

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO EN NIÑOS  
DE 5 A 7 AÑOS, ASISTENTES A LA  
CASA DEL NIÑO N.º 3

INFORME FINAL DE INVESTIGACION  
PRESENTADO AL  
HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO

POR

TAMMY YANINA ACEVEDO DE TEJEDA  
MARIA ELIZABETH RAMOS AGUILAR

PREVIO A CONFERIRSE LES  
EL TITULO QUE LAS ACREDITA COMO:

PSICOLOGAS

EN EL GRADO ACADEMICO DE:

LICENCIATURA

GUATEMALA, OCTUBRE DE 1,999.



D2  
13  
T(1258)

TRIBUNAL EXAMINADOR

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

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

Licenciada María Ileana Godoy Calzia  
REPRESENTANTE CLAUSTRO CATEDRATICOS





ESCUELA DE  
CIENCIAS PSICOLOGICAS  
Edificio M-3 Ciudad Universitaria, Zona 12  
Tels. 4769790-4, 4760985, ext. 490-1  
Director: 4769903, 4767219, fax 4769914  
e Mail: USA CPSIC@eds.g  
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

cc: Control Académico  
CIEPs.  
archivo

REG. 3379-90

CODIPs. 1203-99

DE ORDEN DE IMPRESION INFORME FINAL DE  
INVESTIGACION

Octubre 21 de 1999

Estudiantes  
Tammy Yanina Acevedo de Tejeda  
María Elizabeth Ramos Aguilar  
Escuela de Ciencias Psicológicas  
Edificio

Estudiantes

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes el Punto DECIMO OCTAVO (18o.) del Acta CINCUENTA Y OCHO NOVENTA Y NUEVE (58-99) de Consejo Directivo, de fecha 18 de octubre del año en curso, que copiado literalmente dice:

"DECIMO OCTAVO: El Consejo Directivo conoce el expediente que contiene el Informe Final de Investigación titulado: "CARACTERISTICAS DEL JUEGO EN NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS, ASISTENTES A LA CASA DEL NIÑO NO. 3", de la Carrera LICENCIATURA EN PSICOLOGIA, realizado por:

TAMMY YANINA ACEVEDO DE TEJEDA

CARNET No. 84-17346

MARIA ELIZABETH RAMOS AGUILAR

CARNET No. 84-17426

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada Erika Lederer Guerra y revisado por la Licenciada Mayra Friné Luna de Alvarez.

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 ENSEÑAD A TODOS "

  
Licenciada Miriam Elizabeth Ponce Ponce S.A.C.  
SECRETARIA



/Rosy





ESCUELA DE  
CIENCIAS PSICOLOGICAS  
Edificio M-5 Ciudad Universitaria, Zona 12  
Tels. 4766790-4, 4760983, ext. 490-1  
Director: 4766902, 4767219, fax 4766914  
e Mail: USACPSIC@edu.gt  
GUATEMALA, CENTRO AMERICA

CIEPs. 102/99  
REG. 3379/90

Guatemala, 29 de septiembre de 1999



INFORME FINAL

SEÑORES  
CONSEJO DIRECTIVO  
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS  
EDIFICIO  
SEÑORES CONSEJO DIRECTIVO:

Me dirijo a ustedes para informarles que la Licenciada Mayra Friné Luna de Alvarez, ha procedido a la revisión y aprobación del INFORME FINAL DE INVESTIGACION, titulado:

"CARACTERISTICAS DEL JUEGO EN NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS, ASISTENTES  
A LA CASA DEL NIÑO No. 3"

CARRERA: LICENCIATURA EN PSICOLOGIA

ESTUDIANTE:

CARNE No.

TAMMY YANINA ACEVEDO DE TEJEDA  
MARIA ELIZABETH RAMOS AGUILAR

84-17346  
84-17426

Agradeceré se sirvan continuar con los trámites correspondientes para obtener  
ORDEN DE IMPRESIÓN.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

  
LICDA. EDITH RÍOS DE MALDONADO  
COORDINADORA

CENTRO DE INVESTIGACIONES EN PSICOLOGIA

c.c. Revisor/a  
Archivo  
ERDM/edr







ESCUELA DE  
CIENCIAS PSICOLÓGICAS  
Edificio N.º 3 Ciudad Universitaria, Zona 12  
Tels. 4760790-4, 4760785, ext. 490-1  
Dirección: 4760982, 4767219, fax 4769914  
e Mail: USACPSICO@edu.gj  
GUATEMALA, CENTRO AMÉRICA

CIEPs. 103/99

Guatemala, 29 de septiembre de 1999

Universidad de San Carlos  
ESC. CIENCIAS PSICOLÓGICAS



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

LICENCIADA RIOS DE MALDONADO:

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

**"CARACTERISTICAS DEL JUEGO EN NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS,  
ASISTENTES A LA CASA DEL NIÑO No. 3"**

CARRERA: LICENCIATURA EN PSICOLOGIA

ESTUDIANTE:

CARNE No.

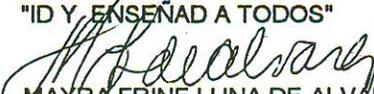
TAMMY YANINA ACEVEDO DE TEJEDA  
MARIA ELIZABETH RAMOS AGUILAR

84-17346  
84-17426

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

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

  
LICDA. MAYRA FRINE LUNA DE ALVAREZ  
DOCENTE REVISORA

c.c.: Archivo  
Docente Revisor/a

MFLDA/edr





Guatemala, 13 de Septiembre de 1999.

Licenciada Edith Ríos de Maldonado  
Coordinadora CIEPs.  
Edificio.

Por medio de la presente me permito informarle que he tenido a mi cargo la orientación y asesoría del Informe Final del trabajo de Tesis titulado "CARACTERISTICAS DEL JUEGO EN NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS, ASISTENTES A LA CASA DEL NIÑO No.3", de la Carrera de Licenciatura en Psicología, presentado por las estudiantes:

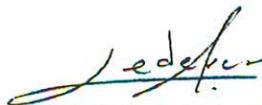
MARIA ELIZABETH RAMOS AGUILAR      Carnet No. 84-17426  
TAMMY YANINA ACEVEDO DE TEJEDA      Carnet No. 84-17346

Considero que el mismo llena los requisitos metodológicos exigidos por esta Unidad Académica.

Por lo tanto, AUTORIZO para que continúe con los trámites correspondientes.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Licenciada Erika Lederer Guerra.  
ASESORA.  
PSICOLOGA  
Colegiada No.1185.

c.c. Archivo.



A MIS ABUELITOS

ROMELIA GARCÍA MONROY

FULVIO NESTOR OROZCO G.

TONITA SARCEÑO DE OROZCO

Agradezco a DIOS el haberlos tenido, por la siembra que hicieron en mi vida.

A MIS TIOS

FULVIO Y OLGUITA OROZCO

MARIO Y ARACELY BARRERA

Con especial cariño.

A MIS PRIMOS

MARIO, LILIAN, FULVIO, OLGA ALICIA Y

MONICA

A MIS SUEGROS MANUEL DE JESUS TEJEDA

ALICIA DE TEJEDA

Con cariño especial.



## ACTO QUE DEDICO

A DIOS

A MIS PADRES

FRANCISCO RAMOS RAMIREZ  
MAGDALENA AGUILAR DE RAMOS

Con amor y respeto.

A MI ESPOSO

LUIS ROBERTO ALVAREZ AVILA

Por el apoyo incondicional que me brindò en los momentos màs difìciles, gracias a su amor y comprensiòn, culminè mi meta.

A MIS HERMANOS  
WILLIAM

PEDRO, ROLANDO, MAGDALENA Y

Con respeto

A MIS SOBRINOS

MAGGY, PEDRO FRANCISCO, EDLIN,  
ADA Y DAYANE.

CLAUDIA, MARIA ANTONIETA,  
BENEDICTO, MARGARITA, CARLOS,

LAURENCE J. ...

1950

...

...

...

...

...

...

...

...

...

...

## AGRADECIMIENTOS

A LA SOCIEDAD PROTECTORA DEL NIÑO Y PERSONAL DE LA  
CASA DEL NIÑO No. 3

Por brindarnos su apoyo en la realización de nuestro trabajo.

A Licenciada ERICKA LEDERER GUERRA y  
Licenciada MAYRA FRINE LUNA DE ALVARE

Por el entusiasmo, colaboración y apoyo que nos brindaron en todo momento. Ya que sin sus consejos no habría sido posible la culminación de nuestra meta.

A LOS NIÑOS DE LA CASA DEL NIÑO No. 3

Que hicieron posible la realización de nuestro trabajo.



## PROLOGO

Por ser Guatemala un país que no cuenta con los recursos adecuados para implementar programas, infraestructura y recurso humano para la educación, se hace necesario utilizar al máximo los recursos del ambiente y aprovechar las destrezas con las que cuenta el niño. De esta manera fue importante observar y evaluar el juego para establecer sus características en los niños de 5 a 7 años de la CASA DEL NIÑO No. 3.

Durante los años 1987-1988 realizamos nuestra Práctica Profesional Supervisada, en la Casa del Niño No. 3. Tiempo en que tuvimos la oportunidad de observar a los niños dentro del ambiente escolar, la relación que existe entre el niño y las Señoritas Niñeras y con los mismos niños, en horas de juego en el campo, durante los tiempos de comida y en periodos de descanso.

Durante esos lapsos de tiempo el niño tiene la oportunidad de convivir en forma más estrecha con sus compañeros y las señoritas niñeras, en éstos generalmente se manifiesta la problemática que vive el niño institucionalizado.

Así mismo se observó el interés y esfuerzo que las señoritas niñeras mostraban para que los niños aprovecharan el tiempo y desarrollaran sus destrezas de aprestamiento escolar al máximo. Pese al interés manifestado por ellas, necesitan una herramienta que las oriente para conocer las etapas del desarrollo del niño y actividades que puedan realizar con ellos para instruirlos y prepararlos para su ingreso a la escuela.

En nuestro país se acostumbra que el proceso enseñanza-aprendizaje se desarrolle en forma magistral; sin embargo sabemos de la importancia que en los últimos años se le ha otorgado al juego dentro de éste, como una herramienta para dinamizar y lograr mejores resultados.

De estas observaciones nació la inquietud de proporcionar a las Señoritas Niñeras una orientación e instrucción de lo que el JUEGO, puede favorecer en su relación enseñanza-aprendizaje con los niños de 5 a 7 años, a través de conocer las Características del Juego que manifiestan en cada etapa de su desarrollo y la importancia de conocer como éste influye en el proceso de aprestamiento escolar de los niños institucionalizados.

A la Casa del Niño se le puede considerar un hogar sustituto, debido a que en varios casos los niños son llevados a la Institución

desde la edad de 40 días, en donde forman hábitos y destrezas que utilizarán en el futuro. Por lo que se consideró de suma importancia el que las Señoritas Niñeras conocieran las Características del Juego y las etapas del desarrollo del niño de 5 a 7 años; y de esta manera pudieran orientar en mejor forma a los niños que atienden.

Se detectaron características en el juego de los niños, las que eran consideradas como mal comportamiento; sin tomar en cuenta que éstas son parte de su mismo desarrollo biológico, social y de su problemática emocional.

Por lo que se hizo de vital importancia proporcionarles una guía que les brindara información acerca de las características del juego y sugerencias de actividades lúdicas que les sirvieran de guía para el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 5 a 7 años.

A los fines que aquí nos ocupan, 4 son los tipos de juegos pertinentes para niños pequeños:

- a) **Sensoriomotor:** el que se inicia cuando el bebé comienza a explorar su cuerpo. El niño utiliza este juego por el placer de dominar su cuerpo.
- b) **Simbólico:** en el segundo año de vida, el niño llega a ser capaz de pensar de modo representativo y expresar sus ideas como símbolos lúdicos. Toma los objetos que encuentra en su mundo y crea un símbolo con sus acciones.
- c) **De Construcciones:** La construcción se define generalmente como una forma de labor artística. Lo primordial en este tipo

de juego es la expresión de uno o más símbolos que una vez completados representan un producto estático.

- d) Con reglas: estos son los juegos sociales competitivos que comienzan durante los años preescolares, pero son más característicos del período escolar. Los juegos con reglas exigen un niño muy socializado.

Tomando en consideración las características del juego ya mencionadas, se elaboró una guía de Juego; en donde le muestra como éste favorece en el proceso enseñanza-aprendizaje, contribuyendo en la adquisición de madurez y preparándolo para su ingreso a la escuela primaria a través del aprestamiento escolar.

Las técnicas lúdicas ayudan a los niños tomando en cuenta la habilidad de las señoritas niñeras para conocer el punto exacto en el que se producirá la pérdida del control del niño, llegado el momento tendrá una intervención verbal o física para prestarle auxilio.

Con el afán de servicio a la comunidad, nuestro trabajo contribuyó en el mejoramiento de las técnicas educativas que utilizan las Sritas. Niñeras, que laboran en la Casa del Niño No. 3.

Al utilizar el juego como técnica dentro de la enseñanza, le permite al niño tener mejor comunicación que le ayudará en su realización en la vida adulta y le evitará una actividad aburrida y frustrante.

Luego de más de dos años de haber convivido con los niños durante la realización de nuestra Práctica Supervisada y nuestro trabajo de campo para la realización de nuestra tesis, vimos la

evolució en cuanto a la aplicació de las tècnics lúdicas en los salones de clase y como éstas aumentaron en los niños su deseo por el aprendizaje al utilizar el juego para manipular, experimentar y exteriorizar conceptos, sin estar conscientes de estar llevando a cabo actividades educativas.

Durante la realización de nuestro trabajo, tuvimos la oportunidad de manifestar nuestras inquietudes ante la Directora de la Casa del Niño No. 3, quien las transmitió al Consejo Administrativo de la Sociedad Protectora del Niño; quienes en el afán de proporcionar en todo momento la mejor atención y cuidado a los niños que asisten a dicha institución, se mostraron interesados en que se trabajara con el personal de la Casa del Niño No. 3, con la finalidad de poner en práctica los resultados obtenidos de nuestra investigación.

Para llevar a cabo la realización del presente trabajo se contó con el apoyo y colaboración del Personal que dirige y labora en la Casa del Niño No.3, a quien expresamos nuestro agradecimiento por su ayuda incondicional.

# CAPITULO I

## INTRODUCCION

Dentro de la sociedad guatemalteca se puede observar distintos estratos sociales; cada uno de ellos da solución a sus problemas de diversas formas. En el estrato socioeconómico bajo los hogares están formados, en su mayoría, por núcleos familiares desintegrados y madres solteras; quienes tienen que enfrentar situaciones difíciles para solventar, en mínima parte, las necesidades básicas de su familia.

Las madres, se ven obligadas a trabajar fuera de casa. Al no contar con los recursos económicos para contratar personal, que se encargue del cuidado de sus hijos; tienen la necesidad de acudir a instituciones que prestan el servicio, siendo estas las encargadas de la formación de hábitos y destrezas para el aprestamiento escolar en el niño.

La demanda de centros al cuidado de niños es alta, lo que provoca hacinamiento en los centros de cuidado popular, limitando así los alcances y cuidados de los docentes y una adecuada aplicación de los principios pedagógicos didácticos del proceso enseñanza-aprendizaje. Estas instituciones, dependiendo del sostenimiento económico con el que cuentan, se clasifican en: estatales, municipales y privadas.

Dentro de las instituciones privadas, está la Casa del Niño, que presta sus servicios a familias de escasos recursos. Los ingresos para el sostenimiento de sus servicios, son limitados, lo que no permite tener una maestra por salón. Las Señoritas Niñeras reciben implementación, por parte de una maestra de Educación Primaria, del Departamento de Psicología que trabaja dentro del centro y de personas ajenas al mismo, a las que les solicitan implementación en temas específicos, para reforzar y supervisar el proceso de enseñanza. La función principal de la Casa del Niño, es la de cuidar a los niños que allí asisten y brindar el aprestamiento escolar necesario para el ingreso a la escuela primaria.

Los niños permanecen en la Institución un promedio de 10 horas diarias, durante este tiempo la mayoría de sus actividades están relacionadas con las diferentes manifestaciones del juego. El niño establece sus relaciones sociales, con los miembros de la familia o con las personas que mantiene trato diario. La forma más importante de la relación con otros niños, es el juego, el cual es considerado un elemento importante para el aprestamiento escolar,

situación que algunos casos es desconocida por algunas personas.

Según Erikson<sup>1</sup> "el juego constituye una ocupación primordial, para el niño y posee mucho mayor significado personal que el descanso en sí. El significado particular del juego guarda relación con los esfuerzos que realiza el niño para conseguir el dominio de sí mismo, de su propio cuerpo, de las sensaciones corporales y de la ansiedad generada por el mundo y los acontecimientos que tienen lugar a su alrededor."

La importancia social y cultural del juego como nuestro objeto de estudio es universalmente aceptada, no es una simple necesidad biológica de descarga de energía.

La Psicología del Desarrollo toma en cuenta el proceso por el que el niño atraviesa durante su infancia, dentro de esta disciplina se estudian las distintas etapas del juego.

Para el presente trabajo se tomó en cuenta las diferentes manifestaciones de las características del juego, específicamente en el período preescolar, en el cual el niño muestra cierta inclinación hacia el contacto social. A través del juego toma participación en grupos, de acuerdo a sus intereses o detalles externos. Durante este período el niño expresa a través de su conducta y la relación con su medio, el grado de madurez que va alcanzando, la facilidad de expresión del lenguaje, sus relaciones interpersonales.

---

<sup>1</sup> James E. Simmons, Exploración Psiquiátrica Del Niño.  
(España: Salvat Editores, S.A. , 1977), p.25

El juego està relacionado con problemas generales como los de tipo emocional, afectivo y social, ya que èste es el medio que el niño utiliza para comunicarse con el ambiente que le rodea, lo manifiesta a través de las diferentes características del juego.

Dentro de nuestra investigación observamos que ciertas manifestaciones del juego van acompañadas de problemas secundarios tales como el bajo rendimiento escolar, el que se presenta por la dificultad que tiene el niño para prestar atención o percibir la información a través de los canales auditivo y visual, lo que provoca un proceso de aprendizaje lento; problemas de aprendizaje en donde se manifiesta la falta de atención a la materia de estudio, problemas de tipo personal, dificultad en la comunicación, que no le permite expresarse en la forma adecuada .

Dependiendo del juego empleado por el niño, èste puede recibir respuestas diversas de su medio, teniendo consecuencias positivas o negativas que le afectan en su integración como miembro de un grupo, los problemas afines que se marcan generalmente son de rechazo, agresividad, problemas de conducta e inadaptación.

En relación a la agresividad, podemos decir que lo habitual es una conducta de rechazo, el niño agresivo se mantiene defensivamente en un estado de hipersensibilidad, se siente la rigidez de su cuerpo y tiende al pánico en caso de acercamientos físicos. Los niños agresivos necesitan y desean profundamente el

afecto físico, pero temen sumirse en él o hallar que es insuficiente o poco confiable.

De acuerdo a las características que el juego presenta, se relaciona con las siguientes disciplinas: Psicología Social, ya que estudia las vivencias del individuo y la conducta en el marco de su vida, sus relaciones interpersonales, la influencia de su vida sobre los procesos psíquicos; Psicología Educativa, que estudia métodos de enseñanza aprendizaje y problemas de educación, la aplicación de técnicas lúdicas dentro del proceso educativo, aspectos todos que tomamos en cuenta al realizar nuestra investigación y a la Psicología en general que estudia el conjunto de los hechos de la vida psíquica del adulto sano (percepción, pensamiento, sentimiento y voluntad) considerándolo en su totalidad y su estructura.

Nuestro objeto de estudio se encuentra ubicado en el área del pensamiento; **El pensamiento** atraviesa una serie de etapas que van desde el pensamiento sensorio-motriz o práctico, hasta el pensamiento propiamente dicho, bajo la influencia del lenguaje y de la socialización.

La primera forma de pensamiento que se suscita en el niño es la de incorporación o asimilación y la segunda forma es la del pensamiento que se adapta a los demás preparando así el pensamiento lógico; al referirnos al pensamiento se toma en cuenta que la Psicología está enfocada al estudio del proceso del desarrollo del individuo y su adecuada ubicación hacia su ambiente, el

desarrollo de su personalidad, sus patrones de conducta, hábitos y aptitudes hacia su propia persona; el conocimiento es el proceso de percepción y de pensamiento que da el conocimiento de las cosas. Conocer algo es siempre referir lo que era desconocido a algo conocido.

El conocimiento natural se refiere al estudio y comprensión de la naturaleza (medio ambiente) y las características del hombre en cuanto al conocimiento social se refiere a las situaciones de interrelación personal del individuo con las demás personas, el niño mediante el juego se socializa.

Para la realización de la presente investigación se trabajó con una muestra de 40 niños, de 5 a 7 años de la Sección "C", de la Casa del Niño No.3.

Mediante la observación, entrevistas, interrelación y juegos dirigidos se establecieron las características más importantes en el juego de los niños en edad pre-escolar y como pueden tomarse en cuenta para obtener mejores resultados en el aprestamiento.

## MARCO CONCEPTUAL

### JUEGO

A través del juego el niño manifiesta o da a conocer el medio

en que se desenvuelve. Dependiendo de la edad, varía el tipo de juego; pero su contenido va a estar determinado por la influencia familiar y social que prevalece en su medio. Es a través del mismo que puede fácilmente internalizar un concepto o un conocimiento nuevo; no es lo mismo escuchar una descripción que poderla ver, tocar o experimentar. Este no nace por sí solo en los niños, ellos tienen contacto con la realidad e imitan lo que ven.

En el juego, el niño necesita pensamiento dinámico; de acuerdo a su edad así será su nivel de pensamiento. En el juego utiliza su capacidad, análisis y síntesis, dependiendo de éste, el nivel va a variar.

Las actividades lúdicas son una acción para el niño, en los pequeños es más gestual, y a medida que crece incluye frases y oraciones.

Es a través de éste, que muestra la situación que le rodea, aquí no lo expresa abiertamente, pero se puede interpretar lo que dice o hace mientras juega, pues él sabe lo que está jugando; introduce dentro de su juego escenas de la vida diaria, algunas veces exagerando este evento.

Pareciera que los juegos de los niños fueran fantasía, pero en la forma que ellos lo perciben representan eventos de su alrededor; y algunas veces lo representan como si fuera real, la ficción y la realidad no se contradicen, sino se complementan.

Al igual que todo fenómeno social, la fuente del desarrollo del juego y su movimiento, deben buscarse, en la lucha de las contradicciones internas del niño.

## TEORIAS Y ETAPAS DEL JUEGO

De acuerdo a la forma que el niño se expresa a través del juego, surgen varias teorías, las que se mencionan a continuación:

J. Piaget<sup>2</sup>, “considera que la etapa evolutiva del niño se divide en 4 estadios:”

*Recien nacido y lactante:* la vida del recién nacido se reduce al ejercicio de aparatos reflejos, es decir, de coordinaciones sensoriales y motrices para satisfacer sus necesidades básicas.

*Primera infancia:* 2 a 7 años, en este estadio aparece el lenguaje, las conductas resultan modificadas en su aspecto afectivo e intelectual.

Antes del lenguaje, puede observarse un juego de las funciones sensoriomotrices, que es un juego sin intervención del pensamiento ni de la vida social.

Luego encontramos el juego simbólico o juego de imaginación y de imitación, en el que el niño satisface su yo, transforma lo real en función de sus deseos.

---

<sup>2</sup> J. Piaget, Seis Estudios de Psicología  
(España: Editorial Barral Editores, 1,984), p. 98

Al finalizar el estadio el niño se encuentra en la etapa del animismo infantil, en donde todo objeto es dotado de vida, da vida a sus juguetes.

*Infancia:* 7 a 12 años, en esta etapa se inicia la escolaridad; pasa de ser egocèntrico a tener que compartir con sus compañeros, aquí es donde el niño presenta doble progreso, sin conocer todas las reglas del juego tiende por lo menos a fijar la unidad de las reglas admitidas durante una misma partida.

*Adolescencia:* en esta etapa, el niño sigue juegos con reglas establecidas.

Hay otros factores que se deben conocer en cuanto a la evolución del niño; éstos ayudarán a mejorar nuestra perspectiva y expectativas de trabajo.

**El pensamiento** atraviesa una serie de etapas que van desde el pensamiento sensorio-motriz o práctico, hasta el pensamiento propiamente dicho, bajo la influencia del lenguaje y de la socialización.

La primera forma de pensamiento que se suscita en el niño es la de incorporación o asimilación y la segunda forma es la del pensamiento que se adapta a los demás preparando así el pensamiento lógico.

En la primera infancia (2 a 7 años), se observa el pensamiento **egocèntrico**, èste es un pensamiento individual y se apoya en el juego simbólico para la asimilación de lo real.

El juego simbólico constituye el polo egocéntrico del pensamiento; refiriéndose a la representación de objetos mediante la acción y los gestos, por ejemplo el juego de la comida, mamá y papá.

El **Animismo Infantil** es la peculiaridad de los niños al concebir las cosas vivas y dotadas de intuiciones. En esta etapa el niño da a sus juguetes características de seres vivos, los hace hablar, moverse y que expresen sentimientos inexistentes.

Las fases por las que atraviesa el pensamiento no son bien marcadas; van creciendo unas y mermando otras.

El lenguaje, es fuente importante, para el desarrollo del pensamiento del niño. A través de él, manifiesta sus acciones y la manipulación de los objetos.

Entre las edades de 4 a 7 años, se encuentra en la etapa pre-verbal y se ha comprobado que adelanta más en actos que en palabras; de manera que no tiene la capacidad de definir los conceptos que utiliza, limitándose a indicar el uso, dándole funcionalidad a las cosas. El lenguaje lo utiliza para definir la acción de los objetos que manipula.

El desarrollo de la vida afectiva se da paralelamente al desarrollo de las funciones intelectuales, ambos son el resultado del proceso de adaptación a su medio, en el que intervienen 3 factores importantes:

**El Interés**, que es la orientación propia de actos de asimilación mental. El niño, posee una escala de valores de los que depende que despierte su interés por algo. El interés es una motivación para la realización de tareas; la **aparición de los valores morales** se inicia con el respeto a los adultos que lo rodean.

Cuando el padre da una dirección al niño, él lo toma como norma creando sentimientos del deber. Estos se empiezan a inculcar en el niño desde que nace. Al principio, lo hace por obediencia; luego son interiorizados, por lo tanto, los valores son normativos y los **sentimientos interindividuales**, que de acuerdo a los valores que el niño interiorice desde su infancia, formarán las bases para establecer simpatías y empatías.

J. Piaget propone una clasificación del juego fundada en la estructura; que sirve de análisis y evolución del juego al crecer el niño en edad. Señala tres grandes estructuras:

- a) "Juegos sin especial carácter lúdico, son los que se realizan por placer, sin que la utilización lúdica de la conducta la modifique en su estructura.
- b) Juegos que al ejercicio añaden un nuevo elemento estructural, el símbolo y la ficción, o capacidad de representar con gestos una serie de realidades no actuales, ausentes y no dadas en el momentáneo campo perceptivo, juego del "como si"

- c) Juegos con unas reglas ya tradicionales, transmitidas de generación en generación, y que son instituciones sociales propiamente dichas.

La etapa del niño de los 3 o 4 años a los 6 o 7, suele llamarse edad preescolar, ya que en dicho período se le está preparando en una institución educativa para el ingreso a la escuela, dentro de este grupo encontramos a los niños, sujetos de nuestra investigación. La Casa del Niño, es la institución que les da el aprestamiento escolar, en este período pasa de ser un juguetón a ser maduro para asistir a la escuela.

La transformación, que sufre en esta etapa, se analiza desde el punto de vista: físico, conducta social, su pensar y actuar.

En el aspecto físico podemos decir que él no avanza en forma constante.

**Stratz**<sup>4</sup>, manifiesta que hay dos formas de desarrollo: "la fase de la gordura y la fase del estirón". En la etapa preescolar, se dan las dos formas de crecimiento, alternadamente.

La actitud social que se da en los primeros 3 años de vida; es una relación con su familia y personas allegadas a ella, es por eso que generalmente no busca compañía de otros niños. En la edad pre-escolar, esto cambia fundamentalmente ya que en la institución a donde asista debe relacionarse con otros individuos. Al llegar a la edad de 4 años, ya no observa tanto al adulto, empieza a fijarse en

otros niños de su edad, para compartir con ellos; y la forma más importante con la que se comunica es a través del juego.

Es importante establecer que durante estas edades no forma grupos sociales estables, la relación dura mientras el juego sea común a todos; no tiene conciencia de grupo.

El pensamiento en esta edad es altamente global, esto se refiere a que no está en la capacidad de distinguir detalles, percibe los objetos totalmente.

Otra de las características, es la fantasía. Para el niño pre-escolar es difícil distinguir entre lo que es realidad de lo que ha creado, es por eso que gusta de oír cuentos de ficción; de animales en donde su fantasía toma parte.

Dentro de su juego interviene el animismo, que es la peculiaridad de tratar a juguetes como si tuviera vida. Los conceptos que los niños preescolares manejan han sido internalizados por experiencias prácticas, y muchas veces el concepto que el niño aprende, no lo comprende, como el adulto lo comprende y emplea.

La acción que el niño tome en la edad preescolar tendrá dos motivos importantes, por un lado la imitación y por otro su afán de independencia.

En el juego simbólico que realiza expresa su realidad y une su YO, exponiendo de esta manera su afectividad, sus intereses así

como los conflictos inconscientes ya sean agresivos, sexuales o de otra índole.

A la edad de 7 años en adelante, el niño aún no puede conceptualizar, por lo que el juego, el lenguaje y sus gestos le ayudarán a ampliar el conocimiento de su ambiente. Al grado de desarrollo del pensamiento que manifiesta, logra unir juegos con otros niños, utilizando reglas sociales establecidas por los mayores, que luego vendrán a ser las mismas establecidas por el grupo.

Se consideran, causas de la ficción en el juego lo siguiente:

- a) Las maravillas de su propia vida, siendo difícil establecer cuáles son reales y cuales son imaginarias.
- b) Algunas veces en los juegos, los niños reflejan lo que quisiera que sucediera en su vida.

**K. Groos**<sup>5</sup> postula "La teoría del Ejercicio o de la auto-educación" cuyas ideas fundamentales son:

- a) Los seres humanos tienen predisposiciones hereditarias, que participan con cierta finalidad en su comportamiento
- b) las reacciones innatas del hombre, no bastan para cumplir con las misiones vitales complejas.
- c) en la infancia, los seres superiores tienen la posibilidad de que sus padres le ayudan en su desarrollo y crecimiento.

---

<sup>5</sup> D. B. Eikonin, Psicología del juego, (Madrid: Pablo del Río 1980), p. 63.

- d) en la niñez, el niño adquiere las adaptaciones necesarias para la vida
- e) la adquisición de adaptaciones pueden ser de distinto género:
- reacciones heredadas
  - hábitos adquiridos
- f) ese género de adquisición de adaptaciones se pone en juego mediante el afán, también innato del hombre de imitar, afán internamente relacionado con las costumbres y aptitudes de la vieja generación.
- g) allí donde el individuo en desarrollo manifiesta, consolida y despliega de la forma indicada su propio impulso interno y sin ningún fin exterior, sus inclinaciones.

El juego es una actividad que aparece en la primera niñez y en la edad pre-escolar, alcanzando su mayor desarrollo el juego protagonizado, en la segunda mitad de la edad pre-escolar<sup>6</sup>.

**E. A. Arkin**<sup>7</sup>, realizó estudios del juego de los niños, formulando varias síntesis de lo observado; "el desarrollo del juego evoluciona:

- a) De grupos pequeños a grupos grandes.
- b) De grupos inestables a grupos estables.

---

<sup>6</sup> Ibidem.

<sup>7</sup> Ibidem.

- c) Pasan de juegos sin trama y compuestos por episodios que no tiene relación a una trama más complicada y metódica."

Por lo general la trama que utilizan los niños de 3 a 4 años, se refiere a su vida personal; en los juegos de niños de más edad, reflejan algo que han aprendido anteriormente. Esta descripción es sintomática, no da pautas de cómo dirigir el juego.

**Rudik**<sup>8</sup> además de las características mencionadas, considera lo siguiente:

- a) "el cambio de carácter de los conflictos
- b) el juego en lo que cada niño hace lo que quiere, a un juego coordinado y organizado
- c) cambio de aliciente para el juego
- d) cambio de papel en el juego, va de sintético hasta adquirir rasgos individuales y típicos."

**D.B. Mendzherristskaya** amplía las características del juego en el niño:

- a) al sustituir un objeto real por un juguete, el niño cada día busca el más parecido al objeto que representa.
- b) la atenuación de las contradicciones entre la invención del argumento y la posibilidad de su representación.

---

<sup>8</sup> Ibidem.

- c) el tema del juego va de aspectos externos al niño a las representaciones de sus sentidos.
- d) un juego planificado
- e) acentuación y el cambio del papel de los organizadores del juego.

**CH.CH. WOLFGANG** considera 4 tipos de juegos para niños pequeños:

- a) Juego sensoriomotor: se inicia cuando el niño comienza a explorar su cuerpo, el niño utiliza este juego por el placer de dominar su cuerpo.
- b) Juego simbólico: toma los objetos que encuentra en su mundo y crea un símbolo en sus acciones. El juego simbólico sigue un proceso de maduración en su máxima expresión forma el juego sociodramático.
- c) Juego de Construcciones: lo primordial en este juego es la expresión de uno o más símbolos que una vez completados representan un producto estático.
- d) Juegos con reglas: son juegos sociales más competitivos, característicos del período escolar.

**Usewa**, realizó investigaciones de los juegos en los niños del jardín de infantes (3 años más o menos). El tema que ellos

utilizan es ilógico e inestable; a mayor edad el tema o argumento se vuelve lógico.

El juego del niño al inicio es representativo (representa lo observado a su alrededor); luego se convierte en constructivo y por último el juego protagonizado.

En los juegos protagonizados se observa 2 causas:

1. el niño dirige el juguete
2. el niño interpreta el papel.

El juego tiene afinidad con la naturaleza social del niño; él tiene la necesidad de llevar una vida en común con el adulto y se vale del juego para ello.

El juego como todo lo que no es trabajo, se convierte de la manera más general en la forma fundamental de la vida del niño, forma universal y única de educación infantil que se da espontáneamente. Este tiene importancia en el desarrollo psíquico y formación de la personalidad en el niño; esto no puede ser experimentado, ya que no se puede separar la actividad lúdica de la vida del niño. El juego es utilizado en docencia, pero de esta forma, queda relegado a segundo plano la influencia que tiene el desarrollo psíquico del niño, siendo esta la actividad principal del niño debe de tomársele en cuenta. El maestro puede y debe ser un orientador del juego, así como explorarlo al máximo para que lo utilice como un estímulo del pensamiento.

El juego es útil como ejercicio, para el descanso de otras actividades y descarga de tensiones, unida siempre a una sensación de placer. A través del juego, el niño, se ve motivado por un impulso a la actividad; y es a través de los diferentes tipos de juegos (de ejercicio, simbólico, de reglas, de construcción) que el niño aprende a desenvolverse en el medio en que se encuentra; ejemplo con su familia, sus compañeros, etc.

La escuela es importante agente de socialización en el niño, que actúa en forma integradora sobre la educación que los padres le han dado, influyendo en los valores culturales y tradicionales.

La primera relación que tiene el niño en la escuela es con el maestro, por lo que éste viene a servirle de modelo, situación que crea una imagen de autoridad, de manera que, un grupo se identifica con él y el otro con sus iguales. La escuela se convierte en agente transmisor de conductas deseables, además el maestro ayuda a que el niño asuma actitudes mentales, valores y conocimientos, dirigiendo la actividad de juego. El maestro debe de mantener un ambiente de confianza dentro del aula para crear el sentimiento de seguridad y equilibrio; debido a que el niño necesita del apoyo, para el buen desarrollo del aprendizaje. La escuela vendrá a ser el equilibrio en las situaciones socio-culturales.

Debido al escaso número de instituciones de educación parvularia y a la situación económica, en nuestro medio, las madres trabajadoras se ven en la necesidad de dejar a sus hijos en Casas

Cunas, Hogares Temporales, Jardín de Niños o instituciones similares para su educación y cuidado.

Por falta de recursos en la mayoría de estas instituciones; las encargadas de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje son las Señoritas Niñeras quienes cumplen con el papel de Maestro, contando con los mínimos conocimientos y poca instrucción para tal actividad, sin tomar en cuenta las CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO que los niños y la importancia de éstas en la labor que realizan.

Aunque las características que cada uno de los autores de las teorías del juego que describimos, son redactadas en forma distinta, todos ellos coinciden en:

- a) que el juego es un proceso evolutivo
- b) que permite el desarrollo emocional del niño
- c) que ayuda a la socialización del niño con su medio y
- d) desarrollo psíquico y el desarrollo de la personalidad en el niño.

Estas teorías contribuyen con el **aprestamiento escolar**, el cual puede definirse como **concepto de madurez escolar a la capacidad que aparece en el niño de apropiarse de los valores culturales, tradicionales junto con otros niños de su misma edad mediante su trabajo sistemático y metódico.** Mientras que el **aprestamiento** es la disposición o sea "estar listo para..." determinado aprendizaje. Tomando en consideración lo expuesto

anteriormente, estas teorías contribuyen en el aprestamiento haciendo énfasis en lo siguiente: las destrezas y habilidades pre-académicas, funciones del desarrollo (psicomotricidad, percepción, lenguaje y funciones cognitivas); todo esto contribuye al máximo desarrollo del potencial de los niños.

La diferencia primordial radica en las edades que cada uno de los autores maneja para delimitar las etapas en que se divide la evolución del juego.

Algunos autores dividen la evolución del juego por edades, mientras que otros no la toman en cuenta; sino únicamente el tipo de juego que manifiesta el niño.

En relación a los juegos que pueden ayudar a las Señoritas Niñeras en el aprestamiento escolar, podemos mencionar:

#### Psico-Motricidad Gruesa

- el avioncito
- saltar cuerda
- imitación de la forma de caminar de los animales
- marcha sobre el listón
- ejercicios de salto
- imitación de movimientos, etc.

Estos ayudarán al desarrollo de las extremidades superiores e inferiores del niño.

### Psico-Motricidad Fina

- ❖ juego de plastilina
- ❖ construcción con bloques
- ❖ dactilo pintura
- ❖ recorte y rasgado

Esto contribuye al desarrollo del movimiento manual.

En algunos casos, el niño puede ser agresivo, lo cual significa un problema para las señoritas niñeras, ya que el niño puede ser agresivo: en su manera de comer, dormir, moverse y controlar sus esfínteres. Posteriormente lo será en su cólera más o menos violenta y elástica, en la fase escolar, como rechazo, oposición o negación; en el plano social, en forma de brutalidad, destrucción o vandalismo.

El niño valiéndose de su cuerpo se expresa, se comunica, llama o protesta, así como el hecho de patear, arrojar objetos o golpear a las personas viene tras las primeras descargas psicomotoras y va en aumento; la curva de evolución heteroagresiva se eleva a partir de los 12 meses, alcanzando que el 52% de los niños de 4 años, manifiestan una agresividad mucho mayor que las niñas.

Gooudenogh realizó estudios acerca del cambio de naturaleza de la cólera con el paso del tiempo:

- a) en los niños menores de un año: la cuarta parte de las

rabietas se producen durante los cuidados habituales: bañarlos, cambiarlos, otra cuarta parte al estar con personas a las que desean llamar la atención y otras por algún malestar físico.

- b) A los 2 años una elevada proporción de rabietas estallan al crearse hábitos físicos corrientes, como segunda causa están los conflictos con la autoridad materna y causas que no tienen que ver con la adquisición de hábitos.
- c) Entre los 2 y 3 años la principal causa de excitación son los conflictos de autoridad, las dificultades ligadas a la adquisición de hábitos físicos corrientes y las dificultades sociales con los compañeros de juego.
- d) Entre los 3 y 4 años se producen las crisis con agresión de dificultades sociales y de necesidad con los compañeros de juego. Los conflictos de autoridad en este momento alcanzan su máximo grado.
- e) De los 4 años en adelante, las dificultades propias de la relación social siguen siendo la más frecuente razón de excitación, la cólera estallará al encontrar obstáculos.

Todos los niños se encolerizan o expresan su cólera en ciertas condiciones útiles. L.B. señala la importancia de la agresividad en el niño especialmente en el juego, haciendo énfasis en que contribuye al progresivo dominio de su cuerpo, de los objetos, junto con el placer de destruir y posteriormente reconstruir; considerando a la

agresividad como una reacción a la falta de afectividad.

La personalidad del niño agresivo, de quien podemos pensar que se halla más adelantado que el pasivo, permanece en un estado general superalerta de pánico. Sus modalidades sensoriales se mantienen agudamente conscientes; en todo momento está preparado para defenderse. El niño agresivo permanece en un estado constante de tensión y ansiedad, que neutraliza mediante actos impulsivos y actividad motriz intensificada.

En relación al niño pasivo, es incapaz de superar las limitaciones ambientales y por lo consiguiente no consigue ser libre ni activo en su mundo. Kroon describe a los niños pasivos y que no juegan de la siguiente manera:

- a) andan sin rumbo,
- b) de difícil estimulación,
- c) temerosos de abordar nuevas tareas ,
- d) su expresión es de embotamiento.
- e) Movimientos repetitivos y estereotipados.

Cuando las señoritas niñeras detectan dentro del grupo niños que presentan una o varias de las características mencionadas anteriormente (niños agresivos y pasivos), deberá buscar las actividades apropiadas para lograr mantener una hegemonía dentro del salón clase.

## REVISION DE ANTECEDENTES

En el año de 1974, Urbano Francisco Toledo realiza su tesis con el Título: "EL JUEGO COMO AUXILIAR EN EL APRENDIZAJE".

Su objetivo era el integrar el juego en las actividades educativas y lograr la participación del maestro en la organización de juegos, para la enseñanza de las diferentes materias.

Concluyendo que el aprendizaje del educando debe desarrollarse dentro del marco de auténtico interés, que disfruta una verdadera situación de aprendizaje y que perdure como algo que tendrá variada utilidad en el transcurso de la vida del hombre.

1. En 1980 se realiza un trabajo de tesis presentado por Hugo René Ovalle Rodas, Titulado "IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE."

Los objetivos planteados fueron: que el padre de familia se concientizara sobre la necesidad del juego que el niño debe satisfacer y entender el complejo desarrollo psico-social de éste; y así podrá coadyuvar a que sus medios y formas de aprendizaje sean adecuadas a las demandas cognitivas, afectivas y psicomotoras.

El juego constituye la expresión más amplia de aprendizaje, para el desarrollo de todas las facetas de personalidad del niño.

Se logró hacer conciencia en el padre, sobre el desarrollo psicológico del niño y sus necesidades de juego.

En 1982 Patricia Bermudez de Velasquez presentó el trabajo "LA IMPORTANCIA DE LUDOTERAPIA EN NIÑOS AGRESIVOS".

Se plantearon como objetivos: detectar en qué forma la agresividad del niño constituye problema para su desenvolvimiento en el ambiente y determinar en qué medida el niño agresivo ha tenido oportunidad de desarrollarse a través del juego.

Esta investigación muestra la necesidad de realizar estudios sobre el juego como parte importante del desarrollo psicológico del niño, explicando los intereses lúdicos del mismo y hacer constar que el juego es la actividad esencial del niño, ya que a través de éste: conoce, aprende y experimenta todas las situaciones que el medio le brinda, siendo ésta la forma de canalizar su agresividad.

A sí mismo en 1982, Dora Leticia Quiñonez Cruz realizó el trabajo titulado "EL JUEGO COMO MEDIO PSICOTERAPEUTICO EN NIÑOS CON RASGOS AGRESIVOS".

En este trabajo se pretendía determinar en qué medida influye el juego en el niño con rasgos agresivos para modificar su comportamiento; Determinar que tipos de juegos ayudan a disminuir la agresividad en el niño; y hacer conciencia que el juego es la substancia de que está hecha la vida infantil.

Se concluyó que, la Psicoterapia de Juego es una actividad agradable que dió al niño la oportunidad de participar en forma espontánea. En la actualidad no se le da la importancia necesaria al juego, ya que existen pensamientos negativos sobre que éste es

sòlo una forma de hacer pasar el tiempo a los niños.

En los primeros estudios mencionados los objetivos de los trabajos manifiestan la relación de las actividades lúdicas para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo éstas una valiosa herramienta auxiliar. El enfoque del trabajo de la señorita Bermudez y de la señorita Quiñonez, se basa primordialmente en utilizar el juego como medio psicoterapéutico en los niños agresivos.

### **PREMISAS Y POSTULADOS**

1. El juego es un elemento muy importante para el desarrollo del niño, sus habilidades, sus destrezas y su aprendizaje.
2. El juego simbólico representa con gestos una serie de realidades no actuales, ausentes y no dadas en el momento.
3. El niño juega según su grado de madurez y sus posibilidades cognocitivas y de adaptación a la sociedad.
4. El juego transforma la angustia en placer.
5. El niño necesita del juego dirigido.
6. El juego es un medio de canalización de energía.

## **HIPOTESIS**

Las características del juego predominantes en los niños de 5 a 7 años asistentes a la Casa del Niño No. 3 son: animismo infantil, juego simbólico, de construcciones y reglas; los cuales contribuyen con el aprestamiento de destrezas y habilidades pre-académicas y funciones del desarrollo.

## CAPITULO II

### TECNICAS E INSTRUMENTOS

La Casa del Niño No. 3 es una institución que atiende aproximadamente 450 niños; esta población tiene las siguientes características: de ambos sexos, en las edades comprendidas de 40 días a 7 años, asisten a la institución un promedio de 10 horas diarias, distribuidos en secciones de acuerdo a su edad, contando cada sección con 40 niños aproximadamente, proceden en su mayoría de hogares desintegrados y escasos recursos.

Dentro de esta población, se seleccionó una muestra de tipo intencional o de juicio, por tener conocimiento previo de los niños con quienes se trabajó. Fueron seleccionados un total de 40 niños, asistentes a la Sección "C".

Para llevar a cabo la investigación, se escogió este grupo en forma intencional; nuestra muestra contó con niños comprendidos entre las edades de 5 a 7 años, de ambos sexos, todos pertenecen a la condición socioeconómica baja, en su mayoría proceden de hogares desintegrados o con problemas familiares, que se

desenvuelven dentro de un ambiente de alcoholismo, violencia domèstica y abuso de autoridad.

## TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÒN DE DATOS

### **Observacion:**

La palabra observaciòn se refiere a la utilizaciòn de los sentidos del investigador para percibir los eventos directamente o a travès de los registros realizados por algùn aparato o los efectuados por el propio sujeto.

Se efectuò una observaciòn controlada, ya que con èsta se intentò reducir la subjetividad, debido a que los fenòmenos a observar eran semejantes. Para realizar dicha observaciòn se utilizò una GUÍA (ver anexo 1), elaborada por nosotras, la que nos permitiò fijar la atenciòn en los puntos de interès, siendo los màs importantes:

1. Obtener la informaciòn necesaria de su interelaciòn, con adultos y compaÑeros.
2. Observar sus reacciones durante el juego y el tipo de juego segùn la edad.
3. Comprender las aptitudes del niño para el juego: sensoriomotriz, simbòlico, de construcciones y con reglas.

4. Definir las circunstancias en las que el niño necesita mayor atención o ayuda.
5. Características repetitivas durante el tiempo de juego.

La observación se realizó en los periodos de actividades regulares. La intención de esta actividad fue la de identificar actitudes más frecuentes del niño hacia el grupo (señoritas niñeras y compañeras); por ejemplo: la afectividad, agresividad, la participación en las actividades lúdicas y en el proceso de aprendizaje.

Esta actividad se efectuó los días: lunes, miércoles y jueves, dentro y fuera del salón de clases, en las distintas actividades que los niños realizaban; tomando en cuenta el desenvolvimiento en su ambiente escolar.

#### **Entrevista:**

Consiste en la obtención de la información oral de parte de una persona (el entrevistado), recabada por el entrevistador directamente, en una situación cara a cara.

Esta se realizó con la finalidad de recopilar la mayor cantidad de información de los sujetos a observar, como por ejemplo su relación con los niños de su vecindario, con sus hermanos y padres, señoritas niñeras; tipos de juegos que realiza y su participación en ellos.

Se utilizò el tipo de Entrevista Libre: en esta no existe un orden pre-establecido a seguir en la obtención de la información. Los temas surgen espontáneamente. El entrevistador puede tomar uno de los temas y explorarlo más ampliamente si le parece necesario.

Las entrevistas se realizaron en periodos estipulados citando a los padres de familia, éstas se llevaron a cabo en la oficina del Departamento de Psicología. En cuanto a las entrevistas con las señoritas niñeras, se realizaron en el salón de clases, en el tiempo que ellas tenían disponible.

A través de la entrevista, recopilamos información general de los niños, dentro de los datos relevantes se tomaron en cuenta los de identificación: su edad, el nombre de sus padres, fecha de nacimiento; descripción del niño: conductas emocionales y sociales, su relación con sus compañeros y figuras de autoridad.

Aprovechamos la ocasión para determinar la forma en que las señoritas niñeras utilizan el juego como técnica de aprestamiento escolar, así como el tipo de juego que el niño manifiesta.

En base a la información recopilada se elaborò la GUIA DE EVALUACIÓN DEL DESARROLLO Y DESTREZAS DEL JUEGO EN EL NIÑO (ver anexo 2), de acuerdo a las áreas de aprendizaje, en las que están incluidas la psicomotricidad, percepción, motricidad fina y pre-lectura, la que nos permitió observar si las señoritas niñeras conocen y utilizan el juego como parte de las técnicas para el aprestamiento escolar.

**Técnica Estadística:**

Para el manejo estadístico de los datos se utilizaron las Técnicas de Estadística Descriptiva, en donde se tabulan todos los datos obtenidos. Se procedió a obtener la Frecuencia Relativa Porcentual mediante la fórmula Frecuencia observada dividida número de casos multiplicado por cien ( $F^o/NoC \times 100$ ), seguidamente se procedió a la presentación de los datos en tablas.

## CAPITULO III

### PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Nuestro trabajo de campo se realizó en la CASA DEL NIÑO No. 3, situada en la Ave. Elena 18-23 de la zona 1 de la Ciudad Capital. El local que ocupa es un edificio antiguo, no diseñado para las labores docentes, tiene poca iluminación y ventilación, por lo que sus salones de clases son poco atractivos para los alumnos. Una de las ventajas que tiene es que cuenta con un amplio patio cementado.

Los niños que son atendidos en esta institución se encuentran en la etapa pre-escolar, que está comprendida de los 3 o 4 años a los 6 o 7; se le llama así, debido a que en dicho período se le está preparando en una institución educativa para el ingreso a la escuela, dentro de este grupo encontramos a los niños, sujetos de nuestra

investigación, y es la Casa del Niño quien les da el aprestamiento escolar. En este período pasa de ser un juguetón a ser maduro para asistir a la escuela.

La transformación, que sufre en esta etapa, se analiza desde el punto de vista: físico, conducta social, pensar y actuar.

En el **aspecto físico** podemos decir que los niños evaluados no avanzan en forma constante. El desarrollo de la vida afectiva se ha dado paralelamente al desarrollo de las funciones intelectuales, ambos son el resultado del proceso de adaptación a su medio.

El interés, que es propio de actos de asimilación mental, es una motivación para la realización de tareas; estos niños poseen una escala de valores de los que depende que despierte su interés por algo. La aparición de los valores morales se inicia con el respeto a los adultos que lo rodean, De la observación realizada logramos determinar que la relación de los niños con las figuras de autoridad no eran adecuadas por establecerles límites que ellos no estaban dispuestos a cumplir. Debemos recordar que los niños del presente estudio se encuentran en una etapa de transición entre la primera infancia (2 a 7 años) y la infancia (7 a 12 años), por lo tanto en el aspecto del "Respeto a las Reglas" aún están en etapa de aprendizaje.

El juego es una actividad que aparece en la primera niñez y en la edad pre-escolar; alcanzando su mayor desarrollo el juego protagonizado, en la segunda mitad de la edad pre-escolar. Los

niños del presente estudio se encuentran en su mayoría comprendidos dentro de esta etapa, por lo que el juego protagonizado fue posible observarlo a través del juego sociodramático.

Por lo general la trama que utilizan los niños de 3 a 4 años, se refiere a su vida personal; en los juegos de niños como los de 5 a 7 años de este trabajo, reflejan algo que han aprendido anteriormente.

J. Piaget propone una clasificación del juego fundamentada en la estructura, que sirve de análisis y evolución del juego al crecer el niño en edad. Señala tres grandes estructuras:

1. Juego sin especial carácter lúdico, son los que se realizan por placer, sin que la utilización lúdica de la conducta la modifique en su estructura. Este tipo de juego es innato en el niño y en el presente caso se observó durante los periodos de recreo, tanto en el juego individual como en el juego colectivo.
2. Juegos que al ejercicio añaden un nuevo elemento estructural, el símbolo y la afición o capacidad de representar con gestos una serie de realidades no actuales, ausentes y no dadas en el momentaneo campo perceptivo, juego del "como si", este juego si fue posible observarlo a través de juegos simbólicos y de construcciones.
3. Juegos con más reglas ya tradicionales, transmitidas de generación en generación, y que son instituciones sociales propiamente dichas. Este juego aparece en la infancia (7 a 12

años), por lo que fue posible observarlo en algunos niños.

Los conceptos que los niños preescolares manejan han sido internalizados por experiencias prácticas, y, muchas veces el concepto que el niño aprende, no lo comprende, como el adulto lo comprende y emplea.

De acuerdo a los resultados obtenidos de la GUÍA DE OBSERVACIÓN, se pudo establecer las características del juego más frecuentes en los niños de 5 a 7 años.

JUEGO SIMBOLICO		PORCENTAJES	
		NUNCA	SIEMPRE
1	El niño asume un rol fingido	7%	93%
2	Sustituye objetos reales	12%	88%
3	Asume roles dentro del juego sociodramático	12%	88%
4	Logran integrarse más de dos niños durante el juego sociodramático	3%	97%
5	Realiza juegos de ficción con objetos	5%	95%

Dentro del JUEGO SIMBÓLICO, se observó que un 93 % de la muestra, SIEMPRE manifestó actitudes de este tipo en el juego; mientras que el 7% NUNCA utilizó estas características. En esta etapa el niño satisface su YO, transformando lo real en función de sus deseos. Lo que nos indica que el juego simbólico va desapareciendo a partir de los 6 años. Este tipo de juego contribuye a que el niño logre integrarse a grupos y participar en actividades con un fin común.

JUEGO DE CONSTRUCCIONES	PORCENTAJES	
	NUNCA	SIEMPRE
1 Nombra a los objetos que dibuja	5%	95%
2 Logra modelar con plastilina objetos reales	3%	97%
3 Permanece suficiente tiempo con sus compañeros para crear algún objeto	12%	88%
4 Se dedica a la actividad utilizando los medios adecuados	25%	75%
5 Le da diferente nombre y actividad a los objetos que crea	12%	88%

En el JUEGO DE CONSTRUCCIONES, pudimos observar que un 72% de la muestra han logrado madurar lo suficiente para poder realizarlo. Se puede establecer que el juego de construcciones se está desarrollando y afianzando en los niños de 5 a 7 años, siendo un indicativo de que sus juegos de ficción se están transformando a juegos más reales, así mismo pasa de ser un niño egocéntrico a compartir con sus compañeros. Este tipo de juego es el más utilizado por las señoritas niñeras, no con la finalidad específica de el desarrollo de destrezas pre-académicas sino sólo con el fin de distraer a los niños. El juego de construcciones puede ser utilizado en el desarrollo de destrezas psicomotrices y de percepción.

JUEGO CON REGLAS		PORCENTAJES	
		NUNCA	SIEMPRE
1	Respetar las reglas establecidas para el juego	12%	88%
2	Sigue las indicaciones para realizar o crear algún objeto (dibujo o juego)	37%	63%
3	Cambia rápidamente de rol en el juego sociodramático	50%	50%
4	Acepta perder en el juego	75%	25%

En el JUEGO CON REGLAS, se presenta generalmente al final de la Infancia, sólo se manifiesta en algunos niños. Son juegos sociales de tipo competitivo, característicos de la etapa escolar. Este juego prepara al niño para aceptar las reglas disciplinarias dentro del salón de clases; ya que la edad de los niños de la muestra es de 5 a 7 años esta característica se manifestó SIEMPRE en el 56 % de los niños, y el 44 % NUNCA es decir que se necesita reforzar las normas disciplinarias mediante el juego.

La observación, fue una valiosa herramienta; para completar la información necesaria de cada niño del grupo. Además de la observación planificada, durante el transcurso de nuestra investigación realizamos observaciones incidentales que nos ayudaron a tener una clara visión de las características del juego en el niño en esta etapa.

Las observaciones incidentales fueron más relevantes en cuanto a poder percibir la relación de los niños con los adultos; ya que se observó el reto constante de los niños hacia las figuras de

autoridad (señoritas niñeras y padres de familia). La relación entre compañeros se basa generalmente en intereses comunes (juguetes, comida, y/o poder).

De acuerdo a las actividades y a las observaciones realizadas llegamos a establecer las características del juego más frecuentes, manifestadas por los niños, las cuales citamos a continuación.

1. **Fantasía:** para el niño pre-escolar es difícil distinguir entre lo que es realidad de lo que ha creado, es por eso que gusta de oír cuentos de ficción, de animales en donde su fantasía toma parte.
2. **Animismo:** es la peculiaridad de los niños al concebir las cosas vivas y dotadas de intuiciones. En esta etapa el niño da a sus juguetes características de seres vivos, los hace hablar, moverse y que expresen sentimientos inexistentes. Esta característica la vimos manifestada dentro del juego simbólico, como el de muñecas, el de comida, el amigo invisible.
3. **Juego simbólico:** que expresa su realidad y una su YO, exponiendo de esta manera su afectividad, sus intereses así como los conflictos inconscientes ya sean agresivos, sexuales o de otra índole. Este se observó cuando asumió roles dentro del juego sociodramático tales como el de la casita, policías y ladrones.
4. **Juegos de ficción:** en este el niño manifiesta las maravillas de su propia vida, siendo difícil establecer las reales de las imaginarias. En ellos reflejan lo que quisiera que sucediera en su

- vida. Este se vió reflejado en los juegos sociodramáticos y juegos en donde asume un rol fingido.
5. **Juegos de construcción:** lo primordial en este juego es la expresión de uno o más símbolos que una vez completados representan un producto estático. Este juego se observó a través de la dactilopintura, modelaje de plastilina.
  6. **Imitación de roles:** es innato en el niño el imitar, afán internamente relacionado con las costumbres y aptitudes heredadas de cada generación. Esta característica del juego se manifiesta en la mayoría de actividades que el niño realiza al imitar a sus maestros, padres, hermanos y figuras de autoridad, se observó al efectuarse juegos sociodramáticos.
  7. **Juegos con reglas:** son juegos sociales más competitivos, característicos del período escolar. Este tipo de juego suele presentarse en la infancia (niños de 7 a 12 años). Por ser nuestro grupo de investigación, niños en las edades comprendidas de 5 a 7 años, esta característica del juego se manifestó en un 56 %.

Los resultados obtenidos en la entrevista fueron muy valiosos, ya que con ella recopilamos datos para conocer la dinámica familiar de cada niño; pero sobre todo la forma en que los padres y las señoritas niñeras lo perciben, fue relevante. De esto pudimos establecer que la mayoría provienen de hogares desintegrados, madres solteras; de escasos recursos económicos; hogares

numerosos, roles invertidos y la relación con los niños de su vecindario.

Durante la entrevista con los padres, el desenvolvimiento fue con toda libertad y espontaneidad; de hecho utilizaron expresiones como: "jode todo el día, es bruto, no aprende", "ya no lo aguanto, en el cuarto todo el día chinga", "que le suenen, se lo merece", "el papá es un borracho, él va a ser igual", y así otras frases para referirse a los niños; estos nos dieron la pauta del mensaje que el niño está recibiendo para formar su autoestima. El niño será lo que los padres o el maestro le digan constantemente que es.

En las entrevistas realizadas con las señoritas niñeras pudimos observar que el conocimiento que tienen acerca del juego como instrumento auxiliar de enseñanza es limitado. Al juego lo utilizan como una forma de distracción para los niños sin tomar en cuenta las características más frecuentes, de acuerdo a la edad de cada uno de ellos.

En la Guía de Evaluación del Desarrollo y Destrezas del Juego en el Niño, al ser evaluada se obtuvieron los siguientes resultados en las áreas de:

- a) **Psicomotricidad:** el 88 % de los niños ha desarrollado su habilidad psicomotriz, especialmente en lo que se refiere a la motricidad gruesa, la que fue observada a través de los juegos de pelota, imitación de la caminata de algunos animales, saltar a la cuerda, marcha, avioncito.

- b) Percepción: En el área de direccionalidad observamos que al 73 % de los niños aún se les dificulta realizar esquemas punteados y laberintos; el 38 % de los niños aún presentan dificultad en los ejercicios de relaciones espaciales.
- c) Motricidad: en esta área el 75 % de los niños presentaron dificultad para realizar ejercicios utilizando su motricidad fina, siendo esta un elemento importante para el proceso enseñanza-aprendizaje.
- d) En el área de pre-lectura pudimos observar que sólo un 10 % de los niños ha desarrollado esta destreza.

De los resultados obtenidos y descritos en este capítulo nos permite concluir que nuestra hipótesis de trabajo "LAS CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO PREDOMINANTES EN LOS NIÑOS DE 5 a 7 AÑOS, ASISTENTES A LA CASA DEL NIÑO NO. 3 SON: ANIMISMO INFANTIL, JUEGO SIMBOLICO, DE CONSTRUCCIONES Y REGLAS; LOS CUALES CONTRIBUYEN CON EL APRESTAMIENTO DE DESTREZAS Y HABILIDADES PRE-ACADÈMICAS Y FUNCIONES DEL DESARROLLO", fue comprobada de la siguiente manera:

El rango de las edades de los niños objetos de nuestro estudio está comprendida de los 5 a 7 años; abarca según Piaget, la primera infancia de los 2 a los 7 años y la infancia de los 7 a 12 años. Tomando en cuenta este parámetro podemos establecer que el 91 % de niños utilizan el juego simbólico SIEMPRE, ya que este

juego es característico de los niños de la primera infancia, mientras que el 9% restante ha dejado de utilizarlo. El juego de construcciones se manifiesta en el 89 % de los niños y en el 11 % en pocas ocasiones. Debido a que el juego con reglas es característico de la infancia (de 7 a 12 años) y los niños que fueron nuestra población, están comprendidos en las edades de 5 a 7 años, se observó que éste fue utilizado en un porcentaje menor.

Estas características contribuyen a que el niño desarrolle destrezas de pensamiento y habilidades motoras que le ayudarán en el proceso enseñanza-aprendizaje, tanto en las actividades académicas como en las funciones del desarrollo.

Como se mencionó al inicio de este trabajo podemos demostrar que las señoritas niñeras saben jugar con los niños, solo para distraer, pero no aprovecha esto para enfocarlo a actividades específicas de aprestamiento; motivo por el cual se elaboró una guía según nuestro compromiso con la Casa del Niño No. 3, la que a continuación se describe.

## **PSICOMOTRICIDAD**

Se refiere a la forma que maneja el niño su cuerpo en relación con su medio ambiente reflejado a través del juego. La motricidad atraviesa etapas durante la evolución del niño, pero también ésta puede ser desarrollada a través del aprendizaje y de las relaciones interpersonales.

## **DIMENSIÓN MOTRIZ**

**COORDINACIÓN DINÁMICA GLOBAL Y EQUILIBRIO**

Esta coordinación se refiere a la flexibilidad en el control motor y a los mecanismos de ajuste postural que se realizan durante el movimiento. Implica la toma de conciencia del cuerpo lo cual es indispensable para la realización y el control de los movimientos finos. Ningún movimiento a realizar puede ser incompatible con la postura básica. Estos ejercicios ayudarán al control del cuerpo, la coordinación de su mano.

1. Marcha	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Es una actividad habitual de desplazamiento, su ejercitación permite perfeccionar la coordinación global.	a. rápida
	b. lenta
	c. al ritmo de la pandereta
	d. alemana.



2. Equilibrio	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Implica una adecuada regulación postural en los diferentes movimientos.	a. sobre listón
	b. en un pie
	c. sobre línea.



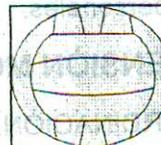
3. Gateo	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Ayudan a desarrollar un mejor control y una mayor coordinación de los movimientos.	a. carretilla
	b. gateo de bebe



4. Adiestramiento Motor	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Facilitan el desarrollo de la imagen corporal, del control motor y del equilibrio. El niño toma conciencia de su cuerpo, no solo en el espacio sino también en el tiempo.	a. pelota saltarina
	b. saltar al cordel
	c. marcha de pato
	d. salto de conejo
	e. marcha de cangrejo
	f. marcha de oruga
	g. marcha de elefante
	h. jugar a la pelota



5. Pelota	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Permite una adaptación de los ejercicios a las posibilidades de los niños.	a. rebotarla
	b. rodarla
	c. lanzarla.



## RELAJACIÓN

Le permite al alumno, a través de la disminución de la tensión muscular, sentirse más cómodo en su cuerpo, conocerlo, controlarlo, y, en consecuencia, influye en el conjunto de su comportamiento tónico emocional. Mejora la motricidad fina, hay un mayor control muscular, contribuye a la elaboración del esquema corporal.

1. Relajación	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Permite al alumno a través de la disminución de la tensión muscular, sentirse cómodo en su cuerpo, conocerlo, controlarlo, manejarlo más.	a. respiraciones b. juego del muñeco de nieve c. viajes imaginarios d. juego a las marionetas



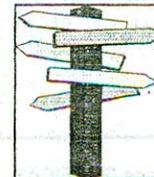
## DISOCIACIÓN DE MOVIMIENTO

Con estos ejercicios el niño logra dominar los elementos espaciales, perfecciona el control motor, dominio temporal. Estos ejercicios, permiten además, la utilización espontánea de estas adquisiciones e incluso la creación de formas nuevas. Estos ayudan al niño a ubicarse dentro del plano ya sea papel o espacio, ayudará a reconocer la posición de las letras, en el ritmo de su lectura y reconocimiento de izquierda- derecha.

1. Ritmo	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Es la repetición de movimientos semejantes en tiempos semejantes.	a. caminar, correr al ritmo de la pandereta b. saltar como conejo c. saltar como sapo d. caminar como tortuga e. caminar como ratón



5. Orientación	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Ayuda a determinar la posición de un objeto o su propio cuerpo respecto a las referencias espaciales.	a. reconocimiento de: izquierda-derecha adelante - atrás arriba - abajo



## EFICIENCIA MOTRIZ

En este se desarrolla la rapidez y precisión a nivel de motricidad fina. Las técnicas destinadas al desarrollo de la eficiencia motriz a nivel de la motricidad fina, en función de la madurez para el aprendizaje de la escritura.

## Técnicas NO Graficas

1. Rasgado fino	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Permite al niño coordinar sus manos en los movimientos musculares finos y precisos.	a. papel de china
	b. papel de revista

2. Bolitas de papel	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Permite al niño coordinar sus manos en los movimientos finos y precisos.	a. papel de china
	b. papel toilet



3. Vasitos	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Permite al niño coordinar sus manos en los movimientos finos y precisos.	a. papel de china
	b. papel toilet

4. Recortado	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Permite al niño coordinar sus manos en los movimientos finos y precisos.	a. con tijeras



5. Plegado	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Permite al niño coordinar sus manos en los movimientos finos y precisos.	a. doblar hojas (a la mitad y en 4)
	b. doblar en forma de acordeón
	c. trenzar con papel
	d. guirnalda
	e. mosaicos y rompe cabezas



## Técnica GRAFICAS

1. Pintura y Dibujo Libre	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Contribuyen para la preparación de la escritura. Buscan ejercitar la distensión motriz y la fluidez del movimiento.	a. dactilo pintura
	b. arabesco (con pincel y crayones)
	c. relleno de superficies



2. Técnicas Escriplográficas	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Tienen por objeto mejorar las posiciones y los movimientos gráficos .	a. trazos deslizados b. ejercicios de progresión c. ejercicios de inscripción



Este tipo de juegos sugeridos le permitirán a las señoritas niñeras desarrollar la psicomotricidad en los niños que atienden. Siendo la psicomotricidad un factor determinante en el aprestamiento escolar para el aprendizaje de la lecto-escritura.

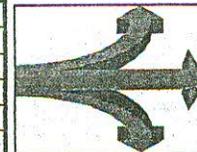
## PERCEPCION

La percepción se define como una respuesta a una estimulación físicamente definida. Es un proceso mediante el cual se organizan los datos que recibe, los interpreta y completa a través de experiencias previas.

### PERCEPCION VISUAL

Implica la capacidad para reconocer y discriminar estímulos visuales e interpretarlos asociándolos con experiencias previas. Se deriva del manejo físico que el niño efectúa con los objetos. Durante los años preescolares, gracias a la actividad perceptiva, aprende a explorar, reconocer y discriminar objetos o formas por medios táctiles y visuales.

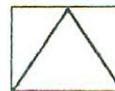
1. Direccionalidad	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Proporciona al niño el desarrollo adecuado de las destrezas direccionales; es decir el movimiento progresivo izquierda-derecha.	a. lectura de colores b. lectura de imágenes c. dictado de dibujos d. líneas horizontales e. líneas verticales f. esquemas punteados g. laberintos



2. Motilidad ocular	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Desarrolla la habilidad de mover ambos ojos en forma coordinada, así como el seguir un objeto que se desplaza.	a. movimientos de izquierda a derecha b. movimientos de arriba a abajo.



3. Percepción de formas	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Se desarrolla a partir de la percepción de formas vagas hasta llegar, progresivamente, a la identificación de los rasgos distintivos de letras, números	a. clasificación de formas según 3 b. discriminación de figura-fondo c. completación de figuras d. simbolización de figuras geométricas



4. Percepción de formas	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
Se desarrolla a partir de la percepción de formas vagas hasta llegar, progresivamente, a la identificación de los rasgos distintivos de letras, números y palabras.	a. coordinación visomotora b. percepción de figura-fondo c. constancia perceptiva d. posición en el espacio e. relaciones espaciales



Este tipo de juegos sugeridos ayudará a los niños en el reconocimiento de las letras, palabras y números.

## PRE-LECTURA

Es la preparación del niño ya en el aspecto lector. Fomenta la comprensión de la lectura.

Lectura de Cuentos	
Concepto	Ejercicios Sugeridos
	a. interpretación de ilustraciones b. lo que más me gustó c. el final podría ser d. ahora cuéntame la historia con tus palabras



## CAPITULO IV

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 4.1 CONCLUSIONES:

- a) De acuerdo a los resultados obtenidos y descritos, nos permite concluir que nuestra hipótesis de trabajo: "LAS CARACTERISTICAS DEL JUEGO PREDOMINANTES EN LOS NIÑOS DE 5 a 7 AÑOS, ASISTENTES A LA CASA DEL NIÑO No. 3 SON: ANIMISMO INFANTIL, JUEGO SIMBOLICO, DE CONSTRUCCIONES Y REGLAS; LOS CUALES CONTRIBUYEN CON EL APRESTAMIENTO DE DESTREZAS Y HABILIDADES PRE-ACADÈMICAS Y FUNCIONES DEL DESARROLLO", fue comprobada en un 90%, el porcentaje restante que es el 10% de disprobación se debe a que los niños no terminaron el programa que se tenía planificado y la ausencia temporal de los mismos.
- b) Los resultados obtenidos en el presente trabajo aplican única y

exclusivamente a la muestra de niños de 5 a 7 años, observados, de la Casa del Niño No. 3.

- c) El tipo de juego que utilizan con mayor frecuencia las señoritas niñeras es el de construcciones, el cual lo utilizan como distracción sin objetivos dirigidos al aprestamiento escolar.
- d) El juego ayudará al niño a que el proceso enseñanza-aprendizaje no sea una actividad aburrida y frustrante.
- e) El juego simbólico contribuye a que el niño se integre a grupos y participe con un fin común.
- f) El tipo de juego de construcciones ayuda en el desarrollo de destrezas psicomotrices y de percepción.
- g) El juego con reglas prepara al niño para aceptar las reglas disciplinarias.
- h) Otros juegos que utilizan los niños son: el animismo, juegos de ficción, fantasía, imitación de roles; los que contribuyen al desarrollo del pensamiento y del lenguaje, que deben ser aprovechados adecuadamente por las señoritas niñeras.

## 4.2. RECOMENDACIONES:

De acuerdo a las conclusiones antes mencionadas, se recomienda:

### A la CASA DEL NIÑO NO. 3

- a) Seguir con la implementación de las señoritas niñeras, mediante la Guía realizada en el presente trabajo, para aprovechar al máximo las destrezas y habilidades del niño para el aprestamiento.
- b) Modificar los programas de los distintos niveles de la Casa del Niño No.3, dosificar y planificar de acuerdo a las necesidades de los niños de cada una de las secciones; incluyendo juegos variados para el desarrollo de destrezas específicas.
- c) Las áreas de música, educación física, artes, manualidades, etc. deben ser integradas con el área académica para ayudar con el desarrollo psicomotor del niño.
- d) Establecer horarios de trabajo y recreación para fomentar en el niño el sentido de estructuras de tareas y actividades, creando de esta forma seguridad y confianza.

### A la Escuela de Ciencias Psicológicas

- a) Fomentar en los estudiantes su participación a través del Departamento de Psicología de las diferentes instituciones, la

capacitación del personal docente, niñeras, etc. en las técnicas lúdicas.

- b) Crear un programa permanente de capacitación para personal docente al que puedan tener acceso las diferentes instituciones (escuelas, jardín de niños, casas-cunas, guarderías)

## BIBLIOGRAFIA

- 1.- Ajuriaguerra, A. De,  
Manual de Psiquiatría Infantil, traducción de  
Alfredo Rego, Editorial Toray-Mason, S. A.  
Barcelona España.  
pp. 984
  
- 2.- Clauss, G; H, Hiebsch.  
Psicología del Niño Escolar, traducción de H.-  
Boetcher, Colección Pedagógica, Editorial Gri-  
jalbo, México, D. F.  
pp. 307
  
- 3.- CH, H. Wolfgang.  
Como ayudar a los Preescolares Pasivos y Agre-  
sivos mediante el Juego, Traducción de José -  
Penhos, Editorial Paidós, Buenos Aires, Argen-  
tina.  
pp. 127

- 4.- Elkonin, D. B.  
Psicología del Juego, traducción de Venancio -  
Uribes, Pablo del R°o Editor, Madrid 1980.  
pp. 282
- 5.- Georgi, Piero di  
El Niño y sus instituciones, traducción de Lino  
García Moya, Ediciones Roca, S.A. México D. F.  
pp. 142
- 6.- Kolb, Lawrence C.  
Psiquiatría Clínica Moderna, traducción de Dr.  
Leopoldo Chagoya Beltran, Ediciones Científicas  
La Prensa Médica Mexicana , S. A.  
pp. 1016
- 7.- Levin, Jacke  
Fundamentos de Estadística en la Investigación  
Social, traducción de Lilian Del Valle, Editó-  
rial Harla, S. A. de C.V. Mexico D.F.  
pp. 335
- 8.- Lublianskaia, A. A.  
Desarrollo Psíquico del Niño, traducción de An-  
dres Fierro Menu, Colección Pedagógica, Editó-  
rial Grijalbo, México, D.F.  
pp. 413
- 9.- Piaget, Jean  
Seis Estudios de Psicología, traducción de -  
Jordi María, 11a. Edición, Barral Editores con  
Editores Labor, S.A. Barcelona España 1984.  
pp. 199

- 10.- Schaefer, Charles; E. Kevin O'connor.  
Manual de Terapia de Juego, traducción de Psi.  
María Elba Arizmendi, Editorial El Manual Moder  
no, S. A. De C.V. México D. F. 1988.  
pp, 489
  
- 11.- Stone, Frederick; Cyrille Koupernik  
Psiquiatría Infantil, traducción de Doctor -  
Guillermo Bodner, Editorial Salvar Editores, S.  
A. Barcelona , España 1980  
pp. 163

A N E X O S

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS**

ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

GUIA DE OBSERVACION

A UTILIZAR EN CASA DEL NIÑO No. 3

NOMBRE DEL NIÑO:
PERIODO DE TIEMPO EN EL QUE SE OBSERVO:
FECHA:

JUEGO SIMBOLICO		NUNCA	SIEMPRE
1	El niño asume un rol fingido		
2	Sustituye objetos reales		
3	Asume roles dentro del juego sociodramático		
4	Logran integrarse más de dos niños durante el juego sociodramático		
5	Realiza juegos de ficción con objetos		

JUEGO DE CONSTRUCCIONES		NUNCA	SIEMPRE
1	Nombra a los objetos que dibuja		
2	Logra modelar con plastilina objetos reales		
3	Permanece suficiente tiempo con sus compañeros para crear algún objeto		
4	Se dedica a la actividad utilizando los medios adecuados		
5	Le da diferente nombre y actividad a los objetos que crea		

JUEGO CON REGLAS		NUNCA	SIEMPRE
1	Respetar las reglas establecidas para el juego		
2	Sigue las indicaciones para realizar o crear algún objeto (dibujo o juego)		
3	No cambia rápidamente de rol en el juego sociodramático		
4	Acepta perder en el juego		

RELACIONES SOCIALES		NUNCA	SIEMPRE
1	Se relaciona físicamente en momentos de afecto positivo		
2	Acepta consuelo físico.		
3	Se vale del lenguaje para expresar sus necesidades		

CONTROL DEL IMPULSO		NUNCA	SIEMPRE
1	Se retrae pasivamente en caso de agresión		
2	Se defiende mediante la agresión física		
3	Se defiende mediante la agresión verbal		
4	Utiliza el lenguaje o medios sociales para resolver un conflicto		

MOMENTOS CRÍTICOS		NUNCA	SIEMPRE
1	Se separa de sus padres y se dedica al juego		
2	Disfruta de la mayoría de las comidas		
3	Acepta que se le anime a descansar		
4	Es capaz de relajarse		

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS**

ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS

GUÍA DE EVALUACIÓN DEL DESARROLLO Y DESTREZAS DEL JUEGO  
EN EL NIÑO

NOMBRE:
FECHA:

**PSICOMOTRICIDAD**

CONTENIDO	ACTIVIDAD	OBSERVADO	
		SI	NO
Ejercicios de: 1. Marcha	a. rápida		
	b. lenta		
	c. al ritmo de la pandereta		
	d. alemana.		
2. Equilibrio	a. sobre listón		
	b. en un pie		
	c. sobre línea.		
3. Relajación	a. respiraciones		
	b. juego del muñeco de nieve		
	c. viajes imaginarios		
4. Gateo	a. carretilla		
	b. gateo de bebe		
5. Orientación	a. reconocimiento de:		
	izquierda derecha		
	adelante - atrás		
	arriba - abajo		

6. Ritmo	a. caminar, correr al ritmo de la pandereta		
	b. saltar como conejo		
	c. saltar como sapo		
	d. caminar como tortuga		
	e. caminar como ratòn		

7. Pelota	a. rebotarla		
	b. rodarla		
	c. lanzarla.		

8. Adiestramiento Motor	a. pelota		
	b. saltar al cordel		
	c. marcha de pato		
	d. salto de conejo		
	e. marcha de cangrejo		

## PERCEPCION

1. direccionalidad	a. lectura de colores		
	b. lectura de imàgenes		
	c. dictado de dibujos		
	d. líneas horizontales		
	e. líneas verticales		
	f. esquemas punteados		
	g. laberintos		

2. Motilidad ocular	a. movimientos de izquierda a derecha		
	b. movimientos de arriba a abajo.		

3. Percepción de formas	a. clasificación de formas según 3 criterios		
	b. discriminación de figura-fondo		
	c. completación de figuras		
	d. simbolización de figuras geométricas		

4. Persepción de formas	a. coordinación visomotora		
	b. percepción de figura-fondo		
	c. constancia perceptiva		
	d. posición en el espacio		
	e. relaciones espaciales		

### MOTRICIDAD

1. rasgado fino	a. papel de china		
	b. papel de revista		

2. bolitas de papel	a. papel de china		
	b. papel toilet		

3. vasitos	a. papel de china		
	b. papel toilet		

4. pintado			
------------	--	--	--

### PRE-LECTURA

Lectura de Cuentos	a. interpretación de ilustraciones		
	b. lo que más me gustó		
	c. el final podría ser		
	d. ahora cuéntame la historia con tus palabras		


1910

1911

1912

1913

# INDICE

Pròlogo	4
Capitulo I	
Introduccìon	9
Marco Conceptual	
Juego	14
Teorías del Juego:	
J. Piaget	16
Straz	20
K. Groos	22
E. A. Arkin	23
Rudik	24
DB Mendzherristskaya	24
Ch. Ch. Wolfgang	25
Usewa	25
Revisiòn de Antecedentes	33
Premisas y Postulados	35
Capitulo II	
Técnicas e Instrumentos	37
Tècnicas e Instrumentos de recolecciòn de datos	38
Observaciòn	38
Entrevista	39
Tècnica Estadística	40
Capitulo III	
Presentaciòn, Anàlisis e Interpretaciòn de resultados	42

Capitulo IV	
Conclusiones y Recomendaciones	
Conclusiones	58
Recomendaciones	60
Bibliografia	62
Anexos	65