente, lo que repercute en una precaria atención al preescolar en el área psicopedagógica y psicosocial.

A pesar que la educación es un derecho social, la pobreza en que vive la mayor parte de la población, es un elemento limitante para su universalización, ya que la probabilidad de que un niño perteneciente a una familia de extrema pobreza asista a la escuela es mínima y cuando lo hace es retirado en forma temprana con el fin de incorporarlo al trabajo productivo para que contribuya a fortalecer el precario nivel de ingreso familiar.

Otra situación es la distribución espacial de la población, lo que obstaculiza la enseñanza en las áreas rurales. (Datos obtenidos de entrevista a maestros, profesionales, USIPE ).

#### 1.2.1. FACTORES CONDICIONANTES DEL JUEGO EN EL NIÑO PREESCOLAR

El estado no tiene políticas definidas de atención al preescolar, no atiende las necesidades de la población infantil; Naciones Unidas, en la declaración de los derechos humanos del niño estipula: " El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, la sociedad y las autoridades públicas, se esforzarán por promover el goce de este derecho" ( UNICEF, 1981 pags. 1-2).

Y sin embargo, la evidencia disponible sugiere que el derecho del niño a jugar, esta siendo restringido por falta de interés por parte de las autoridades gubernamentales. Estas autoridades gubernamentales, en lo que respecta al derecho que tiene el niño de educación y juego, demuestra poco o ningún reconocimiento de la necesidad que tiene el niño a jugar. Por lo tanto a los niños en este caso, a los preescolares, no se les garantiza el derecho a desarrollar sus capacidades en la medida de lo posible. Es un derecho que tiene el niño de incalculable valor, tanto para él como para la sociedad.

En la actualidad y en nuestra sociedad guatemalteca, es preocupante la indiferencia de la sociedad hacia la importancia del juego en los niños en general. Los sistemas escolares sociales, asociados a las escuelas primarias difieren de los de la educación preescolar, el aprendizaje organizado en forma más rígida reemplaza al proceso de aprendizaje informal y espontáneo.



El juego puede considerarse como un factor en la maduración de la personalidad infantil y como expresión tangible de ella, bajo el aspecto intelectual y bajo los aspectos afectivo y social.

Los instrumentos intelectuales, las capacidades, la habilidad sensoromotora y las cualidades del carácter intervienen diversamente. Debido a esta multiplicidad de efectos dice Volpicelli : el juego es considerado como un aliado natural con el que puede contar el educador, en su actividad de enseñanza y de formación moral. "Del juego nace el interés y el esfuerzo, el juego anticipa y prepara en el educando aquel orden espiritual interior en el que podrán encontrar eco y adquirir significado real las palabras del educador, los temas de estudio y que suscita en el niño la participación de todo su ser" ( Ancona, 1980. pag. 875).

Durante la edad preescolar, encuentra en niño en el juego, ocasiones y estímulos para el desarrollo de la capacidad de comprensión, así ocurre al practicar juegos de construcción, de ordenación y clasificación, juegos que requieren la búsqueda y acoplamiento de figuras iguales ó de objetos que se complementan como rompecabezas, dominó, ensamblajes de piezas etc. Estos juegos ofrecen posibilidades muy interesantes para la educación intelectual de los niños y lo mismo podemos decir de muchos otros juegos.

Pueden crearse continuamente ocasiones de juego educativo, preparando situaciones apropiadas y ofreciendo a los niños, espacio suficiente y materiales educativos. Puede estimularse de este modo a los niños a emprender actividades lúdicas individuales y de grupo que les invite a comprender, a juzgar y establecer comparaciones y relaciones entre objetos y situaciones. El niño jugando se acostumbra a prever ciertos efectos y a experimentarlos y a observar determinadas relaciones.

Muchos problemas de la sociedad moderna, se debe a la separación de los adultos de los niños, que se evidencia en especial en la incapacidad ó fallo de comunicarse. Un adulto debidamente informado, estará preparado para compartir con el niño la emoción y el interés del juego creativo. El juego se asocia con frecuencia a la infancia, cuando los adultos observan a los niños mientras juegan, acostumbran a pensar que son meros pasatiempos, que con

el paso de los años serán sustituidos por actividades más útiles. Los adultos describen actividades "improductivas" en diferentes términos ya sea como entretanimientos, recreo, vacaciones, o vida social. El rol de los adultos es importante en el juego del niño, a través de sus actitudes, los padres, maestros y especialmente los que trabajan con niños, tienen gran influencia sobre las experiencias del juego de ellos.

Si se considera que el juego carece de importancia, se hará poco esfuerzo por asegurar que el niño tenga oportunidades adecuadas para jugar, si se considera que lo más importante es ganar, al poco tiempo el niño que no tenga éxito en el juego, lo abandonará. El juego ayudará a que los niños aprendan a no excederse, arriesgarse sensata y no tontamente, los niños necesitan que se les permita jugar bajo techo y al aire libre, estar callados ó ser ruidosos, tocar, probar, oler, sentir, ver y experimentar el mundo que les rodea.

El juego puede ser estimulado en gran medida por los adultos sensibles y comprensivos, que ayudan a los niños a desarrollar su potencial, al trabajar con ellos, sin hacerlo todo con ellos. Hay veces que los adultos pueden dirigir el juego e incluso jugar con el niño. Sin embargo, el mayor crecimiento resulta cuando el adulto sirve probablemente como "motivador" haciendo posible el juego, pero permitiendo que los niños determinen cual será su naturaleza.

Los adelantos de la tecnología de las comunicaciones han cambiado rápidamente la vida familiar.

La Televisión, radio, periódicos, cine, bombardean al público con información constantemente. Como la T.V. presenta su mensaje con movimiento e imágenes, con color y sonido, influye más en los parvulos que otras formas de comunicación masiva. Además los pequeños pueden manejar los receptores, sin el auxilio de los adultos. La T.V. influye en las relaciones de los niños con los miembros de la familia, algunos niños invierten más tiempo en ver T.V. que interactuar con sus familiares.

En algunos casos la t.v. se convierte en la base para la comunicación entre padres e hijos y el verla es lo único que hacen juntos todos los miembros de la familia. El niño vé representadas escenas familiares que muestran con frecuencia ( de un modo exagerado) lo que se supone son valores aceptados.

Estas escenas que el párvulo vé en la t.v. incluso puede convertirse en la norma por que el niño valore a sus padres.

Las actividades familiares tales como el comer, jugar y retirarse a dormir, a menudo se adaptan al horario de los programas de t.v.; de manera especial los que atraen los intereses particulares de los niños. Fabricantes de juguetes, compañías de cereales para desayuno y otros productos por lo regular patrocinan esos programas para "educar" a los niños de manera sutil, para que se conviertan en consumidores de sus productos. La publicidad de la t.v. también puede sugerir una norma inexistente de conducta.

"La t.v. también tiene su lado positivo. Para el pequeño es una fuente de información respecto al mundo más allá de su medio inmediato. Algunos programas de t.v. dan al niño experiencias educativas que no podrían tener de otra forma. La t.v. influye en el concepto del niño, con respecto a grupos étnicos y clases sociales, a papeles vocacionales y profesionales y a papeles masculino y femenino" ( Mack. 1980. pag. 29-30 ).

La familia es el primer agente de socialización con que se enfrenta al niño, en el mismo momento de nacer, entra a formar parte de una clase social. La clase social es una categoría que tiene factores social y económica de una persona en relación con otras personas. Se determina de diferentes formas entre las que se incluyen los ingresos familiares, la ocupación de los padres, y las condiciones de vida ( tipo de vivienda, ubicación, valor etc). El estatus familiar, suele estar relacionado con el tipo de asistencia y educación que reciben los niños, las personas y experiencias sociales que frecuentan, las pautas de identificación temprana y las oportunidades educativas.

También las actividades sociales y recreativas de los niños, difieren en función de la clase social de la familia. Por lo general, un niño de nivel socioeconómico alto, participa en una serie de contextos sociales diversos, asiste a fiestas, reuniones, excursiones, al zoológico, al museo. Recibe clases privadas de danza, natación, tiene asimismo ocasión de participar en equipos de exploración y deporte, campamentos de verano. El niño de nivel socioeconómico bajo, es solo rara vez que tiene dichas oportunidades, sin embargo la necesidad de resolver problemas de sobrevivencia, desarrolla su madurez e independencia. ( Revista Momento. Guatemala 1991 ).

### 1.2.3 - - - CARACTERISTICAS PSICOLOGICAS DEL DESARROLLO DEL NIÑO EN LA ETAPA PREESCOLAR

La preescolaridad se caracteriza por el surgimiento de una nueva situación social del desarrollo infantil. El lugar que ocupa el preescolar entre las personas que lo rodean, se diferencia sustancialmente del que corresponde al niño en la temprana infancia. El niño comienza a tener un conjunto de obligaciones elementales, su vínculo con los adultos adquiere nuevas formas, la actividad conjunta es sustituida por el cumplimiento independiente de las indicaciones que el adulto le da.

Una particularidad esencial de la preescolaridad, es la aparición de determinados nexos del niño con sus padres, y la formación de la sociedad infantil. La propia posición interior del preescolar con respecto hacia las otras personas, se caracteriza por la creciente toma de conciencia de su propio yo y del significado de sus actos, por el enorme interés hacia el mundo de los mayores, su actividad e inter-relaciones.

La particularidad de la situación del desarrollo del preescolar, se expresa en los tipos de actividad que le son propios, sobre todo en el juego de roles organizados. El afán de incorporarse al mundo de los adultos, combinado con la carencia del conocimiento y aptitudes que eso requiere, hace que el niño se vaya adueñando de ese mundo en forma que le resulta accesible, mediante el juego.

El juego tiene influencia sobre algunas áreas del desarrollo del niño preescolar:

Area del lenguaje: la situación lúdica exige de cada uno de los niños, determinada capacidad de comunicación. Si el niño no está en condiciones de expresar con claridad sus deseos, con respecto al curso del juego, si no está capaz de aprender las instrucciones verbales de sus compañeritos, estos se cansarán de él. El disgusto emocional en estos casos estimula el desarrollo del lenguaje.

Area Intelectual: en el juego, el niño va aprendiendo a generalizar objetos y acciones, a utilizar el significado generalizado de una palabra. La incorporación a la situación lúdica es condición para que se desarrollen -

las distintas formas de actividad mental. Así el niño pasa del pensamiento de la manipulación objetiva al pensamiento con representaciones, ya cuando comienza a dar al objeto no su propia denominación (aunque la conoce bien) sino la denominación del objeto que le hace falta en esa situación. En este caso el objeto elegido actúa, primero como una especie de apoyo exterior para el pensamiento acerca del objeto sobre entendido y segundo, como apoyo para las acciones reales con ese objeto.

Area sensorial: De los 3 a 6 años, se observa un considerable descenso de los umbrales de la sensibilidad visual, auditiva y cutánea motriz. Aumenta la agudeza de la vista, la sutileza para diferenciar los colores y matices, se desarrolla el oído fonemático y la discriminación auditiva, la mano se convierte en órgano de tacto activo. Pero todos estos cambios no se operan por sí solos. Son consecuencia de que el niño domina nuevas acciones perceptivas orientadas a indagar propiedades y relaciones. Las acciones perceptivas se forman vinculadas al dominio de los tipos de actividad provechosa que demandan poner de manifiesto las propiedades de objetos y fenómenos.

Para que se desarrolle la percepción visual en forma, tamaño y color, tiene especial importancia los tipos productivos de actividad, es decir la aplicación, el dibujo, el juego de construcción. La percepción táctil manual, el oído fonemático en el curso de la transmisión verbal y agudeza visual, en las tareas musicales.

Hacia el final de la edad preescolar, el niño aún no maneja los modelos universalmente aceptados. Son medidas para su percepción las representaciones de las propiedades de objetos concretos y bien conocidos por él. Esto se advierte, sobre todo en las designaciones verbales que dan a las propiedades de los objetos.

El desarrollo de la percepción resulta particularmente afectivo cuando se crean condiciones de una educación sensorial especialmente organizada. Cuando se enseña a dibujar, en las actividades musicales, en el curso de los juegos didácticos se familiariza el preescolar de un modo planificado con los sistemas de modelos sensoriales, se les enseñan métodos para examinar los objetos para comparar sus propiedades con los modelos que ya conoce.

Esto hace que la percepción del niño se torne plena, exacta y diferenciada. 'Hacia los 6-7 años, el niño comienza a reproducir con bastante exactitud una melodía y lo que es más importante, pueden dar una valorización estética (me gusta, no me gusta)'" ( Petrounski, 1980. pag. 67 ).

El pensamiento del preescolar se caracteriza por manejar complejos y conceptos, en los cuales los objetos están unidos entre sí no siempre, ni mucho menos por sus particularidades esenciales, ni tampoco la mayoría de las veces, por las que le son comunes. Los niños de 5-6 años asimilan con facilidad, conocimientos sobre algunas propiedades y estados físicos de los cuerpos como la estructura del cuerpo de los animales. Depende de sus condiciones de existencia, la correlación entre el todo y las partes, la noción de la unidad y pluralidad y aplican estos conocimientos en su actividad pensante.

El pensamiento del preescolar operano no tanto con signos como con imágenes que representan en algunos casos objetos concretos y en otros son más o menos generalizadas y esquematizadas. A la vez, el niño se representa la solución de una tarea en forma de una serie de acciones despegadas con objetos o sus sustitutos. Pero a pesar de todo de que en determinados casos el pensamiento con imágenes resulta inconscientes y lleva errores, es un instrumento poderoso del conocimiento del mundo circundante y permite al niño crear representaciones generalizadas sobre las cosas y fenómenos. Esto se manifiesta en toda su plenitud en el proceso de la enseñanza preescolar.

La posibilidad de formar en el preescolar, conceptos y operaciones lógicas no significa, no obstante que ese proceso debe ser la tarea básica de la educación mental del niño. Dicha tarea es desarrollar todo lo posible las formas figurativo-concretas del pensamiento a las que el preescolar es sensible al máximo y que posean un enorme significado para toda la vida futura, porque son parte inseparable de cualquier actividad creativa.

El desarrollo en el preescolar no termina en el perfeccionamiento de los modos del pensamiento, en la adquisición de nuevos tipos de acciones mentales; a esta edad comienzan a surgir por primera vez ante el niño no sólo tareas prácticas, sino también tareas cognitivas orientadas a la obtención de conocimientos.

El preescolar está en una edad en que predomina la atención y la memoria involuntarias. El niño presta atención a lo que tiene para él un interés directo y despierta emociones y recuerda aquello que atrae su atención y que " se graba por sí solo ".

Recuerda con mucha mayor facilidad, las imágenes concretas que los razonamientos verbales, incluso cuando recuerda un texto, suele tener más importancia el ritmo y la rima que el contenido. Pero esto no significa que el preescolar no sea en absoluto capaz de una atención voluntaria y una memorización intencional. Al final de la edad preescolar, se forma la posibilidad de dirigir durante más tiempo y a voluntad, la atención, comienza a desarrollarse la memoria figurativa.

El perfeccionamiento de todos los tipos de acciones cognitivas, se apoya en el desarrollo del lenguaje del niño. La palabra fija, los modelos asimilados, se incorporan al proceso del pensamiento como portadora de representaciones y conceptos, y asegura la posibilidad de los razonamientos lógicos. El lenguaje orienta la labor de la imaginación, plantea objetivos a la atención y la memoria, introduciendo en ellas, el elemento de voluntariedad y otorgando sentido a lo recordado.

A través del lenguaje se brinda al niño, la experiencia concretada lograda por la humanidad en especial la de la propia actividad psíquica. Cuando inicia la edad preescolar, el niño posee un regular dominio práctico de la lengua materna, pero su habla es circunstancial ó sea incomprendible fuera de una situación concreta.

Hacia el final de la edad preescolar, el vocabulario se va enriqueciendo y se produce un constante perfeccionamiento del sistema gramatical del lenguaje, se efectúa el paso del lenguaje circunstancial a la forma conceptual que es comprensible al margen de la situación crece notoriamente la función reguladora del lenguaje en la conducta y en todos los tipos de acciones psíquicas; se forma el lenguaje interior que se convierte en base del pensamiento verbal.

#### 1.2.4 FORMACION DE LA ESFERA VOLUTIVA EMOCIONAL Y DE LAS CARACTERISTICAS DE LA PERSONALIDAD

En la primera infancia el niño no comprende el papel del adulto, - ni su influencia y tampoco se comprende así mismo. En una situación dada, - el pequeño emprende una actividad concreta en conjunto con el adulto. Este es el eslabón central de esa situación en tanto que el niño que actúa directamente, cumple ó no lo que el adulto exige de él.

No existe aquí el problema de obediencia de premeditación de hacer - o no, existe lucha de motivos. El niño actúa impulsivamente, ya que al inicio de la edad preescolar entre el niño y el adulto existen interrelaciones esencialmente nuevas. El niño comienza a diferenciarse del adulto " yo quiero " ó sea toma conciencia de su deseo.

Ese soy yo y se señala en su fotografía. Al separarse del adulto, - al diferenciarse como ser humano independiente, comienza a distinguir su propia actividad y la actividad del adulto como algo diferente. Es como si se apartara del adulto y lo destacara como modelo de imitación; el niño trata de actuar " como un grande ". En la edad preescolar surgen las primeras instancias étnicas y aparece un nuevo tipo de conducta que se llamará conducta personal.

La actividad del niño comienza a ser estimulado no por motivos aislados e inconexos que se sustituyen, se refuerzan uno a otro, entran en conflicto, sino por un sistema jerárquico de motivos donde poco a poco los estímulos - básicos y estables adquieren una importancia relevante y subordinan a los estímulos parciales ocasionales.

Cuanto mayor es el niño, tanto más fácil logra cumplir la acción - necesaria en contra de la que lo atrea pero lo aleja del fin.

En el transcurso de la edad preescolar, aparecen permanentemente nuevos motivos. Como tales pueden actuar el éxito o fracaso de la actividad, el contenido de la misma, los motivos surgidos no son homogéneos, sino que actúan en relaciones diversas. Cuanto mayor se hacen los niños, más a menudo comienzan a orientarse hacia el significado que tiene su comportamiento para quienes lo rodean.



La nueva ubicación del preescolar en el sistema de las relaciones humanas le confiere una gran independencia. Al separarse del adulto el niño entabla una activa interrelación con sus padres. Estas relaciones cristalizan el juego.

El niño asume un papel y al hacerlo toma la obligación de cumplir determinadas acciones y de subordinarse a cuantas reglas de conducta le rodean. El significado del juego en la formación de la voluntad del niño, consiste en que en él aprende a actuar en consonancia con las obligaciones sociales y morales que se deben cumplir en ese papel.

En la edad preescolar, el niño no solo se guía por fines productivos (armar una torre), por motivos laborales socialmente útiles (hacer banderas a los más pequeños), sino que comienza a guiarse por las normas morales que ha asimilado. Se esfuerza por orientar su conducta según la noción de que es bueno y qué es malo.

A medida que se desarrolla la jerarquía de los motivos, empieza a vivenciar la lucha de motivos, a tomar una decisión y luego a renunciar a ella en virtud de un motivo más elevado.

El sentimiento del deber nace bajo influjo de la valorización que dan los adultos al acto realizado. En base a esta valorización, comienza a desarrollarse en los niños la diferenciación de qué es bueno y qué es malo. En primer lugar aprenden a valorar los actos de otros niños. Más tarde estarán en condiciones de valorar no sólo los actos de sus coetáneos sino también los suyos propios. Así se desarrolla la autovalorización. La capacidad de autovalorización orienta al niño en su trato con quienes lo rodean.

El desarrollo de la autovalorización y de la autoconciencia, constituye una de las nuevas formaciones básicas de la edad preescolar. En la autoconciencia, se refleja la comprensión del niño de cual es su lugar en el sistema de las relaciones sociales, la valorización de sus posibilidades en el ámbito de la acción práctica y el despertar de la atención hacia su propia vida interior. La autoconciencia transforma al individuo, en una genuina personalidad.

### 1.2.5 FORMACION DE LA DISPOSICION PSICOLOGICA PARA EL ENSEÑANZA ESCOLAR

Con el ingreso a la escuela, se inicia una etapa completamente nueva la vida del niño y debe estar suficientemente preparado para esa etapa. Ante todo debe estar preparado para cumplir una actividad seria que le otorga no sólo nuevos derechos, sino que también le impone obligaciones no fáciles.

Un niño auténticamente no preparado la posición del niño en el grado está determinada por otros criterios, ante todo por sus éxitos en el estudio. Es fácil advertir que la disposición psicológica para la escuela, cualquiera que sea su aspecto que consideramos, es resultado de todo el desarrollo psíquico procedente, fruto de todo el sistema de educación en la familia y el jardín de infantes.

Las cualidades imprescindibles para un aprendizaje exitoso no surgen de golpe. Se va formando poco a poco, cabe destacar la significación que tienen para la formación de estas cualidades los tipos de actividad infantil para la posición del escolar, es aquel o quién atrae la escuela no por los atributos exteriores, sino por la posibilidad de obtener nuevos conocimientos, es decir, al niño con interés cognocitivo suficientemente desarrollado.

Solo sobre esa base son capaces de asumir una actitud lo bastante responsable hacia sus obligaciones escolares. Al ingresar en la escuela, el niño integra de inmediato un grupo de coetáneos que se dedican a una importante tarea común. Ello diferencia especialmente el grupo escolar del grupo del jardín de infantes. Las interrelaciones entre los escolares se estructuran sobre una base distinta que es el jardín de infantes, tales como el juego, el dibujo, la construcción y otras, porque es en ellos donde por primera vez surgen los motivos sociales de la conducta, se estructura la jerarquía de motivos, se forman y perfeccionan las acciones de percepción y pensamiento, se desarrollan las relaciones entre ellos. Esto no se opera por sí solo sino por actividades infantiles constantemente dirigidas por los adultos que transmiten a la nueva generación la experiencia de la conducta social, le comunican los conocimientos necesarios y elaboran sus hábitos.

### 1.2.5 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EN EL NIÑO PREESCOLAR

Conceptualización: El juego constituye la preparación para la actividad laboral en el futuro, y habitúa al niño a realizar los esfuerzos físicos conscientes que son necesarios para el trabajo como condición fundamental de la vida de la persona adulta. El juego es la manifestación de la necesidad natural del niño de realizar una actividad. El juego promueve en el niño infinidad de sensaciones plenamente reales y de extraordinaria importancia.

En todo juego infantil no existe forzosamente situaciones imaginarias al margen de la realidad, sólo cuando es examinado superficialmente desde un sólo ángulo visual. Los juegos habitúan a los niños a determinadas formas de conducta que tienen gran importancia, enseñándoles normas y leyes de convivencia, ya que estas se reflejan en el contenido de los juegos.

El juego favorece el desarrollo intelectual, proporciona a los niños la oportunidad de explorar y experimentar el mundo que los rodea. Los juegos van adquiriendo mayor riqueza a medida que avanza la edad.

La intervención de seres imaginarios en el juego incluso puede darse, como conversaciones a solas sin necesidad de actuar sobre objetos. El juego es el trabajo infantil y representa esfuerzo, dedicación, concentración, reto, dominio, alegría etc. En realidad no es pasatiempo, como lo concibe el adulto, ni empleo de ocio, ni distracción para aliviar tensiones. Es trabajo puro en que la acción tiene el resultado de un descubrimiento de una observación, de una aventura del conocimiento, de una posibilidad para alcanzar lo que suena, lo que da gusto oír, lo que en movimiento cobra actividad y vida, lo que es capaz de transformarse en otra cosa.

La comprensión que el adulto brinde al juego es esencial. El niño requiere de afecto, compañía, participación, interés por sus cosas." El juego es una de las formas de la actividad del niño, el juego alegra al niño, lo complace, los juegos creativos ricos en contenido surgen sobre la base del desarrollo de la observación, memoria, del pensamiento, de la inculcación de los sentimientos, de los intereses y del desarrollo de la imaginación" (Juroukaia. 1978. Pag. 97 ).

En la edad temprana surgen y comienzan a desarrollarse elementos de juegos de roles, en este tipo de juegos los niños satisfacen su deseo de hacer vida social, conjuntamente con los adultos y en una forma lúdica, especialmente reproducen las relaciones mutuas y la actividad laboral de las personas adultas. El juego en la edad preescolar se convierte en el tipo de actividad principal. El juego provoca variaciones en el psiquismo del niño. " En el juego de roles los niños reflejan toda la variada realidad que les rodea, reproducen argumentos tomados de la vida familiar, de la actividad laboral y de las relaciones de trabajo existentes entre las personas. (Venguer, 1975. pag. 103 ).

Los niños experimentan en los juegos los más variados sentimientos, el sentimiento de deleitación por poder satisfacer la necesidad de realizar una actividad, el sentimiento que acompaña inevitablemente a todo juego infantil, el sentimiento de amistad, de cooperación, de ayuda mutua, de alegría, producto de los éxitos y la consecución del objeto común. El sentimiento estético que originan los movimientos rítmicos de los juegos ó de los juegos o de los elementos de creación artística, como en los juegos con acompañamiento de canciones, dramatizaciones, etc. Los juegos de los niños son muy variados debido a que comprenden los más diversos tipos de actividades. Por ejemplo: los juegos de construcción ( con arena, cubitos ), son los más corrientes entre los niños de edad preescolar. En tales juegos lo que más les agrada a los niños es el propio proceso de la construcción.

Los juegos de construcción suelen tener en los niños un carácter individual. Los temas de estos juegos se encuentran en plena correspondencia con las diversas fases de la vida conocida por el niño. Las dramatizaciones no son una simple imitación de las acciones de los adultos, sino la libre creación de los niños. En ellas los pequeños no sólo se imaginan la vida, sino que la viven plétóricamente en el juego revelando a la vez su carácter, sus intereses, su vocación y su interpretación de los acontecimientos y hechos de la vida circundante.

Las dramatizaciones ejercen gran influencia en la formación de la personalidad del niño y también en su desarrollo intelectual, moral y estético.

Entre algunas de las peculiaridades del juego en cuanto su actividad se encuentran:

En sus juegos el niño refleja la vida que le rodea, el reflejo de la vida se manifiesta en el contenido del propio juego, en los papeles que los pequeños interpretan, en el trato que dan a las cosas, en las relaciones entre los pequeños, en la forma en que caracterizan a los personajes y en sus actos, en las réplicas y conversaciones de los niños.

El juego es una forma de adquirir y precisar conocimientos, la experiencia práctica demuestra que el juego no surge en los niños por sí solos, los pequeños no pueden reflejar lo que desconocen por completo, es necesario un conocimiento elemental de uno u otro fenómeno relacionado con la vida, de uno u otro tipo de actividad laboral de los adultos, para que inicie el juego.

El juego es una actividad pensante, todo proceso mental está dirigido a la solución de un problema determinado. En el juego infantil, este problema es su idea, la cuestión que plantea, su tema, que es el tema del juego. Este enfoque del juego hacia el descubrimiento de un tema determinado se manifiesta con claridad meridiana entre los niños mayores (5-6 años) Ellos mismos determinan el problema de su juego, su tema, su trama y se ponen de acuerdo entre sí para determinar lo que van a jugar.

La acción y el lenguaje son los procedimientos fundamentales para resolver el problema que el juego plantea, el procedimiento más accesible y adecuado para que el niño refleje esta vida, es la acción, con la que reproduce un fragmento más o menos completo de la vida que le rodea. A la edad de 5-6 años el vocabulario está mucho más completo para una comunicación de doble vía, aspecto de suma importancia para que el juego sea concebible. Aún cuando juegan solos, son muchos los pequeños que acompañan sus actos con palabras, razonamientos y preguntas apropiadas a la acción de los personajes que representan.

El juego es una actividad que refleja la realidad mediante su transformación activa. Al aprender a jugar, el niño entra en posesión de un medio poderoso para conocer, a través de su propia actividad transformadora, el fenómeno de la vida, complejo, atractivo e incomprensible para él. Complementándose unos a otros mediante sus observaciones, preguntas y correcciones, los niños se enriquecen y precisan las nociones que tienen, al mismo tiempo, se apartan del hecho concreto y que realmente existió, entrelazan los conocimientos y sen-

timientos anteriormente adquiridos con la vida reflejada, utilizan los objetos que encuentran a mano y realizan las acciones más variadas que matizan de modo singular un papel aislado y junto con él, toda la situación real que se refleja. El juego de los niños mayores (5-6 años) se convierte en una auténtica -- actividad creadora y colectiva, que produce una profunda satisfacción a los que en ella participan. Se trata de la auténtica alegría de crear, inventar y transformar.

El niño no juega porque es pobre, porque le falta algo, sino porque es rico en brillantes imágenes animadas, en sentimientos y emociones.

" Una de las peculiaridades del juego, que no se encuentra en ninguna actividad, consiste en la combinación singular de la ficción con esa alienación con la realidad que los pequeños reflejan en el juego" ( Luiblnskaia, 1986. Pags. 130-150).

Los niños a excepción de los más pequeños, suelen darse cuenta perfectamente de que juegan pero tratar de reproducir en el juego, del modo más completo y exacto lo que observan en la vida de las personas. Esta visión constante de la realidad, se expresa en la comparación de las acciones propias y de los demás niños con el comportamiento de los adultos que los pequeños -- representan.

Al igual que en todo fenómeno social, la fuente del desarrollo del juego, de su movimiento, debe buscarse en la lucha de las contradicciones internas. El juego se desarrolla dentro de un mismo grupo de niños, el desarrollo tiene lugar cuando unos mismos repiten muchas veces idéntico el juego, modificándolo y complementándolo con distintos detalles y precisando las estampas de la vida que representa, lo admirable del juego en cuanto actividad específica, consistente en que por sí solo es un ovillo de contradicciones de desarrollo del juego en cuanto a actividad.

Es posible desarrollar el juego colectivo, reforzarlo con la condición de que se apoye continuamente la atmósfera del juego y las actividades laborales conjuntas. El niño sabe alegrarse, quiere y espera alegría, es importante no dejar que se extingan las tendencias de los niños a jugar, coser, -- construir, modelar, dibujar juntas de acuerdo con las demandas del juego para sí mismo y para los niños menores.

Al crear una atmósfera de juego, la educadora en los preescolares - la tendencia a las acciones conjuntas amistosas y evita la posibilidad de que - decaiga la comunidad de intereses, por ejemplo: el juego de biblioteca, es un medio de familiarización del niño con la cultura espiritual y a veces puede ser para algunos niños el camino para la educación del interés hacia un tipo determinado de trabajo.

El carácter social de los juegos constructivos y de interpretación - de roles, nos dá la posibilidad de educar en los niños las buenas relaciones -- recíprocas, las cuales comienzan, paulatinamente a consolidar la conciencia. La conciencia en el juego se expresa de modo fundamental, en cómo se relacionan los niños unos con otros, cómo utilizan en conjunto los juguetes y los materiales para los juegos.

Los propios niños comienzan desde muy temprana edad, a ser exigentes hacia la conducta correspondiente al rol asumido. La unión de los niños en el juego, la capacidad de voluntariamente subordinarse y dirigir su conducta en - relación al rol asumido, dependen en gran medida del grado de simpatía que tenga por el personaje que él está imitando, lo que él conozca sobre sus actividades concretas.

La simpatía hacia la educadora, la cual simpatiza a su vez con el juego del -- niño, lo ayuda a comprender las reglas. Los conceptos más elementales de lo -- malo y lo bueno son captados por el niño durante la vida cotidiana y en los juegos.

Todo educador de experiencia, desde los primeros días de estancia - del niño en el círculo infantil, debe tratar con paciencia enseñarles el cumplimiento de reglas. En los grupos de niños mayores de edad (5-6 años) puede crearse una responsabilidad colectiva por el cumplimiento de las reglas, cuando la educadora le brinda su confianza al grupo. Los niños frecuentemente traen de su familia el concepto de lo MÍO es intocable. Al educar el cuidado que hay que tener para con los objetos personales, es necesario luchar contra los gérmenes del acaparamiento, la avaricia, sentimientos que en ocasiones podemos encontrar en una serie de niños. En la armonía de - las relaciones colectivas, la amistad selectiva y la amistad de pequeños grupos de niños entre sí tiene gran importancia.

En los preescolares, la amistad puede aparecer dentro de un pequeño grupo, puede existir la amistad estable de los niños y una amistad que posee un

carácter variable, cuando el niño hace amistad con todos sin intimer demasiado. La amistad íntima de los niños de 5-6 años, ya puede ser estable y relativamente profunda. La amistad influye de modo positivo en la formación del sentimiento de apego, simpatía y deber, los niños se hacen más atentos unos con otros - concuerdan más sus deseos.

La amistad más arriesgada es la que relaciona a los niños sobre la base de simpatías recíprocas. En tales casos, los niños tienden unos a otros - en su modo de vida, en los juegos y en el trabajo. En el juego se les presenta la oportunidad a los niños de escoger a sus compañeros, de todas formas, es necesario influir sobre la formación de dichas agrupaciones, cuyos participantes influyen correctamente unos en otros. La agrupación con el fin de ejercitar - a los niños en la prestación de ayuda mutua, puede ocurrir mediante el consejo de la educadora. Mediante el estímulo inclusive, hacia el juego más corto en conjunto, donde exista una actividad de contenido, la educadora garantiza que - en los niños surge la simpatía y el deseo de ayudar.

Estimular a los niños a agruparse elimina cualquier tipo de coerción, el niño no se alegra de aquel juego que satisfaciendo su tendencia a la comunidad amistosa, no vaya en detrimento de su autonomía. La cortesía ( por favor, gracias ). amabilidad en el trato de los niños, se forma mucho mejor en una - atmósfera de convivencia amistosa.

Si queremos que nuestros niños crezcan y se conviertan en personas que sean en el futuro responsables, es necesario desde la edad temprana formarles el - hábito de organización, para que ellos se acostumbren al orden, indicarles que ordenen sus juguetes ó instrumentos, para que los mismos puedan cumplir una misión, para que realicen un trabajo de grupo de 2 a 3 niños.

Los preescolares de 4-5 años se agrupan con interés para la construcción de una calle donde deben existir cosas, en un círculo infantil. En la - medida que se desarrolla la capacidad de construir y en la medida que se utiliza la perspectiva de un juego determinado, se refuerza la agrupación de los niños mediante el interés hacia la construcción.

Cuando los preescolares ingresan a un grupo con hábitos egoístas, - es necesario desarrollar firmemente en ellos la capacidad de no imperar sobre los demás, sino de subordinarse a los demás. Esta situación impulsa a la educadora a vigilar, durante los juegos de movimiento, didácticos, de roles, de -



Inventiva, creativos, de construcción, porque los niños que sean autosuficientes-groseros, egoistas y que tratan siempre de ser los primeros, asumen roles ordinarios que cumplen las reglas del juego y del trabajo.

Los juegos dinámicos, en su forma más elemental, se observan ya en la tierna infancia, para ir cambiando y complicándose con la edad, estos se destacan por su elevado contenido intelectual y por exigir a los juegos mucha atención, perspicacia, acciones volitivas concientes. Los juegos dinámicos contribuyen también a la educación moral de los niños, cultivan y elevan sus sentimientos e influyen en gran medida en el desarrollo de su voluntad, ya que requieren la activa manifestación de su personalidad. Ejercen una influencia benéfica en el desarrollo del carácter y en los rasgos tales como: la iniciativa, la audacia, el ingenio, el dominio de sí mismo, la prudencia - la puntualidad, la disciplina etc. Tiene siempre un carácter colectivo y la comprensión de sus obligaciones en el mismo, desarrollando el espíritu de solidaridad social, educando el sentimiento de justicia y la intransigencia -- hacia los que infringen las normas de conducta.

### 1.2.7

### EL JUEGO Y SUS FUNCIONES

#### FUNCIONES:

Mediante el juego un pequeño se enseña a hacer algo cuando no hay nadie que lo instruya. Lo hace experimentando con materiales de juego y observando como emplean el equipo otros niños.

Hay varias condiciones que promueven las experiencias de aprendizaje satisfactorio, y se encuentran en el juego que inician los niños. En primer lugar el niño necesita tiempo para jugar, lo que haga y cuando lo haga debe ser de su propia elección. El espacio para el juego es el segundo requisito para un significativo juego. El niño necesita espacio amplio, bajo techo y al aire libre para un movimiento, actividad, vigorosidad. Una tercera necesidad es un equipo de juego adecuado. Este equipo es el vehículo para el aprendizaje, se debe seleccionar en forma tan cuidadosa como los alimentos que come un niño. Por último, aunque los niños muy pequeños solo participan en el juego solitario, con el tiempo se beneficiarán más con estas actividades, cuando hayan adquirido compañeros de juego.

#### Función Educativa:

El juego estimula el desarrollo intelectual de un niño. El niño - hace juicios al solucionar problemas y aprende a estar atento a una actividad durante un tiempo. Lo segundo es una tarea difícil, los niños pequeños juegan espontáneamente y cambian a menudo una actividad. Otra técnica valiosa - educativa que aprende el niño en el juego, es el ensayo de ideas, lo hace en - una variedad de construcciones con juguetes y materiales de trabajo. El sentimiento de realización y las elecciones que aprende lo motivan a ejecutar - sus ideas en situaciones de la vida real.

#### Función Física:

La actividad física es la esencia del juego, a través de ella, un - niño desarrolla el control de su cuerpo, específicamente las actividades vigorosas al aire libre como correr, brincar, saltar, mecerse; desarrollan habilidades motrices y coordinación de su cuerpo.

La actividad física es también una liberación satisfactoria de -- energía contenida. Un pequeño acumula energía, si no puede liberarla, se vuelve inquieto e irritable.

#### Función Emocional:

El juego es un escape aceptable por sentimiento que no se puede expresar de otra forma adecuada. Piaget, psicólogo suizo, ha definido el juego como " un medio para que el niño responda a situaciones de la vida". Es decir un niño puede aparentar, a través del juego, que es alguien ó algo que no puede ser en la vida real, mediante la fantasía ó el fingimiento, un pequeño representa sus sentimientos internos cuando no puede hacer una realidad sus respuestas a dichos sentimientos. O puede identificarse con seres o personajes - imaginarios cuando lee libros, oye cuentos, ó con los de dramatización de la - televisión o el cine.

En el juego, el niño se relaciona con otra persona y así obtiene una mejor comprensión de sí mismo. Al entender lo que le gusta o lo que le desagrada, gobierna sus actividades de juego consecuentemente. El juego al permitir a un pequeño desarrollar una actividad sin tomar una responsabilidad total de sus acciones, lo ayuda a adquirir confianza y un sentimiento de independencia.

### Función Social:

Los niños gozan jugando unos con otros, son comunes los grupos de 3 ó 4 niños, las amistades en estos grupos no son exclusivas, ni estables, un pequeño pasa de un grupo a otro, sin alterar la estructura de la actividad -- del juego. Cuando un pequeño juega con otros niños, estos, le enseñan a dar y tomar en su relación con otra gente. También aprende como ser un buen perdedor y un buen ganador.

Por último, el juego social permite a un niño aprender la conducta sexual que debe cumplir en la sociedad. Debido a las condiciones culturales, y a las expectativas paternas, por lo general a los niños preescolares mayores (5-6) años, les dan en su casa juguetes apropiados para su sexo. Los niños reciben camiones, trens, aviones, pistolas, caballos etc. mientras que a las niñas les dan muñecas, platos en miniatura y otros juguetes domésticos.

Estos influyen en el concepto de niño de su papel como niña ó niño. Aquí el niño aprende el patrón correcto de los papeles sexuales, imita la actuación de su padre, de su madre, el bombero, el piloto, el policía etc para aprender como con las vidas de estas personas. ( Mack. 1980. pag. 29-32 ).

### Concepciones de Juego Individual y Colectivo:

En el juego, un niño en edad preescolar, pasa del egocentrismo a la interacción social y aumenta con la edad. Un párvulo de edad preescolar (3-4 años) como carece de habilidad verbal, no interactúa correctamente con sus compañeros de juego. No puede comunicar sus sentimientos a otros, se distrae y no sabe reconocer las necesidades y disposiciones de sus compañeros de juego. Sin embargo el niño disfruta teniendo a otros niños jugando cerca de él. Es más probable que un párvulo de mayor edad busque compañeros de juego e intervenga en juego comparativo. La habilidad de la comunicación, aumenta la capacidad para reconocer los derechos de otras personas y la capacidad para aplazar los deseos personales, permite al niño, una mejor interacción con sus compañeros de su edad.

El número de compañeros de juego varía con la edad. Un pequeño en edad preescolar considera que todos los pávulos en torno suyo son compañeros de juego. Cambia de un niño a otro, dependiendo de la actividad que le parezca más interesante. Un pávulo grande ( 5-6 años) escoge compañeros de juego cuyos intereses y actividades se correlacionan con los suyos.

Existen formas de juego social en cierto grado entre los preescolares tales como : juego individual, juego paralelo, juego asociativo y juego cooperativo ó organizado. En el juego individual; un niño juega solo, con juguetes que pueden ser diferentes a los de sus compañeros, no se dá el acercamiento entre ellos, y la comunicación verbal es mínima. No coordinación ni organización del juego. En el juego paralelo; los niños eligen los mismos juguetes de los otros niños a su alrededor, más no hacen ningún esfuerzo por interferir unos con otros, hablan entre ellos, pero no logran integrarse en el juego. este es común entre los niños de 3 años, pero puede desarrollarse entre 2 y 4 años.

El juego asociativo: describe una forma libre de juego en grupo y es un intento inicial de actividad colectiva. Todos los niños de un grupo participan en actividades similares, utilizan los mismos materiales de juego. ( Mack. 1980. pag. 68).

En los juegos colectivos, cada niño asume un papel distinto complementario a los de su grupo. Aquí existe más enriquecimiento, comunicación y posibilidades creadoras , es el juego donde se crea la necesidad de compartir e integrarse a la actividad de grupo. Estos juegos transfiguran lo niños la realidad asumiendo papeles ficticios y atribuyen a los objetos y situaciones, significados ilusorios, pero muestran un mayor énfasis respecto a ciertas características objetivas.

### 1.2.B

#### IMPORTANCIA Y SIGNIFICACION DEL JUEGO

El juego es un tipo especial de actividad, que tiene gran importancia instructiva y educativa en la vida del hombre. Los juegos tienen mayor importancia en la infancia, ya que es en esas edad cuando mejor se manifiestan las peculiaridades psicológicas.

Los juegos son una actividad conciente en estos, los niños reproducen la realidad circundante y además muestra ciertas actitudes ante ella. En los juegos los niños a menudo reproducen distintos tipos de trabajo y de relaciones sociales, características del medio en que viven. " El juego y el trabajo no son lo mismo, sino tipos distintos de actividad y esto lo comprende perfectamente cualquier escolar, que distingue muy bien lo que es para la ocupación instructiva y juego. La diferencia de lo que es el juego y el trabajo no reside en la estructura psicológica de estos tipos de actividad, sino en su significación social.

El contenido de los juegos es tomado de la vida real, los niños juegan siempre aquello que ven en la vida circundante. En la mayoría de los juegos infantiles, en muy pocos casos el contenido de los mismos, consiste en representaciones y sentimientos abstractos reales, por lo que los juegos contribuyen al desarrollo mental y volitivo de los niños.

El juego es esencial en la vida de los niños, ya que los ayuda a dominar su ambiente y a comprender y hacer frente al mundo que les rodea. El juego es natural y espontáneo, no hay que enseñar a los niños a jugar, incluso cuando no se proporciona equipo, encuentran formas de jugar por todas partes, no sólo en los lugares designados para esto.

En el juego se descubren a sí mismo sus puntos fuertes y débiles, sus habilidades y sus intereses. El juego proporciona oportunidades para que el niño se desarrolle social, emocional, intelectual y físicamente, a través de este tienen la oportunidad de expresar y vivir en forma genuina sus emociones y sentimientos. Pueden alegrarse por el éxito o entristecerse por el fracaso, en sus relaciones con otros, aprenden como se siente la aceptación, el elogio o la crítica y el rechazo, al luchar por lo difícil, pueden experimentar la alegría del logro al arriesgarse al temor que acompaña al riesgo de lo desconocido.

El juego simbólico es predominante en el período de la segunda infancia y en los primeros años de la edad escolar. El paso de una situación de egocentrismo y el aislamiento absoluto a una situación de socialización, no siempre es simple y rápida, sino que en general se produce interés progresivo del niño por sus coetáneos, la personalización de las relaciones y la

aparición en el grupo que se va constituyendo de diversas actitudes y diversos papeles sociales. Este desarrollo progresivo se deriva en parte de maduración espontánea del niño, en el aspecto afectivo e intelectual, gracias a la cual el niño es capaz de establecer relaciones y comprender las necesidades más complejas que derivan de un juego organizado y en parte de los estímulos educativos que recibe en la familia, que tienden a favorecer y premiar sus actos.

### 1.2.9 SIGNIFICACION PSICOLÓGICA DEL JUEGO EN EL NIÑO

El juego es esencialmente un fenómeno de naturaleza psicológica, pero los aspectos que presenta son tan multiformes y complejos, que ha traído en todo tiempo la atención de científicos que cultivan muchas y diversas disciplinas. Ha ocurrido en el juego lo mismo que con otras funciones psíquicas y rasgos de comportamiento humano, que ha sido estudiado primeramente por filósofos y pedagógos, luego por fisiólogos y solo tardíamente por psicólogos.

Es necesario tener presente estas consideraciones históricas para comprender que algunas teorías sobre el juego antiguas y modernas se recientan de haber sido concebidas con enfoques pocos psicológicos. Actualmente otras disciplinas, como la Sociología y la Antropología cultural se interesan por el tema del juego, en el que se indagan la expresión de los factores culturales fundamentales. Efectivamente la actividad lúdica ha constituido durante siglos un elemento esencial en la vida de la comunidad, en sus expresiones políticas, religiosas y en general en todos los fenómenos sociales.

La actividad lúdica implica que el preescolar se ejercite mediante acciones cuyos fines son significativas para él, para así proporcionarse alegría y aprendizaje aceptados voluntariamente que con el decusar del tiempo, le ayudarán a ser un individuo más independiente, aspecto importante para el desarrollo de la personalidad.

### 1.3 HIPÓTESIS

#### 1.3.1 Premisas

1. El niño de 5 a 6 años logra organizarse en un grupo de 2 a 4 niños.
2. En el niño de 5 a 6 años predomina el juego de tipo colectivo.
3. En el juego los niños preescolares, establecen relaciones sociales interrelacionan la acción y la conversación.
4. El juego, es el trabajo infantil y representa esfuerzo, dedicación, concentración, reto, dominio y alegría.

#### 1.3.2 Hipótesis:

- A = En un grupo de niños preescolares que asisten a Escuela Pública capitalina, prevalece el juego de tipo colectivo.
- N = En un grupo de niños preescolares que asisten a Escuela Pública capitalina, no prevalece el juego de tipo colectivo.

1.3.3 Variable: Juego de tipo colectivo

1.3.4 Indicadores: Comunicación  
Organización  
Actitud de compartir

## CAPÍTULO II

### TECNICAS E INSTRUMENTOS

#### 2.1 Técnicas

##### 2.1.1 Técnicas de muestreo:

Se trabajó con una muestra de sesenta niños, ambos sexos de nivel pre primaria, comprendida entre las edades de cinco y seis años, de la Escuela Nacional de Párvulo Wald Disney de la zona 13 de la ciudad capital.

La técnica de muestreo fué intencional ó de juicio, considerando el acceso y apoyo brindado por autoridades del centro educativo donde se realizó el estudio.

##### 2.1.2. Procedimiento de trabajo:

Previo al inicio del trabajo de campo, se hicieron visitas para establecer con los niños objeto de estudio, el rapport respectivo, por un período de ocho horas durante los recreos. El objetivo de trabajar con ellos fué lograr que la presencia de las Investigadoras en el desarrollo de sus actividades lúdicas no sesgara y limitara la espontaneidad del juego libre en el niño.

El estudio consistió en realizar observaciones libres durante cuatro semanas espaciadas en el período de recreo. Con ello se logró obtener datos relacionados a las características que el niño manifiesta en el juego y tener una primera referencia para poder luego sistematizar la observación.



Se consideró pertinente como una referencia, hacer observaciones durante una semana, en el período de clases, para conocer la relación maestro-alumno y cómo el juego es utilizado como recurso didáctico para el aprendizaje. Luego se procedió a la filmación de un video por espacio de 4 horas, para determinar la actividad lúdica a través del juego libre.

Para esto se formaron 6 grupos de 10 niños. Al estar organizados éstos, se trabajó uno por uno, por espacio de 30 minutos. Se llevó al grupo al lugar designado para la filmación, el cual estaba previsto de variedad de juguetes para estimular las habilidades psicomotrices, de creatividad, de organización, de cooperación etc. Al ingresar los niños al lugar del juego, se les indicaron las siguientes instrucciones: "AQUI TIENEN VARIOS JUGUETES Y PUEDEN JUGAR CON LO QUE DESEEN". Los niños iniciaron su actividad de juego, la cual fué grabada en video, para una mejor autenticidad de la observación.

Se elaboró la descripción de las observaciones y luego se hizo el análisis cualitativo.

### 2.1.3 Técnicas de recolección de datos y análisis estadístico:

Para recolectar los datos se procedió de la siguiente manera:

- Observaciones libres durante los recreos, para aproximarse al conocimiento de la actividad lúdica manifiesta en los niños objeto de estudio.
- Observaciones libres durante algunas clases, para conocer la relación maestra-alumno y como utilizan el juego en el aprendizaje.
- Filmación del video, con el propósito de determinar la preferencia del tipo de juego y las características que se manifiestan a través del juego libre.

Se procedió a realizar un análisis descriptivo de observaciones, datos que se obtuvieron de estas técnicas.

2.2. Instrumentos:

Los instrumentos aplicados en esta investigación fueron:

2.2.1- La observación con el objetivo fundamental de determinar las características y el tipo de juego que prevalece en los niños objeto de estudio.

2.2.2- Filmación de Vídeo: con el fin de captar las características del juego libre en los niños de la muestra y de esta manera obtener un mejor resultado de la investigación. Este instrumento se considera de base fundamental en la presente tesis.

## CAPITULO III

### PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS

#### 3.1 Presentación de resultados:

El presente análisis se basó principalmente en la observación y filmación del juego de los niños objeto de estudio.

Dicha filmación constituyó la base fundamental del análisis realizado. Para desarrollar el análisis se realizó primero una descripción para luego establecer el tipo de juego manifestado en los diferentes grupos.

## DESCRIPCION DE OBSERVACION

### Grupo No. 3

Se observa a 5 niños reunidos en una rueda, cada uno tiene carritos y lo manejan a su manera, lo observan y buscan otros juguetes para completar el juego, no hay conversación entre nadie, cada uno en algún momento se observa, hay risas, pero no en forma directa hacia otro niño.

3 niñas juegan trastecitos pero en forma independiente, están reunidas en una misma banca, donde tienen colocados sus juguetes, pero no los comparten ni coordinan el juego, no hay organización, ni dirección por parte de alguna niña. Luego se retiran de su lugar y buscan nuevos juguetes.

Hay una niña que permanece sentada y abraza a un oso de peluche, se encuentra aislada del resto de niños, no se comunica con ninguno, no hay interés de escoger otro juguete, queda en esa forma durante todo el tiempo de observación, no hay ningún estímulo que la haga reaccionar.

Otras 2 niñas toman una lotería, una dirige el juego y la otra sigue el juego, hay comunicación verbal y visual, hay compartimiento de juguetes (cartones de la lotería), permanecen todo el tiempo en el mismo juego, logran integrarse, pero no permiten que otros niños ingresen a ese juego.

Otros niños juegan yoyos cada uno toma un yoyo, hay risas y palabras aisladas, pero no hay respuesta al estímulo recibido.

En alguna oportunidad una niña proporciona determinado juguete a otro niño, pero únicamente ese proceso existe, puesto que no sigue en el mismo juego, ni lo comparten por tiempo estipulado, no hay palabras directas, ni específicas de un niño a otro. No se observa jugar niños con niñas.

Se observa que uno que otro niño habla con el juguete que posee, otros 2 niños juegan carritos, pero no hay direccionalidad por parte de alguno de los dos, en alguna oportunidad hay comentario entre ambos, pero sobre el mismo juguete, no es continua la comunicación.

Otros dos niños juegan caballos y jinetes en determinado momento los dos se observan y se comunican en forma gestual y visual intercambiándose el juguete, pero no hay seguimiento del mismo juego. En otro momento los niños se disper-

san en toda el área de juego, explorando los juguetes que se encuentran en el ambiente.

Así termina el tiempo de observación.

#### Grupo No. 2

En el grupo de niños a observar, se encuentran 3 niños que intercambian los carritos sin comentario, 4 niños se encuentran reunidos observando los juguetes hay intercambio de juguetes, pero sin comentarios, no hay direccionalidad del juego, ni organización. Luego dos niños se encuentran unos anteojos los intercambian, los dejan tirados y toman diferentes objetos, no existe ningún comentario, no existe compartimiento. Un niño se encuentra aislado jugando con un carro de control remoto, lo observa y lo explora.

Una niña toma un domino, lo observa y lo distribuye en la banca, no juega con nadie. Dos niñas se dirigen a la lotería, pero no hay juego concreto, pero se intercambian los cartones. Dos niños juegan pistolas hay estímulo y respuesta por un momento, luego cada uno toma diferente juguete.

Se observa que entre las niñas no hay organización, ni dirección del juego, por alguien específico. Los niños se encuentran distribuidos en el salón de juego, en un momento a otro toman diferente juguete, pero la comunicación es esporádica. Se encuentran varios niños eligiendo objetos para jugar; se escuchan palabras aisladas, no dirigidas a algún niño específico.

Cada niño juega en forma individual, independientemente de los demás, no hay organización, ni dirección por parte de nadie. Hay 2 grupos de 2 niñas, pero su juego es en forma individual. Por un momento 2 niños logran integrarse al juego de los carritos. Dos niños intercambian el juego de la pandereta, pero la comunicación es breve.

Dos niñas logran integrarse al juego de domino por un momento mínimo y luego toman otros juguetes. En algunas oportunidades hay peleas por los mismos juguetes. Un niño solicita intercambio del pito, no habiendo respuesta del otro niño. Tres niñas se integran al juego de yax, pero solo una niña toma la pelo-

ta, no la comparte con las demás niñas, quienes al ver esa actitud se levantan y van en busca de nuevos juguetes, una niña grita que va a jugar a la cuerda, pide permiso de espacio físico para brincar, las demás niñas la observan, pero ella no les da la oportunidad de jugar. Se observa que dos niños juegan plastilina, no hay comunicación verbal ni gestual.

Concluye el tiempo de observación.

### Grupo No. 3

Se observa que un niño grita, pidiendo quien desea jugar con él, no hay respuesta concreta, el resto de los niños se dispersan en el área de juego, exploran los juguetes uno a uno, los ven y los tiran de un lado a otro, no hay constancia en determinado juego, no se observa coordinación, ni direccionalidad por parte de algún niño sobre el resto de los demás, no hay organización para determinado juego.

Por un momento 3 niños se reúnen uno toma unos carros, otro unos trozos de madera y el último unos soldados, uno enseña el juguete a su compañero, pero no hay conversación entre sí, ni compartimiento del juguete, existe solo palabras espaciadas de uno y otro niño, sin seguimiento del contenido del tema, otros dos niños hacen torres con trozos de madera, uno coloca alguna pieza el otro también, pero no se observa ningún comentario, luego uno de los niños se retira del lugar y busca nuevos juguetes, 2 niñas se dirigen a un juguete específico, lo observan, lo tocan hay palabras cortas por momentos espaciados, una de las niñas se retira a tomar nuevos objetos, no hay compartimiento de juguetes, ni organización.

El resto de los niños siguen en su juego cada uno por su lado, se observa que algunos niños hablan con lo que poseen, imitan los sonidos del juguetes (Ej: motos, carros, caballos) se observa que existe poca atención de un niño a otro, en lo que están realizando no se observa reunión de grupos estables.

Posteriormente en determinado momento dos niños toman unas pistolas, uno se dirige a otros, pero no hay palabras concretas en su comunicación, 2 niñas -

toman unas hojas de papel y crayones, pintan un dibujo por separado cada una. lo observan y lo pintan, no hay comentario entre ellas, se observa intercambio de crayones, al finalizar el dibujo toman diversos juguetes y se separan. Se observa que hay 2 niños jugando carros, no hay intercambio del juguete, ni permite que el otro niño toque el juguete. Otros niños se observan que se acaparan los juguetes, no los comparten con los de su alrededor, no hay juego organizado, la comunicación es aislada, frases aisladas, de vez en cuando se observa alguna respuesta al estímulo recibido, pero no hay secuencia de la conversación.

Concluye el tiempo de observación.

### 3.2

### ANÁLISIS DE RESULTADOS

El juego es aprendizaje para el niño, porque es básicamente observación, experimentación, intento, descubrimiento, goce. Es el trabajo infantil y representa esfuerzo, dedicación, concentración, reto, dominio y alegría.

El juego favorece el desarrollo intelectual, sensorial, de lenguaje y de percepción, proporciona al niño la oportunidad de explorar y experimentar el mundo que le rodea.

En relación a lo anterior, se pudo observar en la escuela donde se hizo la investigación situaciones que no le permiten al niño desarrollar las habilidades que el juego estimula. Las principales limitantes observadas en relación a las maestras con los niños, se pueden señalar las siguientes: que existe una tendencia a limitar el movimiento y actividad natural del niño, tanto dentro del aula de clases como en el período de recreo (esto se puede observar en el inicio de la grabación del video) cuando se le hace repetir ciertas canciones con mímicas. Existe una visión esquemática y estereotipada, sin embargo se observa que mientras la maestra dirige esas canciones, los niños últimos de algunas filas, están jalándose el sueter, empujándose, pierden la atención. Existe también actitud autoritaria por algunas maestras hacia los niños, que limitan la comunicación doble vía, aquí se observa que la maestra dirige la actividad del niño, el niño debe hacer lo que se le indica, pero no hay comunicación mencionada.

En la observación se evidencia que el juego no es considerado como recurso de aprendizaje por algunas maestras. No existe interés de algunas maestras en la enseñanza de juegos organizados por y para los niños (se observa que durante el recreo las maestras no dirigen ni interfieren en los juegos).

En lo que se refiere al ambiente físico; podemos indicar que el niño necesita espacio amplio, bajo techo y al aire libre, para sus movimientos y actitudes vigorosas para desarrollar sus habilidades psicomotoras y para la coordinación y flexibilidad de su cuerpo. En este caso existen condiciones muy limitadas de espacio, no cuentan con áreas verdes; lo que no permite que el niño desarrolle sus habilidades motoras ni de creatividad. Dicha situación limita a las maestras la posibilidad de estimular a través de los juegos esas habilidades, lo que



puede estar asociado a que el niño no juegue en forma organizada ni colectiva.

En lo referente a los recursos materiales para la actividad lúdica en los niños de esta escuela, se puede mencionar que el juego es natural y espontáneo, no hay que enseñar a los niños a jugar, (incluso cuando no hay equipo de juego, encuentran formas de jugar y no sólo en los lugares designados para ello. El equipo de juego es un vehículo para el aprendizaje, se debe seleccionar tan cuidadosamente como los alimentos de los niños.

Se observa la escasez de recursos didácticos con que cuentan las escuelas en general y las maestras en particular; lo que limita la posibilidad a los niños de aprendizaje a través del conocimiento y manipuleo de los objetos y sus propiedades.

En nuestro sistema educativo, el juego es considerado de manera indiferente como recurso didáctico por algunas maestras, a pesar de que es base en los programas. En este caso no se aplica adecuadamente probablemente por las situaciones expuestas. La única forma de recurso para el aprendizaje es a través de juegos de mesa.

En referencia a los juegos colectivos y organizados; éstos habitúan a los niños a determinadas formas de conducta, que tienen gran importancia, enseñándoles normas y leyes de convivencia. Los juegos van adquiriendo mayor riqueza a medida que avanza la edad en los niños.

El carácter social de los juegos constructivos y de interpretación de roles, nos dá la posibilidad de educar en los niños, las buenas relaciones recíprocas, las cuales comienzan paulatinamente a consolidar la conciencia. La conciencia en el juego se expresa de modo fundamental, en cómo se relacionan los niños unos con otros, cómo utilizan en conjunto los juguetes y los materiales para los juegos.

En el juego, se les presenta a los niños la oportunidad de escoger a sus compañeros, es necesario influir en la formación de dichas agrupaciones, esto puede ser a través del consejo de la educadora.

Todo educador de experiencia, desde los primeros días de estancia de los

niños en el círculo infantil, deben tratar con paciencia enseñarles el cumplimiento de reglas. En los grupos de niños preescolares de 5 y 6 años se puede crear una responsabilidad colectiva por el cumplimiento de las reglas, cuando la educadora le brinda su confianza al grupo.

Los niños gozan jugando unos con otros, son comunes los grupos de 3 ó 4 niños a las edades de 5-6 años. En el juego el niño pasa del egocentrismo a la interacción social y ésta aumenta con la edad.

Un pequeño disfruta teniendo a otros niños jugando cerca de él. Existen varias formas de juego social entre los niños de edad preescolar, como lo es el juego individual (prevalece en edad de 2-3 años) aquí el niño juega solo regularmente con juguetes que pueden ser diferentes a los de sus compañeros. No les habla aunque puede intervenir en sus conversaciones. El Juego Paralelo es el más común entre niños de 3 años, consiste en que el niño elige los mismos juguetes de sus compañeros alrededor, más no hace ningún esfuerzo por interferir con otros. Hablan entre ellos, pero no logran integrarse en el juego. El juego Asociativo (prevalece en la edad de 3-4 años.) éste es una forma libre de juego en grupo, es un intento inicial de forma colectiva, no hace ningún esfuerzo por organizarse. El Juego Colectivo prevalece en edad de 5-6 años, esta consiste en que cada niño asume un papel distinto complementario a los papeles de los demás, en este juego existe más comunicación, enriquecimiento y nuevas posibilidades creadoras. Es el juego donde se crea la necesidad de compartir en la actividad de grupo. Antes de jugar los niños se ponen de acuerdo en quien será cada uno y de ese modo van captando papeles sociales.

Algunos autores como Gessell (1983) Piaget (1986) Mack (1980) Petrounski (1983) en sus estudios demuestran que el niño de 5 y 6 años de edad, ya están en la capacidad de organizar grupos, integrarse a los mismos y demuestra una capacidad de comunicación constante y de doble vía. Es por eso que se tuvo la inquietud de estudiar esas edades, para conocer si el niño del área urbana a esa misma edad, tiene en realidad interés por este tipo de juego, así también conocer si sus características eran similares a las expuestas en la bibliografía consultada y tomarlo de base o no para el conocimiento de los niños en etapa preescolar de 5 y 6 años.

Una forma de estudiar especialmente a los niños preescolares es por medio del Juego y de observaciones de sus juegos. Se tomaron en este caso, observaciones libres basados en las siguientes variables de la investigación que son: la Comunicación, Organización y actitud de compartir presentes en el juego colectivo. Se observa que la mayoría de los niños objeto de estudio, se dedican a explorar el ambiente, hacen ruedas de niños, en las que cada uno tiene diferente juguete; pero no se da elementos básicos como la Organización ni coordinación del juego. No se observa que compartan juguetes, la comunicación entre ellos es esporádica, no hay verbalización, ni lenguaje gestual, hay estímulos sin respuestas, (ej. un niño x se dirige a un niño y y no hay respuesta esperada). Se observa que la mayoría de los niños juegan en forma Paralela y en algunas oportunidades Juego Individual. Los niños objeto de estudio no evidencia tendencia a la organización.

Cuando se hizo la investigación se le presentaron a los niños variedad de juguetes: pelotas, pistolas, muñecos, loterías, dominos, carros, motos - jinetes, caballos, revistas, libros de cuentos, paletas y trozos de madera, plástica etc. lo que se considera dispersó la atención de ellos, a quienes les tomaba más tiempo explorar el ambiente y manipular los objetos, que detenerse a organizarse y jugar en grupo, así también se observa que hubo asombro al tener en sus manos objetos desconocidos.

Es importante destacar que el grupo de niños objeto de estudio, ya estaba familiarizado con las Investigadoras, debido a visitas realizadas con anterioridad, las cuales proporcionaron la oportunidad de establecer el rapport, para que el hecho que las Investigadoras fueran extrañas, no se convirtiera en sesgo para el estudio; con el objeto que al realizar la filmación, los niños no manifestaran Inhibición.

## CONCLUSIONES

1. Se rechaza la hipótesis de investigación: EN UN GRUPO DE NIÑOS PREESCOLARES DE ESCUELA PÚBLICA CAPITALINA PREVALECE EL TIPO DE JUEGO COLECTIVO.
2. Se acepta la hipótesis nula: EN UN GRUPO DE NIÑOS PREESCOLARES DE ESCUELA PÚBLICA CAPITALINA NO PREVALECE EL JUEGO DE TIPO COLECTIVO.
3. El juego favorece el desarrollo intelectual, sensorial, de lenguaje y de percepción en los niños, les proporciona la oportunidad de experimentar, observar y explorar el mundo que les rodea. Si a los niños se les da esa oportunidad, adquirirán pericia y una actitud positiva hacia el juego.
4. El juego prevaliente en los niños objeto de estudio, es el denominado Tipo Paralelo. Este consiste en que los niños eligen los mismos juguetes de los niños a su alrededor, más no hacen ningún esfuerzo por interferir unos con otros, hablan entre ellos, pero no logran integrarse en el juego.
5. Se establece que en menor medida, se manifiesta el juego de Tipo Individual. Este consiste en que el niño juega solo, regularmente con juguetes diferentes a los de sus compañeros, no se da el acercamiento entre ellos y la comunicación verbal es mínima. No existe evidencia de tendencia a la organización, ni coordinación del juego.
6. Dentro de las principales razones que limitan el desarrollo del juego colectivo en los niños, puede considerarse, las referidas actitudes autoritarias por un significativo número de maestras actitud que limita la comunicación de doble vía (maestra-alumno) y el desarrollo de la creatividad del niño.
7. El espacio físico reducido del establecimiento escolar, limita la posibilidad de acción de los niños, lo que repercute en el desarrollo de sus habilidades psicomotoras, coordinación y flexibilidad del cuerpo. Esta situación limita a su vez a las maestras, la posibilidad de estimular el juego de tipo colectivo.

8. A pesar de que el Juego, está contemplado como un recurso didáctico en los programas educativos de nivel preprimaria y es considerada de sumo interés por la pedagogía moderna, se ve limitado su uso por escases de material didáctico, esto limitó al niño objeto de estudio, la posibilidad de aprendizaje a través del conocimiento y manipuleo de diferentes objetos.
  
9. Se considera que debido al nivel socioeconómico bajo de las familias a las que pertenecen los niños estudiados, estos no cuentan con diversidad de juguetes. Dicha situación pudo haber contribuido a la dispersión de la atención de los niños al presentarles variedad de juguetes, situación que disminuyó la posibilidad de mayor organización del juego de ellos.

## RECOMENDACIONES

1. Que las autoridades de la Escuela de Psicología, incluya dentro de la línea de aprendizaje de Psicología Educativa, teorías acerca del juego y su significación en el desarrollo infantil, a fin de capacitar al futuro psicólogo acerca de conocimientos básicos de Psicología Infantil necesarios en su quehacer profesional.
2. Que las autoridades de Psicología, impulsen investigaciones orientadas al conocimiento del juego en el niño de las diferentes edades preescolares y escolares. Esto con el fin de poder aportar criterios de acción psicológica hacia el niño guatemalteco.
3. Que la Escuela de Psicología, incluya dentro de sus programas, formas de aprendizaje, basadas en actividades lúdicas para que estos puedan ser utilizados en los centros de práctica, donde se trabaje con niños. Lo anterior se plantea considerando que el Juego es un elemento básico para conocer la naturaleza y espontaneidad de expresión en el niño, además de ser éste fundamental en su aprendizaje.

## BIBLIOGRAFIA

1. Ancona, Leonardo, ENCICLOPEDIA TEMATICA DE LA PSICOLOGIA, La actividad Lúdica, Tomo I, Barcelona Edit. Herder pags. 8580894. 1980.
2. Collado, Angelita, CONSTRUYO JUGUETES ( niño 0-6 años) Programa Regional de estimulación temprana, UNICEF Edit. Piedrasanta.
3. Cuatro Temas Importantes sobre el Niño. UNICEF 1981.
4. Clifford, Margaret M. ENCICLOPEDIA PRACTICA DE LA PEDAGOGIA, fundamentos y desarrollo. Universidad de LUWA edit. Oceano. Vol 1. Barcelona.
5. Dorta Sasco, Alberto, NOCIONES DE PSICOLOGIA DE LA EDUCACION, FISICA Y DEPORTE. CAG. 1974.
6. Ejercicios y Juegos para mi niño ( 3-6 años ) UNICEF, Edit. Piedrasanta 1989.
7. Enciclopedia de la psicología, DESARROLLO DEL NIÑO , Tomo I pags. 135-136. Edit. Oceano BARCELONA.
8. Gessell, Arnold, El niño de 5 y 6 años. Edit. Paidós. México 1983.
9. Jugando y creciendo, parques infantiles, UNICEF. Editorial Piedrasanta-1978.
10. Juroskaja, E.I. LA EDUCACION DEL NIÑO EN EL JUEGO. Edit. Pueblo y Educación. 1978.
11. Liubliskaja, A.A. DESARROLLO DEL NIÑO A TRAVES DE SUS JUEGOS , Edit. - Grijalbo SA México DF pags. 130-150.
12. Mack Jeanné PRIMERA Y SEGUNDA INFANCIA, Desarrollo y Educación Edit. Diana México 1980. Pags. 29-32-67-70.

13. Monedero, Carmelo. PSICOLOGIA EVOLUTIVA Y SUS MANIFESTACIONES PSICOPATOLOGICAS. Cuarta Edición, Biblioteca Nueva-Almagro, 38 Madrid, 1982.
14. Petrounski, A. PSICOLOGIA EVOLUTIVA Y PEDAGOGIA. Edit. Cartago. México 1983.
15. Piaget, LOS GRANDES DE LA PSICOLOGIA, Ediciones Mensajeros. 1986
16. Policopiados sobre Proyectos de Investigación USAC. Escuela Ciencias - Psicológicas 1990.
17. Revista MOMENTO. Guatemala 1991.
18. Simmons, J.E. EXPLORACION PSIQUIATRICA DEL NIÑO. Biblioteca de Bolsillo Edit. Salvat.
19. Smirnov, Leontiev y otros, PSICOLOGIA GENERAL, pags. 169-171.
20. Stant, Margaret, EL NIÑO PREESCOLAR, Edit. Guadalupe, Mansilla 3865,- Buenos Aires 1974. Cap. I Pags. 13.-23.
21. Venguer, Leonid A. TEMAS DE LA PSICOLOGIA, Edit. Pueblo y Educación, - Calle 15 # 604 entre B y C Plaza la Revolución la Habana Cuba.



## INDICE

	# pags.	
PRESENTACION	1	
CAPITULO I	INTRODUCCION	2-3
1.1	Planteamiento del problema	4-5
1.2	Marco Teórico	
1.2.1	Valorización psicopedagógica y psicosocial del juego en el niño preescolar guatemalteco	6-7
1.2.2	Factores condicionantes del juego en el niño preescolar	7-10
1.2.3	Características psicológicas del desarrollo del niño en la etapa preescolar	11-14
1.2.4	Formación de la esfera volitiva emocional y de las características de la personalidad	15-16
1.2.5	Formación de la disposición psicológica para la enseñanza escolar	17
1.2.6	Características del juego en el niño preescolar	18-24
1.2.7	El juego y sus funciones	24-27
1.2.8	Importancia y significación del juego	27-29
1.2.9	Significación psicológica del juego en el niño	29
1.3	HIPOTESIS	
1.3.1	Premisas	30
1.3.2	Hipótesis	30
1.3.3	Variable	30
1.3.4	Indicadores	30
CAPITULO II	TECNICAS E INSTRUMENTOS	
2.1	Técnicas	
2.1.1	Técnicas de muestreo	31
2.1.2	Procedimiento de trabajo	31-32
2.1.3	Técnicas de recolección de datos	32
2.1.4	Técnicas de análisis estadístico	32

	Pags.
2.2 Instrumentos	
2.2.1 Observación .....	33
2.2.2 Filmación de video .....	33
CAPITULO III                    PRESENTACION Y ANALISIS DE RESULTADOS	
3.1 Presentación de resultados .....	34-38
3.2 Análisis de resultados .....	39-42
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
CONCLUSIONES .....	43
RECOMENDACIONES .....	44
BIBLIOGRAFIA	